PC ACTION DVD

03/2003
€4,99
Österreich € 5,40, Schweiz sfr 8,90, Dänemark dkr 50,-, Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,70, Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

4.700 MB DATEN!

TOP-DEMOS: ENCLAVE, RAYMAN 3, ANNO 1503 & BLACK HAWK DOWN



MATRIX

AUGEN AUF! DAS SPIEL ZUM KULT-FILM

ERSTER TEST RAVEN SHIELD

PRIMA: ONKEL TOM CLANCY MACHT MAL WIEDER TERROR!

IM HEFT: BOOKLET ZUM HERAUSNEHMEN!



TEST TIPPS VIDEO UNREAL 2

28 SEITEN, 14 LEVELS, 13 WUMMEN, 2 MÄCHTIGE BRÜSTE UND 1 SEEZIEGE

ERSTER TEST DTM RACE DRIVER

INTRIGEN, LIEBE & COOLE SPRÜCHE: EIN RENNER, DER GESCHICHTE SCHREIBT!

03
4 195002 704998

AUF DVD:



12 DEMOS



ENCLAVE • ANNO 1503 • RAYMAN 3 • BLACK HAWK DOWN • REISE NACH NORDLAND • BLITZKRIEG • U. V. M.

14 VIDEOS



UNREAL 2 • I.G.I. 2: COVERT STRIKE • DTM RACE DRIVER • SPELLFORCE • WILL ROCK • LIONHEART • U. V. M.

SPIELERFORUM

- BATTLEFIELD 1942
- UT 2003
- GTA 3
- MAFIA
- COUNTER-STRIKE
- NEVERWINTER NIGHTS
- OPERATION FLASHPOINT

1,3 GB TOOLS! MODS! MAPS!

+ 16 GRATISSPIELE + ALLE AKTUELLEN UPDATES UND HARDWARE-TREIBER + TIPPS & TRICKS + WALLPAPER FÜR IHREN DESKTOP

Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier

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

Unfallchirurgie, guten Tag!

Ein guter Monat für Zocker! Viele Tests von guten Spielen verzückten die Redaktion. Die ganze Redaktion? Nein, zeitweise hatte PC ACTION mit Ausfällen zu kämpfen. Doch zu weich ist, wer daran stirbt ...



Christian Sauerteig: Der Bigge hat gerade angerufen. Hat sich einen Bänderriss beim Damen-Volleyball zugezogen und kommt heute nicht mehr.

Joachim Hesse: Irgendwann musste das ja mal kommen in dem Alter. Zum Glück haben wir unten einen Behindertenfahrstuhl.

Ahmet Iscitürk: Ooops, ich dachte, der sei für mich, weil ich morgens gerne ausgiebig frühstücke?

Harald Fränkel: Ruhe, Iscitürk. Von Ihrem Unsinn bekomme ich Kopfschmerzen! Da Bigge nicht da ist, übernimmt heute sein Stellvertreter die Befehlsgewalt. Also ich! Als Erstes muss Bunke ein paar Kandidaten für den „Schrott des Monats" ausführlich testen. Wo steckt die Dame?

Benjamin Bezold: Ähem, die hat mich gerade angerufen. Man hat gerade ihren Arm wegen einer verschleppten Sehnenscheidenentzündung eingegipst.

Alex Geltenpoth: Verschwörung, die macht blau! Die hat doch noch einen anderen Arm. Wer soll denn jetzt die Artikel schreiben?

Harald Fränkel: Nun, immer der, der dumm fragt. Abgabe morgen früh, Herr Geltenpoth!

Christian Sauerteig: Ha ha, Geltenpoth. Das kommt davon!

Harald Fränkel: Und für Sie habe ich auch noch etwas ganz Schönes, Herr Sauerteig! Und der Rest schreibt heute auch doppelt so viel wie sonst. Und ...

Alle: Aaaaaahhhhhh! Herr Bigge, werden Sie schnell wieder gesuuuuuuund!

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... will den Rekord im Hundert-Meter-Humpeln und freut sich über zwei neue Schlagstöcke. Die Kasse zahlt, hehe!



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... versucht zu überleben und murmelt deshalb ständig vor sich hin: Am Aschermittwoch ist alles vorbei, am Aschermittwoch ist alles vorbei, am Aschermittwoch ...



ALEXANDER GELTENPOTH
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... plant bei dem hiesigen Dreckswetter seinen nächsten Urlaub an der Südküste Spaniens und freut sich schon auf die Fallas de San José in Valencia.



JOACHIM HESSE
ACTION-, RENNSPIELE UND ADVENTURES
... hat sich ein Ticket für ein Live-Gruselhörspiel mit Larry Brent besorgt und macht ein paar Tage Urlaub auf Asbestos.



CHRISTIAN SAUERTEIG
WISIMS, RENN- UND SPORTSPIELE
... kann sein Glück über die „Big Brother"-Neuauflage noch gar nicht in Worte kleiden und hofft auf ein Comeback des Moderatoren-Gottes Percy Hoven!



TANJA BUNKE
ACTION-, ROLLENSPIELE UND ADVENTURES
... wärmt sich daheim unter ihrer Sonnenbank auf und spielt zwischendurch *Unreal 2*. (Anm. d. Red.: Diese Frau ist eine Mega-Frostbeule, wärmt jemand?)



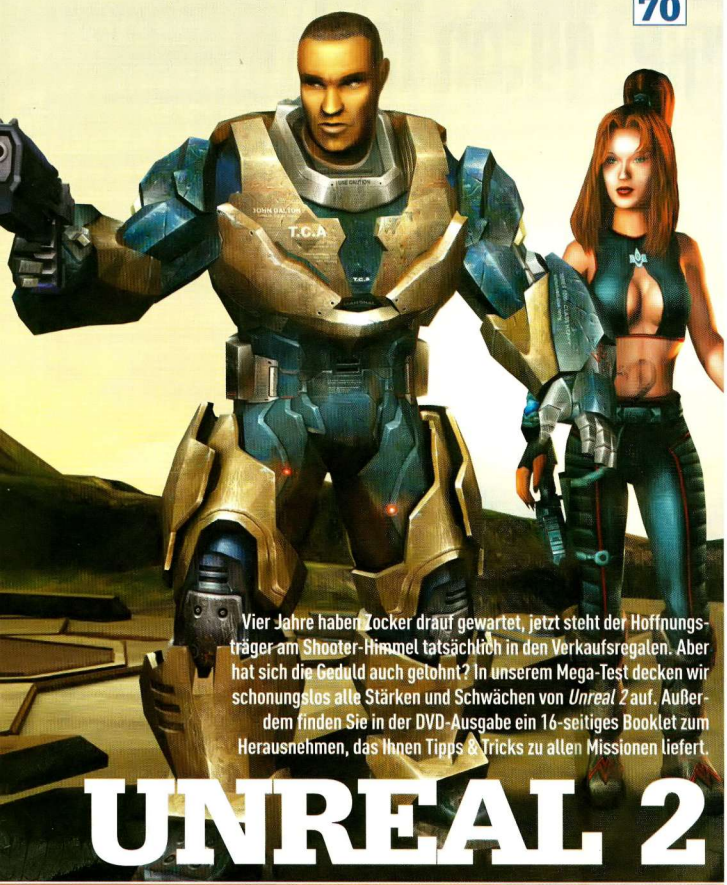
BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... macht die traumhaften Skipisten Hochgurgls unsicher und freut sich auf *IL-2: Forgotten Battles* (Anm. d. Red.: Und was ist mit *Lock On*?).



AHMET ISCITÜRK
SPORT- UND ACTIONSPIELE
... träumt davon, seine Hände durch Kühlschränke ersetzen zu lassen, um immer was zum Essen zu haben.

TEST DES MONATS

ab Seite 70

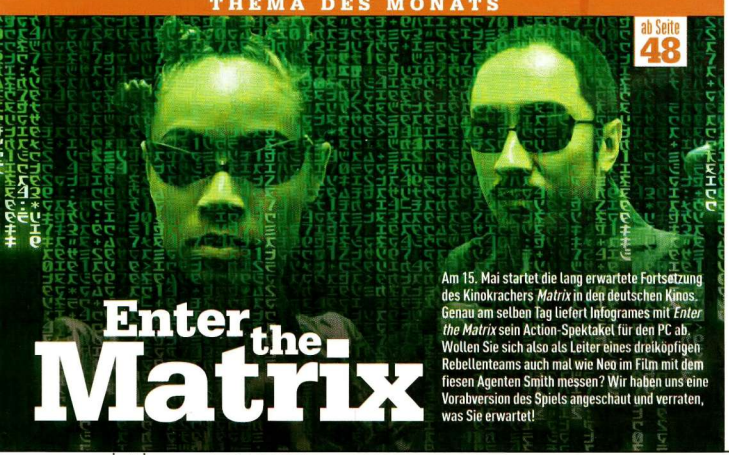


Vier Jahre haben Zocker drauf gewartet, jetzt steht der Hoffnungsträger am Shooter-Himmel tatsächlich in den Verkaufsregalen. Aber hat sich die Geduld auch gelohnt? In unserem Mega-Test decken wir schonungslos alle Stärken und Schwächen von *Unreal 2* auf. Außerdem finden Sie in der DVD-Ausgabe ein 16-seitiges Booklet zum Herausnehmen, das Ihnen Tipps & Tricks zu allen Missionen liefert.

UNREAL 2

THEMA DES MONATS

ab Seite 48



Enter the Matrix

Am 15. Mai startet die lang erwartete Fortsetzung des Kinokrachers *Matrix* in den deutschen Kinos. Genau am selben Tag liefert Infogrames mit *Enter the Matrix* sein Action-Spektakel für den PC ab. Wollen Sie sich also als Leiter eines dreiköpfigen Rebellenteams auch mal wie Neo im Film mit dem fiesen Agenten Smith messen? Wir haben uns eine Vorabversion des Spiels angeschaut und verraten, was Sie erwartet!

PC ACTION 3/2003

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	160
Darauf wartest du	47
Das Allerletzte	162
Die zock ich am liebsten	30
Hersteller-Hotlines	160
Impressum	161
Inserentenverzeichnis	160
Leserbriefe	26
Redaktionsspiegel	69
Sperrmüllabfuhr	32
Spielereferenzen	69
Stimmzettel	18
Testphilosophie	69

AKTUELL

Anno 1503	13
Aquanox 2	68
Bad Boys 2	13
Baphomets Fluch 3	14
Bikini Karate Babes	13
Die Sims Deluxe	68
Duke Nukem Forever	16
Jurassic Park 3	17
Neuro Hunter	13
Panzers	15
Red Faction 2	16
Savage	17
Söldner	15
Spellforce	13
Star Wars: Knights o. t. old Republic	46
Vietnam: Line of Sight	14
Warcraft 3 Add-on	12
World War 2: Frontline Command	47
Worms 3	47

BLICKPUNKT

Finale: PC-ACTION-WWCL 36

Es geht wieder los! Am 2. März kämpfen erneut die besten Mehrspieler-Cracks aus Deutschland, Österreich und der Schweiz um Meisterehren. Auf dem Programm stehen u. a. *Counter-Strike*, *UT 2003* und *Warcraft 3*. Vorab alle Infos zum Finale, das diesmal im Heide-Park Soltau steigt.

Mehrspielerspaß für jedermann 38

Sie haben *Anno 1503*, *Warcraft 3* oder *Jedi Knight 2* längst durchgespielt und suchen nun neue Herausforderungen? Dann treten Sie doch in Ihrem Lieblingsspiel gegen menschliche Gegner an! Wir liefern die Übersicht über die besten Spiele, Server und Netzwerk-Verbindungen.

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Enter the Matrix 48

Das wurde wirklich Zeit! Nach vier Jahren Wartezeit schafft es die Umsetzung eines der erfolgreichsten SciFi-Filme aller Zeiten endlich auf den PC. Doch wo sind Neo, Trinity und Morpheus? Wir haben mal nachgesehen ...

Apocalyptica	57
Black & White 2	66
Casino Inc.	64
Devastation	56
Praetorians	62
Project I.G.I. 2: Covert Strike	52

Sacred 59
Tropico 2 60
Vivisector 58
Will Rock 54

TEST

TEST DES MONATS:

Unreal 2 70

Das Original kehrt zurück! Level- und Waffendesign haben sich seinerzeit viele Shooter von *Unreal* abgeschaut. Und das gar nicht mal schlecht. Kann sich das neue *Unreal 2* wieder gegen *Jedi Knight 2* und Co. durchsetzen?

3D Dragon Castle 102
Airports 2003 Vol. 1 102
Battlefield 1942: Road to Rome 84
Big Scale Racing 98
C&C Generals 92
Cold Zero 78
Crossroads 102
Die Gilde Add-on 101
DTM Race Driver 86
Highland Warriors 100
Impossible Creatures 90
Island Extreme Stunts 101
Islas Canarias 102
Monuments de France 101
Raven Shield 80
Scenery Germany 1 101
Scrabble 2003 102
Ski Park Manager 100
Toy Factory 101

SPIELERFORUM

Battlefield 1942 111
Counter-Strike 112
Der Meisterdieb 114
Gratisspiele 116
GTA 3 113
Mafia 112
Neverwinter Nights 109
Operation Flashpoint 111
Platoon 112
Ultima Online 114
UT 2003 108

SPIELETIPPS

Battlefield 1942: Road to Rome 131
C&C Generals 123
Highland Warriors 139
Unreal 2-Booklet (NUR DVD-AUSGABE) –
Unreal-2-Editor 135

HARDWARE

Aktuelles 142

Hardware-Neuheiten speziell für Spieler

Referenzen 158

Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick

TEST: DSL-Router 148

Mit welchem System geht's online am schnellsten?

TEST: Einzeltests 152

Nachschub: Kopfhörer, Soundkarte, Shuttle-PC!

TEST: Geforce FX 144

Kann Nvidias Flaggschiff die Radeon-Karten abhängen?

THEMA TECHNIK 156

7.1-Soundsysteme

VORSCHAU: 3D Mark 2003 154

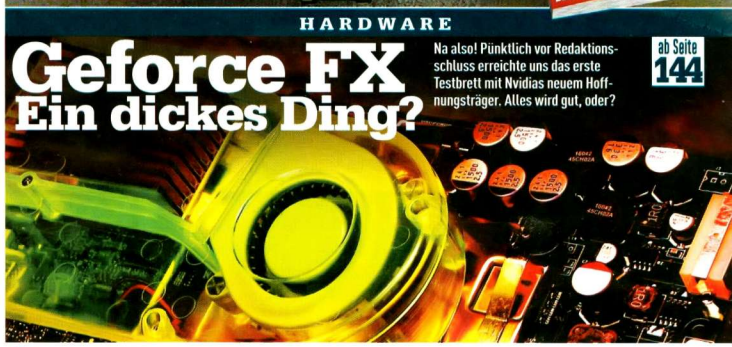
Der neue Super-Benchmark auf dem DirectX-9-Prüfstand

VORSCHAU: AMD-Hammer 155

Mit dem neuen Prozessor soll Intel überflügelt werden.







PCA-GOLD AUF DVD AUF CD



Auf den Silberscheiben

PC ACTION MIT DVD

4,7 Gigabyte Daten 12 Spiele-Demos, darunter: Enclave, Delta Force: Black Hawk Down, Anno 1503, Blitzkrieg, Gefeuert!, Rayman 3, Die Reise nach Nordland 14 Videos, darunter: Unreal 2, Battlefield 1942: Road to Rome, DTM Race Driver, Will Rock, I.G.I. 2: Covert Strike, Tropico 2, Spellforce, PCA-Spezial: Deutschland sucht den Mega-Arsch 16 Gratisspiele, Spielerforum, Wallpaper für Ihren Desktop, jede Menge Tools, Treiber, Updates, und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT CD-ROM

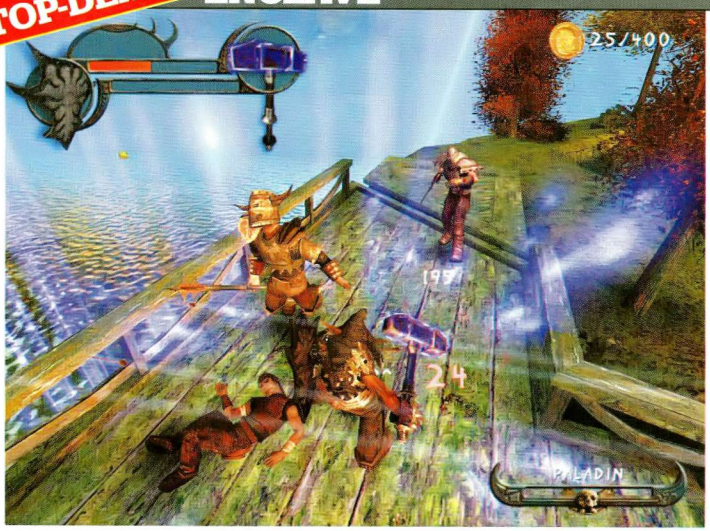
Über 650 Megabyte Daten 5 Spiele-Demos: Die Reise nach Nordland, Blitzkrieg, Gefeuert!, Operation Overkill, Airstrike 3D 3 Videos: Unreal 2, DTM Race Driver, PCA-Spezial: Deutschland sucht den Mega-Arsch 11 Gratisspiele, Spielerforum, aktuelle Treiber und Updates

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

Schieb's dir rein!

TOP-DEMO ENCLAVE

NUR AUF DVD



Der ewige Kampf Gut gegen Böse geht in eine neue Runde. In *Enclave* prügeln Sie sich mit Orks und Goblins, dass die Fetzen fliegen. Ihren Charakter steuern Sie wahlweise aus der Verfolger- oder der Ich-Perspektive. Knifflige Rätsel gibt's nicht, lediglich ein paar Schalter wollen gedrückt und Wege gefunden werden. Die schicke Grafik spricht für sich. Unsere Demoversion beinhaltet einen Kampagnen-Abschnitt, den Sie als Ritter bestreiten. Viel Spaß beim Klingenschwingen!

GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	P 600, 192 MB
HD-SPEICHER:	300 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	März 2003

WEBLINKS

SPIEL:	www.enclave.de
PUBLISHER:	www.infogrames.de

BLITZKRIEG



Überzeugen Sie sich anhand dieser umfangreichen Demo-Version von den Qualitäten der Echtzeit-Hoffnung! In drei voll spielbaren Missionen befehligen Sie die Streitkräfte der Achsenmächte und Alliierten im 2. Weltkrieg. Die Online-Hilfe erklärt alles Wichtige zur Bedienung und zu den Aufgaben. Falls Sie einen Tipp überlesen haben, können Sie sich die Hinweise über das Dossier unten links erneut anzeigen lassen. Nicht nur für Fans von *Sudden Strike* lohnt ein Probespiel!

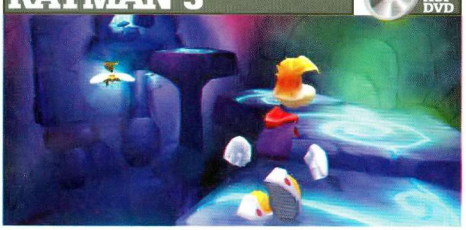
GENRE:	Echtzeitstrategie
VORAUSSETZUNG:	P 366, 64 MB
HD-SPEICHER:	114 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	März 2003

WEBLINKS

SPIEL:	www.cdv-blitzkrieg.de
PUBLISHER:	www.cdv.de

RAYMAN 3

NUR AUF DVD



Jump&Run-Freunde aufgepasst: Rayman, der knuddelige Held ohne Gliedmaßen, ist zurück! Unsere Probefassung beinhaltet die drei Levels „Dangerous Game", „Bad Sauce" und „Highland Drifters". Zur Story: Ein roter Lums verwandelt sich plötzlich in eine kleine, flauschige, aber extrem bösartige schwarze Kugel, die die Welt erobern will. Ah ja! Der Einzige, der das Land der Träume jetzt noch retten kann, ist Rayman. Also helfen Sie ihm gefälligst! Los!

GENRE:	Jump & Run
VORAUSSETZUNG:	P 500, 128 MB
HD-SPEICHER:	200 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	20. März

WEBLINKS

SPIEL:	www.rayman3.com/de
PUBLISHER:	www.ubisoft.de

TOP-DEMO

ANNO 1503

NUR AUF DVD



Besser spät als nie" veröffentlicht Sunflowers die Demo zum Aufbau-Strategiespiel *Anno 1503*, in der Sie sich anhand von zwei Tutorial-Missionen und zwei Szenarien einen Eindruck von diesem Bestseller verschaffen können. Nachdem Anfang Dezember der offizielle Patch erschienen war, zeichneten wir das Spiel mit einer Spielspaßwertung von 90 Prozent sowie PC-ACTION-Gold aus. Noch immer ist das Spiel auf der Jagd nach sämtlichen Verkaufsrekorden.

GENRE:	Aufbaustrategie
VORAUSSETZUNG:	P 500, 128 MB
HD-SPEICHER:	270 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS

SPIEL:	www.anno1503.com
PUBLISHER:	www.sunflowers.de

DVD/CD-INHALT

DVD-INHALT

DEMOS:

Airstrike 3D
Anno 1503
Blitzkrieg
Delta Force: Black Hawk Down (Singleplayer)
Enclave
Enigma Recruiting
Gefeuert!
Metal
Operation Overkill
Rayman 3
Reise nach Nordland
Zoo Tycoon: Marine Mania

VIDEOS:

Vorschau:
Devastation
I.G.I. 2: Covert Strike
Tropico 2
Will Rock

Angespielt:
Battlefield 1942: Road to Rome
DTM Race Driver
Unreal 2: The Awakening

Extra:
Deutschland sucht den Mega-Arsch, Teil 1

Trailer:
Apokalyptica
Lionheart
No Man's Land
Pro Beach Soccer
Spellforce
The Making of Tomb Raider: AoD

NEUE PATCHES:

Anno 1503 v1.02.02 (d)
Aquanox 2 Revelation v2.13.148 Beta (d)
Battlefield 1942 v1.3.doc
Carcassonne v1.04c (d)
Command and Conquer – Renegade v1.037 (d)
Die Gilde v1.04 (d)
Industriegigant 2 Add-on v2.1 (d)
Industriegigant 2 v1.3 (d)
Ka'Roo v1.01(d)
Need for Speed: Hot Pursuit 2 v242 (int)
Simon the Sorcerer 1+2 Windows-Patches
Tennis Masters Series 2003 v1.1 (eu)
The Sims Deluxe Patch #1 (eu)
The Thing v1.2 (eu)
Toy Factory v1.03 (d)
Tropico Gold v1.53 (d)
Tropico Paradise Island v1.53 (d)

HARDWARE-TREIBER:

Win9x_Me:
Ati Catalyst 3.0 (DX 9)
Ati Catalyst Control Panel 6.14.10.4012
Creative Riva TNT – Geforce4-Treiber 41.80
Elsa Riva TNT – Geforce4-Treiber 4.13.10.4109
Gainward Riva TNT – Geforce4-Treiber 41.04
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 40.72
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 41.09
Creative Jukebox 3 Drivers 01_07_2003
Creative Sound Blaster Audigy DriverPack 31_12_2002
Nomad Jukebox Zen Firmware (Version 1.11.04)

WinXP_2000:
Ati Catalyst 3.0 (DX 9)
Ati Catalyst Control Panel 6.14.10.4012
Creative Riva TNT – Geforce4-Treiber 41.80
Elsa Riva TNT – Geforce4-Treiber 6.13.10.4109
Gainward Riva TNT – Geforce4-Treiber 41.04
Matrox Parhelia 1.03.00.043
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 40.72
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 41.09
Nvidia WDM Driver 1.22
Sound Blaster Audigy DriverPack AUD-WEBUP-W2-L5 Win2k_XP
Creative Jukebox 3 Drivers 01_07_2003
Creative Sound Blaster Audigy DriverPack 31_12_2002
Nomad Jukebox Zen Firmware (Version 1.11.04)

TOOLS UND EXTRAS:

16 GRATISSPIELE
3D-Analyze 1.7.4
Acrobat Reader 5.1
Atuner 1.2.4.8
Cacheman 5.11
CD-Bremse 1.22
Detonator Unlock
DirectX 9.0 für Win9x_Me_2k_XP
Fraps 1.9C
Gamers IRC
Refresh Rate Fix MKII 2.01 E
RefreshForce 1.10
Riva Tuner 2.0 RC 12
SPIELERFORUM
TIPPS & TRICKS
Unreal 2 Tutorial-Level
WALLPAPERS
WinDVD (Trial)
WinZip

CD-INHALT:

DEMOS:

Airstrike3D
Blitzkrieg
Gefeuert!
Operation Overkill
Reise nach Nordland

VIDEOS:

DTM Race Driver
Deutschland sucht den Mega-Arsch, Teil 1
Unreal 2: The Awakening

PATCHES:

Anno 1503 v1.02.02 (d)
Aquanox 2 Revelation v2.13.148 Beta (d)
Carcassonne v1.04c (d)
Die Gilde v1.04 (d)
Industriegigant 2 Add-on v2.1 (d)
Industriegigant 2 v1.3 (d)
Ka'Roo v1.01(d)
Need for Speed: Hot Pursuit 2 v242 (int)
Simon the Sorcerer 1+2 Windows-Patches
Tennis Masters Series 2003 v1.1 (eu)
The Sims Deluxe Patch #1 (eu)
The Thing v1.2 (eu)
Toy Factory v1.03 (d)
Tropico Gold v1.53 (d)
Tropico Paradise Island v1.53 (d)

HARDWARE-TREIBER:

Win9x_Me:
Ati Catalyst 3.0 (DX 9)
Ati Catalyst Control Panel 6.14.10.4012
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 41.09
Creative Sound Blaster Audigy DriverPack 31_12_2002

WinXP_2000:
Ati Catalyst 3.0 (DX 9)
Ati Catalyst Control Panel 6.14.10.4012
Matrox Parhelia 1.03.00.043
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 41.09
Creative Sound Blaster Audigy DriverPack 31_12_2002

TOOLS & EXTRAS:

11 GRATISSPIELE
SPIELERFORUM
Winzip

VIDEOS

VORSCHAU



WILL ROCK

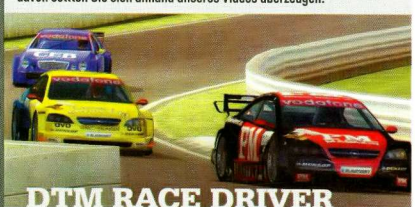
Im alten Griechenland will eine durchgeknallte Sekte Gottvater Zeus wieder zu Amt und Würden verhelfen. Dazu wird eine Frau entführt und ein mieser Titan entfesselt, der fortan Horden schurkischer Fabelwesen ausschickt. Na denn! Um die Welt zu retten, hacken und ballern Sie als Held Will Rock auf alles ein, was sich Ihnen in den Weg stellt. Und das ist verdammt viel, fast so wie einst bei *Serious Sam*. Fröhliche Jagd!

ANGESPIELT



UNREAL 2

Drei Voraussetzungen sollten Sie erfüllen, um *Unreal 2* zu lieben: 1. Sie mögen Shooter 2. Sie verfügen über einen flotten Rechner mit viel Arbeitsspeicher und Geforce4- oder Radeon-Karte 3. Sie kaufen sich das Teil! Wir meinen, dass es für PC-Zocker nicht sonderlich schwierig sein dürfte, diese Anforderungen zu erfüllen. Dass Sie Mega-Action erwartet, davon sollten Sie sich anhand unseres Videos überzeugen.



DTM RACE DRIVER

Seit Jahren wird Rennspielen und Flugsimulationen immer wieder ein Vorwurf gemacht: Warum zur Hölle spendiert man selbst guten Titeln so gut wie nie einen Storymodus? *DTM Race Driver* bildet zum Glück eine rühmliche Ausnahme. Als Nachwuchsfahrer Ryan McKane steigen Sie hier in die Touring-Car-Meisterschaft ein und kämpfen sich durch 13 Rennserien. Riskieren Sie doch mal einen Blick!

EXTRA

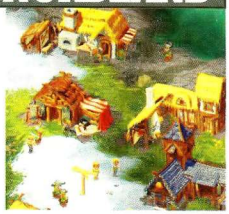


PCA-SPEZIAL: DEUTSCHLAND SUCHT DEN MEGA-ARSCH (1)

Famose Sangeskünste, professionelle Bühnen-Outfits und eine im Musik-Business erfahrene Jury – das alles bekommen Sie in unserem Spezial-Video nicht zu sehen. Aber wir suchen ja auch keinen Superstar, sondern Deutschlands Mega-Arsch. Und für solch eine Auszeichnung eignet sich kaum jemand besser als ein PC-ACTION-Redakteur. Wer macht das Rennen? Entscheiden Sie mit!

Weitere 10 Videos finden Sie auf der DVD!

REISE NACH NORDLAND



Mit *Die Reise nach Nordland* schlagen die Aufbau-Experten von Funatics ein weiteres Kapitel der *Cultures*-Saga auf. Die Demo enthält zwei voll spielbare Levels samt Tutorial und Online-Tipps, die Ihnen während des Spielens wertvolle Hinweise geben. Wenn Sie mit den komplexen Wirtschaftszusammenhängen in *Cultures* noch nicht vertraut sind, empfehlen wir Ihnen, das Spiel im niedrigsten Schwierigkeitsgrad zu starten. Nicht nur für *Siedler*-Fans und Wusel-Jünger eine sehr schöne Demo zu einem empfehlenswerten Spiel.

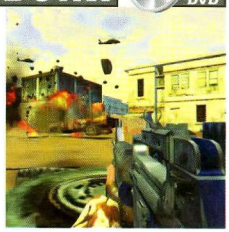
GENRE:	Aufbaustrategie
VORAUSSETZUNG:	P 500, 128 MB
HD-SPEICHER:	138 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS

SPIEL:	http://nordland.cultures.de
PUBLISHER:	www.funatics.de

BLACK HAWK DOWN

NUR AUF DVD



Feindliche Streitkräfte haben ein Militärgebäude in Mogadischu besetzt! Sie sollen helfen. Die Demo von *Delta Force: Black Hawk Down* enthält eine spielbare Mission und beginnt rasant: Sie schießen aus einem Helikopter heraus auf die Feinde, die sich am Boden verschanzt haben. Sobald der Weg frei ist, setzt Sie der Hubschrauber im Feld ab. Jetzt gilt es, das Gebäude zu stürmen. Zum Glück sind Sie nicht auf sich allein gestellt. Um bei *Black Hawk Down* erfolgreich zu sein, benötigen Sie nicht nur einen schnellen Abzugsfinger, sondern auch taktisches Geschick.

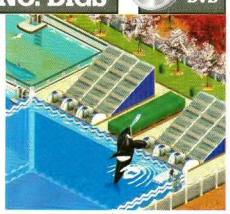
GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	P 500, 192 MB
HD-SPEICHER:	211 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	März 2003

WEBLINKS

SPIEL:	www.novalogic.com/games/dfbhd
PUBLISHER:	www.electronicarts.de

ZOO TYCOON: MARINE MANIA/DINO. DIGS

NUR AUF DVD



In vier Tutorials lernen Sie Schritt für Schritt, wie man Dino-Eier ausbrütet, Starkstrom-Zäune verlegt, Wasserbassins baut, Walross-Gehege artgerecht einrichtet und mit den Orcas showreife Tricks einstudiert. Im Freeform-Modus können Sie dann mit Eisbären und Mantas zeigen, was sie gelernt haben. Für diese Demos zu den beiden *Zoo Tycoon*-Add-ons ist der Besitz des Basisprogramms nicht erforderlich. Sie können selbst entscheiden, ob Sie eher auf Dinos oder Meeresbewohner stehen. Wir wünschen viel Spaß mit der Viecherei.

GENRE:	Wirtschaftssimulation
VORAUSSETZUNG:	P 300, 64 MB
HD-SPEICHER:	92 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS

SPIEL:	www.microsoft.com/games/zootycoon
PUBLISHER:	www.microsoft.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

Sound BLASTER 24-bit ADVANCED HD
192kHz/106dB SNR

LUCASFILM THX

EAX ADVANCED HD

CREATIVE

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.



HITMAN 2™
SILENT ASSASSIN

„Einfach nur mörderisch gut: Codename 47 infiltriert die Konsolenwelt."
GamePro 11/02

„Jeder, der Metal Gear Solid, Syphon Filter oder auch Blood Omen mochte, wird von Hitman 2 begeistert sein."
PlaythePlayStation 10/02

„Sehr gut – Nummer 47 hat nichts von seinen tödlichen Tricks verlernt."
PC ACTION 10/02

„Enorm spannende Antiheldenkarriere mit hoher Spieltiefe."
Playzone 11/02

„Ohne starke Nerven geht da wenig: Hitman 2 schafft es, mich vollkommen in seine Spielwelt zu ziehen."
GameStar 11/02

Demnächst auch erhältlich für Nintendo Gamecube!






Io-Interactive PC CD XBOX PlayStation.2 SAMSUNG BEST VIEWED WITH... AMD BEST PLAYED WITH... EAX ADVANCED HD EIDOS INTERACTIVE www.eidos.com

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

TOP NEWS



Der Thron macht die Musik!

In Warcraft 3 herrscht bald eisige Stimmung unter den Kontrahenten. Die Erweiterung THE FROZEN THRONE naht.

Tipp für Theo Waigel: Mit etwas Haarspray lassen sich spitze Augenbrauenfrisuren kreieren!



Die Michelin-Männchen wirkten schon in der Steinzeit lächerlich.



Im Legoland bei Günzburg kam es zu Ausschreitungen.

Echtzeit-Strategie | Es ist offiziell: Noch dieses Jahr soll es eine Erweiterung zu Blizzards Echtzeitstrategical *Warcraft 3* geben. Mit *The Frozen Throne* erwartet Sie ein neues Kapitel in der tobenden Schlacht zwischen Menschen, Orks, Untoten und Nachtelfen. Die Einzelspielerkampagne führt Sie in die Welt Azeroth, wo – gelinde ausgedrückt – die Kacke wieder am Dampfen ist. Und Sie sind natürlich mittendrin. Neue Einheiten stoßen zu den vier Rassen und unterstützen diese mit diversen Fähigkeiten und Zaubersprüchen. Ebenso vergrößern sich Ihre Heere durch je einen weiteren Helden pro Volk. Beispielsweise durch den Blutmagier Aldos Firestar bei den Menschen oder den käferähnlichen, noch namenlosen Gruftlord bei den bereits verwesenden Untoten. Reicht Ihnen das nicht aus, lassen sich zudem neutrale Recken anheuern. Eigens von Ihnen erbaute Geschäfte versorgen Ihre Mannen mit statuserhöhenden Objekten. Und das ist noch lange nicht alles. Das Abenteuer hält drei unerforschte Gebiete für Sie parat. Für die kreativen Köpfe gibt's einen verbesserten Welt-Editor, der es sogar ermöglicht, komplette Kampagnen inklusive Videosequenzen und Sprachausgabe zu erstellen. Im Mehrspielerbereich warten zahlreiche neue Karten sowie erweiterte Optionen, beispielsweise Clan- und Turnier-Unterstützung im Battle.net. Wann *The Frozen Throne* in den Läden steht, hängt vom Verlauf des Beta-Testes ab. Und dieser startet Ende des Monats. TANJA BUNKE

Info: www.blizzard.com/war3x

Da! Massen schlachten!

Mööönsch! In SPELLFORCE geht's echt ab. An jeder Ecke im Märchenwald wird gewerkelt oder gekämpft. Was ist denn da los?



Genre-Mix | *Spellforce* von *Siedler*-Erfinder Volker Wertich bedient sich munter bei diversen Vorlagen. Die Story weist deutliche Parallelen zu *Der Herr der Ringe* auf: Ein Oberbösewicht greift im Fantasy-Reich nach der Macht und schickt fiese Untote, Drachen, Orks und Goblins aus. Sie sollen die Welt retten und müssen zunächst Verbündete heranschaffen. Also werden Basen errichtet wie bei *Warcraft 3*, Monster gemetzelt wie bei *Dungeon Siege*, Helden erschaffen wie bei *Heroes of Might & Magic*. Am Ende gibt's Massenschlachten, wie sie die PC-Welt noch nicht gesehen hat. Genial! Kaum zu glauben, was die Krass-Engine (*Aquanox 2*) da leistet. Die Wartezeit bis Juli kann noch sehr lang werden … CHRISTIAN BIGGE

Info: www.spellforce.com

AUF DVD

Staun doch mal!

VIDEO: Trouble im Märchenwald – das müssen Sie gesehen haben!

Parkverbot!

Zumindest für Achterbahnen. Denn in JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS sind Raptoren die Touristenattraktion.

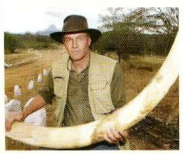


WiSim | Während Steven Spielberg gerade das Team für den vierten Kinofilm um die blutrünstigen Saurier zusammenstellt, wandelt die Spieleindustrie auf Manager-Pfaden. In *Operation Genesis* kümmern Sie sich um einen Vergnügungspark. Je mehr furchterregende Saurier Sie in den Park schaffen, desto mehr Gäste füllen Ihre Kasse. Mit dem Geld, das Sie verdienen, finanzieren Sie Ausgrabungen (um neue Saurier-DNS zu finden) oder bauen Ranger-Stationen, damit Sie im Helikopter über Ihre Insel knattern können. Zwölf Missionen warten auf Sie. Die Spielidee ist zwar nicht neu, scheint aber ansprechend umgesetzt zu werden. Eine 78 Megabyte große, spielbare Demo steht bereits im Internet zum Download bereit. JOACHIM HESSE

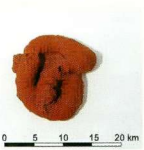
Info: www.bluetongue.com

Gefahren im Dino-Park

HADROSAURUS
Diese Saurierart ist sehr wehleidig. Stellen Sie sich vor, das Tier bekommt Zahnschmerzen. Das Geschrei bei 960 faulen Backenzähnen wollen WIR nicht hören!



BRONTOSAURIER
An sich ein friedliches Tier, produziert ein ausgewachsener Brontosaurier am Tag etwa 2,2 Tonnen Fäkalien. Finden Sie erst mal jemand, der so viel Scheiße wegräumt!



AL LOWE
Wird auch als der Dinosaurier unter den Spieldesignern bezeichnet. Belästigt die Besucher mit obszönen Sprüchen und hält die Honeymoon Suite im Casino besetzt.



Fotos: action press (2)

LIES MICH!

SPASS FÜR HAUSMEISTER



Altdeutsches Sprichwort: Man sieht die Stadt vor lauter Häusern nicht.

WiSim | *Anno 1503*-Spieler aufgepasst! Auf der offiziellen Homepage bietet Sunflowers ab sofort ein neues Szenario zum Download an. Gratis! Gelingt es Ihnen, anhand des reichen Rohstoffaufkommens und der vielen Ländereien eine 100.000-Einwohner-Metropole aufzubauen? Zeigen Sie, was Sie drauf haben! (BB)

Info: www.anno1503.de

GO WEST, WOOD!

Vermischtes | Halten Sie sich fest: Der traditionsreiche Entwickler Westwood verschwindet noch in diesem Quartal für immer vom Bildschirm. Grund: Electronic Arts will seine Entwickler-Studios in Las Vegas (Westwood) und Irvine (EA Pacific) zu einem einzigen großen in Los Angeles zusammenlegen. Dort sollen schon bald über 500 Menschen, darunter ein Großteil der Westwood-Crew, an neuen Projekten arbeiten. (BB)

Info: www.ea.com

DAS KANN JA NETZ WERDEN!



Die Fesseln am Zahnarztstuhl hätten den Patienten misstrauisch machen sollen.

Rollenspiel | *Matrix* lässt grüßen! Im Rollenspiel *Neuro Hunter* kommen Sie einem Komplott über die Vernichtung der Menschheit auf die Schliche. Die Spur führt Sie direkt in den Cyberspace, wo Sie es prompt mit tödlichen Wächterprogrammen zu tun bekommen. *Neuro Hunter* spielt aber nicht nur im weltweiten Netz. Auch auf der guten alten Erde müssen Sie sich mit Bösewichtern rumschlagen. Termin: Sommer 2004. (BB)

Info: www.deepsilver.net

SPIEL-FILM



Endlich wissen wir, wie der schwarze Peter aussieht.

Action | Coole Sprüche, heiße Autos und fetzige Action sind die Markenzeichen des Films *Bad Boys 2*, der im Sommer in die amerikanischen Kinos kommt. Auch auf dem PC werden die Hauptdarsteller Will Smith und Martin Lawrence bald Verbrecher jagen. Empire Interactive hat sich nämlich die Rechte für eine Spielumsetzung des Films gesichert. Ein genauer Termin steht aber noch nicht fest. (BB)

Info: www.empireinteractive.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	Unreal 2: The Awakening	Infogrames
2	▲	NEU	Sim City 4	Electronic Arts
3	▲	NEU	Battlefield 1942: Road to Rome	Electronic Arts
4	▼	3	Die Sims Deluxe Edition	Electronic Arts
5	▼	1	Anno 1503	Electronic Arts
6	▼	2	Gothic 2	Koch Media
7	▼	4	Fußballmanager 2003	Electronic Arts
8	▼	7	Age of Mythology	Microsoft
9	▲	NEU	Battlefield 1942	Electronic Arts
10	▲	NEU	Die Sims: Tierisch gut drauf	Electronic Arts

Quelle: SATURN

Die billige Rote!

So nennen wir nicht nur Fränkels Freundin. RED FACTION 2 kostet nämlich auch nur knapp 20 Euro!





Action | Auch der zweite Teil des Ego-Shooters spielt wieder auf dem Mars. Die fiese Regierung ist jetzt noch fieser, die Rebellen noch rebellischer, Grafik und Sound sind natürlich extrem verbessert. Schon im Vorgänger sorgte die Geo-Mod-Engine für Freude. Diese erlaubte es, nicht nur Gegner, sondern auch die gesamte Umgebung zu Klump zu ballern. *Red Faction 2* bietet eine verbesserte Variante der Technologie, die nun noch detailliertere Zerstörungsorgien ermöglicht. Die PlayStation-2-Version ist ja bekanntermaßen seit einiger Zeit erhältlich und die PC-Fassung kommt definitiv Mitte April. Natürlich werde das Konsolen-Pendant in technischer Hinsicht auf jeden Fall übertroffen, heißt es. Ein dickes Plus verdient schon jetzt der anvisierte Verkaufspreis: *Red Faction 2* wird für nur 19,95 Euro über die Ladentheken wandern! AHMET ISCITÜRK

Info: www.redfaction2.com/features.cfm



DUKES ECKLA

Eine H.U.R.E für den Duke!

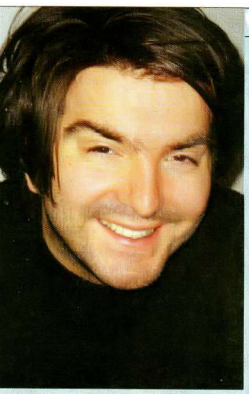
Kaum zu glauben, doch es gibt wieder Neuigkeiten zu DUKE NUKEM FOREVER!



Das obere Bild zeigt einen unscharfen Pixelwust. Darunter dasselbe Bild mit K.O.T.-Shading. Was für ein Unterschied!

Ego-Shooter | Laut James Masterbate (Grafikdesigner) wird Dukes neues Abenteuer wohl verschoben. Der Grund: die neue Physics-Engine, die auf den Namen „H.U.R.E" (Highly Unbelievable Realism Engine) hört. In Verbindung mit der neuen Shading-Technik namens „K.O.T" (Kinetischer Oberflächen-Transfer) werden ungeahnte Effekte möglich! Bislang hieß es, *Duke Nukem Forever* erscheine im Winter 2666. Und jetzt? Mann, sind wir gespannt! AHMET ISCITÜRK

Info: www.3drealms.com



DA HAT ER GUT LACHEN: CEVAT YERLI PRAHLT MIT DEN MASSEN SEINES GENITALS.

WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH ...

Cevat Yerli?

DER BEWEIS IST ERBRACHT: ALS DEUTSCH-TÜRKE MUSS MAN NICHT ZWANGSLÄUFIG DEN GANZEN TAG IN SPIELOTHEKEN ODER (NOCH SCHLIMMER) IN DER PCA-REDAKTION ABHÄNGEN.

Bei dem Klang der Worte „Cevat Yerli" denkt man zunächst vielleicht an einen eurasischen Diktator. Doch sofern Sie die vorherige Ausgabe der PC ACTION gelesen haben, wissen Sie es besser. Yerli, Baujahr 1978, ist Chef des Spieleentwicklers Crytek. Dort arbeitet er mit seinen älteren Brüdern Avni Yerli und Faruk Yerli am Ego-Shooter *Far Cry*. Sie wissen schon: die deutsche Antwort auf *Doom 3*. Yerli bedeutet wörtlich übersetzt übrigens so viel wie „mit Platz". Das Wort lässt sich in verschiedenen Zusammenhängen gebrauchen. Es taucht auf Türkisch zum Beispiel in Formulierungen wie „ein Auto mit viel Platz" oder „Fußball-Platz" auf. Was Ihnen diese Information bringt? Nun, genau das Gleiche wie einem Türken, dem man den Namen Manfred Schnitzel erklärt: nichts. Deshalb zurück zum Menschen Yerli. Der ist ein echter Oberfranke, der sich Coburg sehr verbunden fühlt. Dort ist er geboren, dort studierte er BWL, dort sitzt seine Firma und seine Freundin. Und dort befindet sich auch das Kino, das er mit drei bis vier Besuchen pro Woche in der Gewinnzone hält. Kurzum, Yerli ist ein sympathischer Typ mit dem Hang zur Exzentrik (Lieblingssessen: Putenbrust mit Eierspätzle). Sein Lebensmotto lautet: „Make a big difference". Was das bedeutet, haben wir nicht verstanden, aber wir werden uns weiter bemühen. JOACHIM HESSE



Verfluchter Herbst!

Da wird's nämlich langsam wieder arschkalt und BAPHOMETS FLUCH trifft uns zum dritten Mal.

Adventure | THQ gaben endlich den Veröffentlichungs-Termin des lang erwarteten Grafik-Adventures bekannt, das zumindest in den englischsprachigen Ländern den Zusatz *The Sleeping Dragon* tragen soll. Am 10. Oktober wird George Stobbart zum dritten Mal durch die halbe Welt reisen, um das Rätsel von Baphomets Fluch zu lösen. Natürlich ist auch die schnuckelige Nico wieder mit von der Partie, um dem blonden Helden unter die Arme zu greifen. Ob sie ihm endlich auch mal zwischen die Beine greift, wissen wir leider nicht. Grafisch werden neue Wege beschritten, denn man hat sich vom typischen Zeichentrick-Look verabschiedet. Stattdessen werden dem Spieler Polygon-Charaktere in dreidimensionaler Umgebung vorgesetzt. Das ist jetzt nämlich modern. Wir hoffen, dass der Sprung in die dritte Dimension keine negativen Folgen hat. AHMET ISCITÜRK

Info: www.revolution.co.uk

Mach hier nicht auf dick!

In PANZERS arbeiten Sie keine Diätpläne für die Weightwatcher-Selbsthilfegruppe aus, sondern zwängen sich in die Stahlkolosse des 2. Weltkriegs.





Strategie | Die Macher von *S.W.I.N.E.* melden sich eindrucksvoll zurück. Im Gegensatz zur süßen Echtzeitschlacht zwischen Hasen und Schweinen geht es in *Panzers* realistisch zur Sache. Wahlweise aufseiten der Deutschen, Russen oder Amis greifen Sie mit einer kleinen, aber feinen Kerntruppe in die Gefechte des 2. Weltkriegs ein. Soldaten können Fahrzeuge erobern und zusätzliche Waffen aufnehmen. Jeder einzelne Mann unter Ihrem Kommando verbessert im Lauf der Kampagne seine Fähigkeiten. Durch erfolgreich abgeschlossene Missionen erhalten Sie Prestigepunkte, die in zusätzlichen Nachschub investiert werden können. Ihren virtuellen Feldzug dürfen Sie für die zweite Jahreshälfte planen. ALEXANDER GELTENPOTH

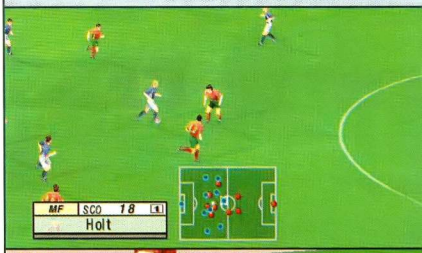
Info: www.panzers.de



GERÜCHTE KÜCHE

Football's coming home, it's coooomiiing! Was ist passiert? Offiziell noch nichts, doch die Anzeichen verdichten sich, dass Konamis geniale Fußballsimulation *Pro Evolution Soccer* demnächst für den PC erscheint!

Es ist schon traurig, wenn man als begeisterter Sportspieler eine PS2 im Wohnzimmer stehen haben muss, um in den Genuss des zweifelsohne besten Fußballspiels zu kommen. Und das ist nicht etwa *FIFA 2003* von EA Sports, sondern *Pro Evolution Soccer 2* aus dem Hause Konami. Nichts gegen die *FIFA*-Serie, aber Konamis *PES*-Reihe ist halt einfach einen Tick realistischer und angenehm simulationslastiger. Als der japanische Softwareriese schließlich im Herbst vergangenen Jahres ankündigte, künftig auch PC-Spiele zu entwickeln, keimte bei den PC-Kickern bereits ein bisschen Hoffnung auf, die sich jedoch vorerst nicht bestätigte. Aber jetzt vielleicht! Denn Mitte Februar taten Konami-Niederlassungen verschiedenster Länder kund, dass eine PC-Umsetzung von *ISS 3* kommt! Das ist die Arcade-Version von *PES* und schon mal ein dickes Ding! Lediglich das Deutschland-Büro von Konami schloss sich dieser Ankündigung (noch) nicht an, verwies aber darauf, dass man „zukünftig mit regelmäßigen PC-Veröffentlichungen zu rechnen" habe und winkte gewaltig mit dem Zaunpfahl, als man uns verklickerte, „dass es ja neben *ISS 3* ein noch besseres Fußballspiel gibt, das rein theoretisch auch für PC-Spieler ganz interessant sein könnte." Alles klar? Unser Tipp: *ISS 3* ist lediglich der Anfang, *PES 3* erscheint mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit für den PC. CHRISTIAN SAUERTEIG





Das Kahn nich' sein!

Olli K. will seinen Namen nicht in FIFA 2002 haben. Und ging jetzt vor Gericht.

Vermischtes | Wird die Verbreitung des Fußballspiels *FIFA 2002* verboten? Das will Oliver Kahns Promi-Anwalt Professor Matthias Prinz laut Heise.de in einem Prozess erreichen. Hersteller EA Sports habe den Namen des Torhüters unberechtigt verwendet, er sei im Spiel als „Comic-Figur" dargestellt und damit werde sein Persönlichkeitsrecht verletzt. Wie Heise berichtet, folgte ein Hamburger Gericht am ersten Verhandlungstag den Argumenten weitgehend. Unter anderem hieß es, Kahn müsse eine „werbliche Vereinnahmung" nicht hinnehmen. Ferner sei relevant, dass der Torwart im Spiel „auf Knopfdruck reagieren muss". Das Urteil wird am 14. März verkündet. Bei einem Erfolg will der Kicker auf Schadensersatz klagen. Laut dessen Anwalt ist denkbar, dass dann weitere Profis vor Gericht ziehen. EA lehnte übrigens einen Vergleich ab und beruft sich darauf, die Rechte bei der Federation of International Football Professionals erworben zu haben, und zwar über die deutsche Spielergewerkschaft VdV. Die wiederum habe dies bestritten, so Heise.de. Ob und wie sich der Fall auf das aktuelle *FIFA 2003* auswirkt, muss sich zeigen. Eine Stellungnahme von EA gab es bis Redaktionsschluss noch nicht. HARALD FRÄNKEL

Info: www.heise.de



Foto: action press

Ein Grund zur Klage!

Wir haben überlegt, wen wir ein bisschen verklagen könnten. Weil wir Geld brauchen. Keinesfalls, um uns zu bereichern! Nein, wir würden es natürlich spenden.



Ahmet Iscitürk verklagt Albert Uderzo. Der malte unseren türkischen Redakteur ungefragt ab und nannte das Ergebnis „Obelix". Iscitürks Anwalt: „Mein Mandant fühlt sich in seiner Religion verletzt! In Wirklichkeit darf der nämlich gar kein Schweinefleisch essen. Das ist 'ne riesige Sauerei!"



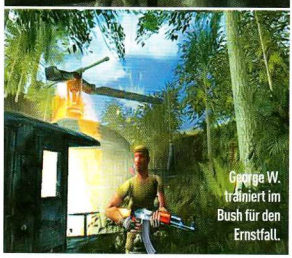
Joachim Hesse verklagt George Lucas. Der nutzte unseren haarigen 2,02-Meter-Riesen als Vorlage für den bekannten Wookiee Jobacca. Hesses Anwalt: „Mein Mandant wird bei *Star Wars* als dämlicher Affe dargestellt. Okay, er ist einer. In Wahrheit beherrscht er aber deutlich mehr als drei Grunzlaute."



Harald Fränkel verklagt die Firma Epic Games. Diese verwendete ihn bei *Unreal Tournament 2003* als Spiellermodell „Gorge". Fränkels Anwalt: „Besonders relevant ist, dass der PCA-Redakteur auf Befehl des Spielers springen muss. Das tut der Pantoffelheld in Wirklichkeit aber nur bei Frauen!"

Fotos: action press (2)/Montage: Roland Gerhardt



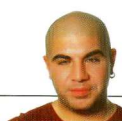


Auftrag: Alles rambonieren!

In LINE OF SIGHT: VIETNAM stehen Sie dem Vietcong gegenüber. Allein!

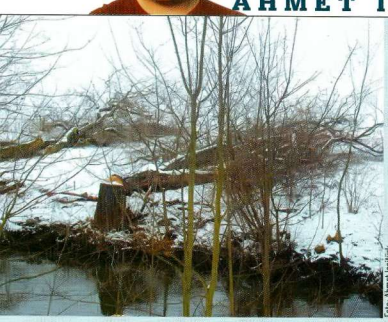
Ego-Shooter | Neben *Vietcong* (Take 2) steht dieses Jahr mit *Line of Sight: Vietnam* ein weiterer Busch-Shooter ins Haus. Sie schlüpfen in die Rolle eines US-Scharfschützen der Green Berets und bahnen sich in Einzelkämpfer-Manier den Weg durchs Dickicht. Ihre Aufgaben: feindliche Stellungen ausspionieren, Konvois decken und hochrangige Offiziere unter die Erde befördern. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.infogrames.net



BESSERWISSER

AHMET ISCITÜRK ÜBER EIN BESSERES LEBEN

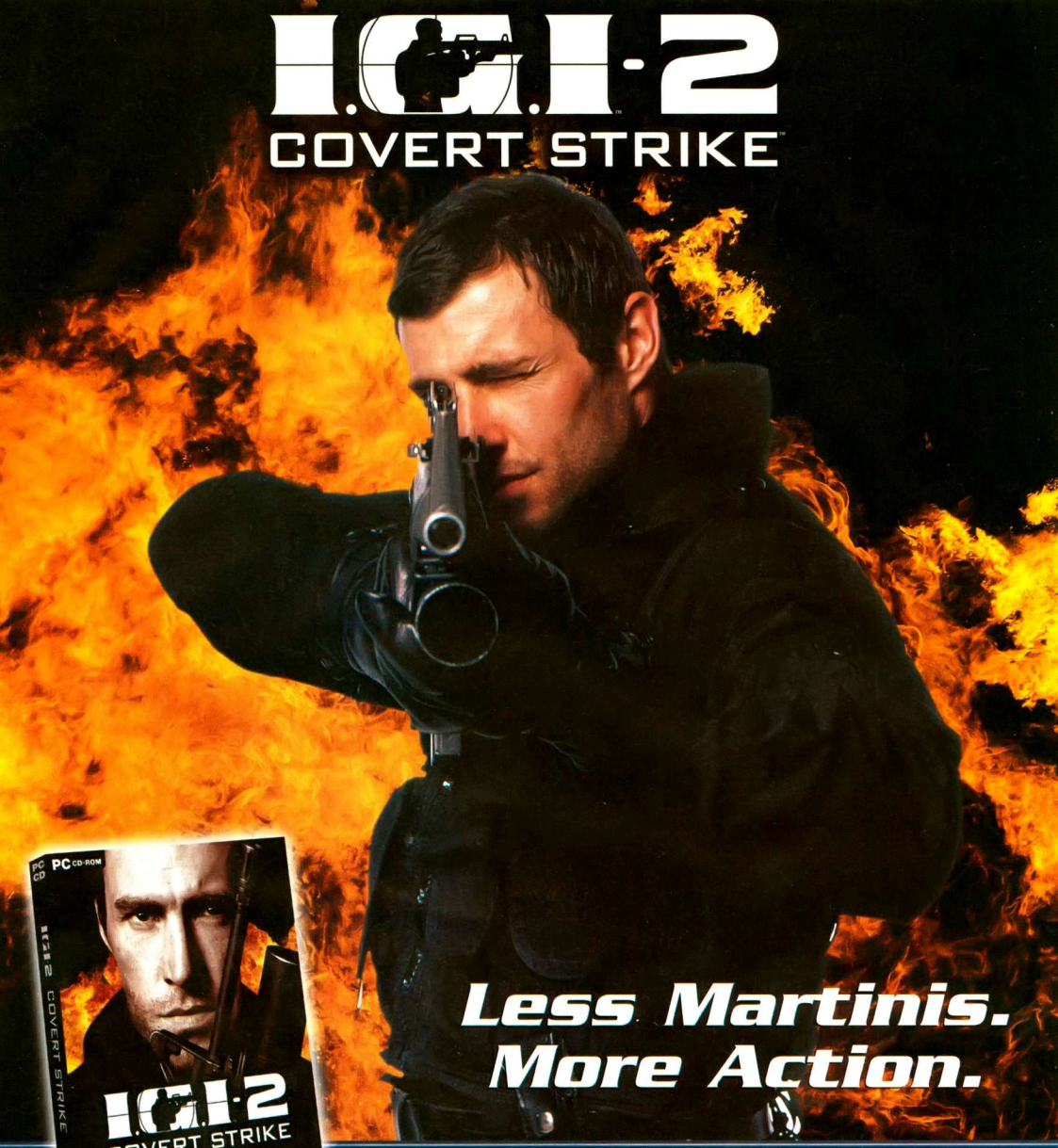

Foto: Ahmet Iscitürk

Unsichtbarkeit macht Spaß! Jo Hesse, Benny Bezold und Christian Bigge komplett nackt beim Holz hacken.

Unsichtbar!

Die Japaner sind ein pfiffiges Volk. Nippons Erben können nicht nur Videospiele, Autos und Schulmädchenfilme kreieren. Professor Susumu Tachi von der Tokioter Uni hat jetzt einen Unsichtbarkeits-Umhang erfunden. Mich hat sofort interessiert, was meine Kollegen mit so einem Umhang anstellen würden. Die Frage war: „Was würdest du mit einem Unsichtbarkeits-Umhang tun?" Hier die Antworten: Harald Fränkel: „Ich bin doch sowieso schon unsichtbar! Zumindest für Frauen!" Joachim Hesse: „Unsichtbar ist doch doof. Dann sieht mich ja keiner!" Benjamin Bezold: „Ich würde dem Sauerteig einen Riesendildo auf den Stuhl schnallen und diesen dann unsichtbar machen." Tanja Bunke: „Ich würde meine Katzen unsichtbar machen und ihnen Gesichter von berühmten Persönlichkeiten aufkleben." Christian Sauerteig: „Auf dem Heimweg muss ich immer an einem Kinderspielplatz vorbei. Da ist immer so ein achtjähriger Rowdy, der mich schlägt. Endlich könnte ich in Frieden nach Hause laufen!" Alexander Geltenpoth: „Ich würde die Risse und Schimmelflecken in meiner Eigentumswohnung unsichtbar machen. So könnte ich armen Schweinen viel mehr Geld für Miete abknöpfen!" Christian Bigge: „Ich hab keine Zeit für deine Scheiße, du fetter Sack! Hau ab, oder du kannst dir einen neuen Job suchen!" Und was würde ich tun? Ich würde mir das Teil um ein bestimmtes Körperteil schnallen, damit ich mal in die Sauna kann, ohne neidische Blicke zu ernten!

I.G.I-2
COVERT STRIKE



Less Martinis.
More Action.







Developed by innerloop

PC CD

10.000 Gegner. 3 Kontinente. 1 Ziel.

Dein Name: Jones. David Jones. Dein Beruf: Top-Agent der geheimen US-Militär Organisation IGI. In dieser packend-realistischen Fortsetzung des Bestsellers IGI erlebst Du den ultimativen Mix aus 1st Person-Shooter, Tarnung und 3D Strategie. In nervenzerfetzenden Missionen rund um den Globus. Auch als Multiplay mit zwei gegnerischen Teams von je bis zu 8 Spielern. Du musst durchkommen. Oder die Welt wird sich für immer verändern.

www.codemasters.com

Codemasters®
GENIUS AT PLAY

© 2003 Innerloop Studios and The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Covert Strike"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "IGI"™ is a trademark of Innerloop Studios. Developed by Innerloop Studios. Published by Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners.



Schlag mich!



Kampfspiele am PC sind tot? Dann ist ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS sicher ein Zombie.

Action | Dass es auf Konsolen die besten Prügelspiele gibt, bestreitet wohl niemand. Seit *Virtua Fighter* hat der PC den Anschluss ans Genre verloren. Mit *One Must Fall: Battlegrounds* soll sich dieser jämmerliche Zustand ändern. Und mehr noch. Statt bloß zwei Gegner gegeneinander antreten zu lassen, sollen bis zu 16 Recken gleichzeitig das Kriegsbeil schwingen. Der Spieler kontrolliert jeweils einen großen Roboter, der alle möglichen Angriffsarten und Spezialattacken beherrscht. Auch Gegenstände und Besonderheiten der zwölf Arenen können Sie angeblich zum eigenen Vorteil einsetzen. Das klingt nach einer wüsten Balgerei, die Sie im Frühling erwartet. Wer sich schon einmal mit einigen der Charaktere vertraut machen möchte, darf sich gerne den neun Jahre alten Vorgänger *One Must Fall: 2097* aus dem Internet saugen. JOACHIM HESSE

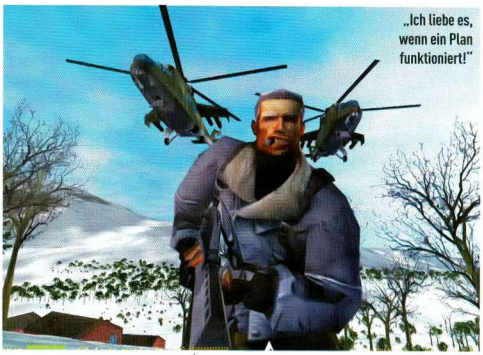
Info: www.omf.com

Eiskalter Krieger

Für eine Hand voll Dollar in den Krieg ziehen? Für die harten Burschen des vielversprechenden Taktik-Shooters SÖLDNER kein Problem.

Action | Bis zum Erscheinungstermin im Spätsommer dieses Jahres ist es bekanntlich noch etwas hin. Deswegen versorgt Entwickler Wings Simulations (*Panzer Elite*) die stetig wachsende Fangemeinde regelmäßig mit immer neuen, interessanten Informationen zu *Söldner*. Sehr brav! So wurden Details zu neuen Fahr- und Flugzeugen bekannt. Neben russischen Truppentransportern und Helikoptern sowie chinesischen Schützen- und Kampfpanzern können Sie auch auf ein stattliches Arsenal an Handfeuerwaffen zurückgreifen. Unter anderem sind das „OICW" von Heckler & Koch, dessen Munition erst beim Aufschlag explodiert, sowie diverse Schießeisen aus englischer, amerikanischer und koreanischer Produktion mit von der Partie. In *Söldner* befehligen Sie wie bei *Operation Flashpoint* eine kleine High-Tech-Armee von Soldaten, gepanzerten Fahrzeugen und Helikoptern. Neben einer dynamischen Einzelspieler-Kampagne soll es auch einen Mehrspielermodus für bis zu 128 Zocker geben. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.secretwars.net



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:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieleforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spietipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
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 3/2003
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

DANIEL HEITZ
aus Muggensturm darf sich auf das Spiel *Das Ding* freuen.




KONAMI
Geld allein macht glücklich
...und nie hat das Scheffeln mehr Spaß gemacht!
Behalte als Casinomanager alles fest im Griff.
Wähle Deine Mitarbeiter, die Deko, Ausstattung und Überwachung mit Bedacht. 6 verschiedene Casinovarianten in 3 Städten wollen gut geplant und betreut werden.
Mehr als 120 unterschiedliche Zocker, betrunkene Glücksspieler und Ganoven müssen um ihr Bares gebracht werden.
Also nichts wie ran: Füll Dir die Taschen in komplett interaktiver 3D-Umgebung und lass Vegas links liegen!
PC CD-ROM
CASINO Inc.
CASINO Inc.
www.konami-europe.com
www.konamistyle-europe.com
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
© Hothouse Creations Ltd. 2002. All rights reserved

NET NEWS

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



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

Die PC-ACTION-WWCL-Finals: E-Sportler treffen im Heide-Freizeitpark Soltau auf die steilste Holzachterbahn der Welt. Das ist mal eine Herausforderung: Wer kotzt, verliert! Mehr zum Thema in unserem Blickpunkt ab Seite 36.



Made in Austria: Wir würden den Eltern dieser Dame gern ein Denkmal errichten.

Damen-Wahl!

PlanetLAN sucht die schärfsten LAN-Party-Bräute. Bei den Männern wird auch ein Mr. LAN gekürt. Aber wen juckt das?

LAN-Party | PlanetLAN veranstaltet die Wahl zum Kronprinzen und zur Kronprinzessin der Szene. Gesucht werden also Mr. und Mrs. LAN, und zwar jeweils für Deutschland und Österreich. Von Zockern über Organisatoren bis zum LAN-Groupie ist alles im Bewerberfeld vertreten. Die Anwärter werden nach drei Kategorien beurteilt: Charisma, Know-how und Sex-Appeal. Die Community wählt online auf dem LAN-Party-Portal PlanetLAN. Die genaue Platzierung bleibt zunächst geheim. Sie wird erst bei den PC-ACTION-WWCL-Finals (vom 4. bis 6. April, siehe Vorbericht ab Seite 36) bekannt gegeben. Wie bei anderen Awards öffnen die Verantwortlichen die alles entscheidenden Umschläge live vor Publikum. Wir zeigen den PC-ACTION-Lesern an dieser Stelle ein paar Teilnehmerinnen, rein zu Informationszwecken natürlich: Lisa (großes Foto) und Daniela (links unten) treten bei den österreichischen Miss-Wahlen an, Sandra (rechts) ist eine von acht deutschen Vertreterinnen. FELIX LOHMEIER

Info: www.planetlan.de

AUF DVD

LAN-Party-Fotos

Bilder von den G4u FinalzZz, der MiLLANium 2003 und den Kandidaten für die PlanetLAN-Misswahl.

g4u_finalz.exe
millanium2003.exe
misswahl.exe



Und ein weiteres Beispiel zum Thema „Nicht alles aus Österreich ist schlecht".



Boris Becker meint: „Krawatte als Sichtschutz? Scheiß-Emanzipation!"

Gummipuppe sucht Herrchen

Die ['JU:NIEN] ist einfach teuflisch anders als andere LAN-Partys. Wollen Sie zu den 666 Teilnehmern gehören?

LAN-Party | Hagen, gelegen im Niemandsland zwischen Ruhrgebiet und Sauerland: Wo durchschnittliche LAN-Party-Besucher nicht mal tot überm Zaun hängen wollen, fühlt sich eine Schar Unentwegter pudelwohl und richtet zum fünften Mal die „['ju:nien]" in der örtlichen Stadthalle aus. Mit 666 zahlenden Teilnehmern feiern die unkonventionellen Veranstalter vom 25. bis 27. April. Ganz ohne den üblichen Schnickschnack wie wertvolle Turnier-Preise, verbissenes Pro-Gaming oder koffeinfreie Limonade mit Zitronengeschmack. Stattdessen legen alle Wert auf Geselligkeit und andere Dinge, die man sonst nur in einem Altherren-Kegelklub vermuten würde. Gerüchten zufolge werden allzu ehrgeizige „Profis" schon mal mit einer Gummipuppe als Turnierpreis bloßgestellt (angeblich liegt eine noch immer zur Abholung für den Clan „Mortal Teamwork" bereit). Wer die Erfahrung ['ju:nien] selber machen will, muss sich beeilen. Die Veranstaltung ist immer recht schnell ausgebucht. FELIX LOHMEIER

Info: http://union.lanparty.de



Mal ehrlich: Wer den Berufsweg des Zirkusakrobaten-Kostüm-Designers wählt, muss doch einen an der Klatsche haben?

Ein super Markt?

Fantasy-Online-Spiele gibt's zuhauf. Demnächst soll aber ein Superhelden-Titel namens CITY OF HEROES die Herzen der Internet-Fans erobern.



Und plötzlich stellte die Schlafwandlerin fest, dass frische Luft schädlicher als Rauchen sein kann.

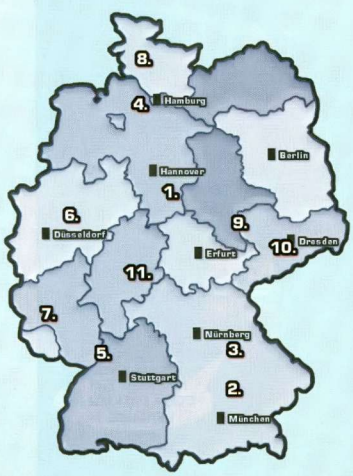
Online-Rollenspiel | „Super Powered MMORPG?" Das mag für Laien wie eine Modellbezeichnung für den neuesten Vorwerk-Staubsauger klingen. Es heißt aber „Super Powered Massively Multiplayer Online Roleplaying Game", was wiederum so viel bedeutet wie „Online-Rollenspiel zum Thema Superhelden, bei dem ganz viele Zocker auf einmal per Internet mitmachen dürfen". *City of Heroes* lautet wiederum der zugehörige Titel, an dem die Entwicklerfirma Cryptic Studios bastelt. Ein Erscheinungstermin ist noch nicht bekannt. Es gibt aber einige Informationen: Sie erstellen einen Helden und sogar dessen Kostüm, suchen sich aus 40 Superkräften ein paar nette heraus und vermöbeln Bösewichter – im Alleingang oder in einer Party. Dafür gibt's Erfahrungspunkte. Damit Sie quasi noch superer werden. Wir finden, das klingt super! HARALD FRÄNKEL

Info: www.cityofheroes.com

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

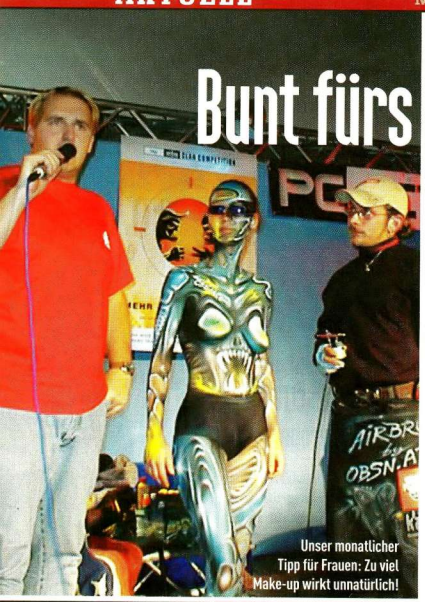
Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.



Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	PCA WWCL	URL
DEUTSCHLAND					
1 LANarena	21.02.2003	38871 Ilsenburg	688	✔	www.lanarena.de
2 C-Moos	21.02.2003	84174 Weixerau	300	✘	www.c-moos.de
3 Oberpfalz-LAN 3	28.02.2003	92421 Schwandorf	350	✔	www.oberpfalz-lan.de
4 C-MaxX 3	28.02.2003	21244 Buchholz	500	✔	www.circus-maxximus.de
5 IBL Siebtes Zeichen	28.02.2003	75038 Oberderdingen	240	✔	www.ibl-lan.de
6 XSLan - XI	07.03.2003	58644 Iserlohn	400	✔	www.xslan.info
7 Fruehlings-Flotzen	07.03.2003	54497 Morbach	420	✔	www.fruehlings-flotzen.de
8 STL #34	14.03.2003	24768 Rendsburg	464	✔	www.spankthelan.de
9 Böhlen LAN V	21.03.2003	04564 Böhlen	300	✔	www.boehlen-lan.de
10 ProjectLAN - SpringBreak	28.03.2003	01277 Dresden	300	✔	www.projectlan.de
11 MCL 8	28.03.2003	36093 Künzell	420	✔	www.mcl2k.de
ÖSTERREICH					
1Detonation - the return	21.02.2003	4600 Wels	230	✔	www.detonation.org
2X-Con #1 - the beginning	21.02.2003	1210 Wien	200	✔	www.x-con.at
3nur48stunden - Teil 9	21.02.2003	8200 Gleisdorf	250	✔	www.nur48stunden.at
4restart.tc Hirtenberg	07.03.2003	2552 Hirtenberg	150	✔	http://restarttc.lantrophy.net
5LANWA[H]N 2k3	28.03.2003	7052 Müllendorf	150	✔	www.lanwahn.at
SCHWEIZ					
1Raven Shield LAN	22.02.2003	1197 Prangins	100	✘	www.switzerlan.com
2NetGame XL 2003	27.03.2003	3600 Expo Thun	800	✘	www.netgame.ch

Bunt fürs Leben?

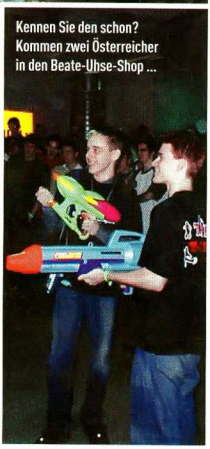
Bei der MilLANium-LAN waren eine farbige und zwei nass gespritzte Mädels im Spiel. Apropos Spiel: Gezockt wurde auch.



Unser monatlicher Tipp für Frauen: Zu viel Make-up wirkt unnatürlich!



Hyperhidrose (verstärkte Schweißproduktion) ist übrigens eine schlimme Krankheit.



Kennen Sie den schon? Kommen zwei Österreicher in den Beate-Uhse-Shop ...

LAN-Party | Das Rahmenprogramm der MilLANium in Wien begeisterte die Zocker. Der Wet-T-Shirt-Contest und die Bodypainting-Vorführung lenkten hervorragend von den kleinen Netzwerkproblemen ab. Ferner wurden zwei Spieler bei einer Verlosung ausgewählt, die sich mit Supersoakern an zwei Mädels in weißen Shirts austoben durften. Die Kunst des Bodypainting wurde live an einem Versuchsobjekt demonstriert. Trotz der vielen Attraktionen haben die Spieler die PC-ACTION-WWCL-Turniere natürlich ernsthaft ausgetragen. Mit dem Sieg bei *Battlefield 1942* hat der Clan „Intelligent Platoon" die Teilnahme an den Finals im Heide-Park und die Chance auf 7.500 Euro an Sachpreisen schon fast sicher. Bei *Counter-Strike* 5 gegen 5 sicherten sich „Legio Mortis" den Sieg. Insgesamt darf der Event als großer Erfolg für die Veranstalter gewertet werden. Die Partystimmung war optimal. FELIX LOHMEIER

Info: www.millanium.at



Das zieht immer weitere Greise!

Computer-Spieler altern immer würdevoller. Zum Beispiel bei SIEDLER-LAN-PARTYS. Die nächste startet am 1. Mai.

LAN-Party | Wer mit LAN-Partys immer Actionspiele verbindet, wird sich wundern, dass es auch anders geht. Die Fangemeinde des Aufbaustrategie-Klassikers *Die Siedler* veranstaltet regelmäßig eigene LANs. Die nächste findet vom 1. bis 4. Mai in Siegburg im Rhein-Sieg-Kreis nahe Köln statt. Im Eintrittspreis von 15 Euro pro Tag und Person sind Vollverpflegung sowie ein Platz in einem Feldbett inbegriffen – wie im Seniorenheim. Und das muss wohl so sein: Die Daddler sind ähnlich alte Säcke, wie sie im Chefbüro der PC ACTION hocken und sich dieselben kratzen. Oder kurz: Das Durchschnittsalter liegt über 30. FELIX LOHMEIER

Info: www.siedlerlans.de



© 2003 by PlanetLAN GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Alle Marken und Logos sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

PC ACTION WWCL sponsored by intel

Jetzt mach aber mal 'nen Punkt!

Oder besser noch mehr. Und zwar bei der vierten Saison der PC-ACTION-WWCL. Die ist jetzt gestartet.

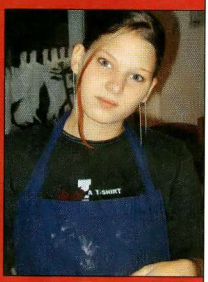
E-Sports | Keine Saisonpause, kein Verschnaufen! Die Finalspiele der aktuellen Saison sind noch nicht mal ausgetragen (Endrunde ab 4. April, siehe auch Seite 36), schon geht's weiter mit der Jagd auf PC-ACTION-WWCL-Punkte. Wer in der dritten Saison noch kein Land gesehen hat, kann sich für die Finals #4 im Oktober qualifizieren. Wo? Die Termine aller offiziellen PC-ACTION-WWCL-Events und der heißesten Zocker-Feten gibt es auf der Website http://wwcl.net oder hier bei unseren NET NEWS. Die Saison startete am 14. Februar und läuft bis 10. August. FELIX LOHMEIER

Info: http://wwcl.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: Kris (Kurzform für Kristina = Kind des Meeres, schön nicht wahr?)
Beruf: Viechteilchen, das zur Schule geht = Schülerin
Alter: Fast 18 *prahl* (am 29. April ist es so weit *jubel*)
Nickname: Yonata, KampfKnubbel (bei *CS*, *Q3*, usw.)
E-Mail: yonata@gmx.de
Homepage: Wenn ich was von dem Zeugs versteh'n würde, hätt' ich schon eine, natürlich in Pink ;)
Lieblingsgenre: Shooter, Rollenspiele, anderes
Lieblingsspiele: FFVII, DAoC, NFS 1 bis 4, CS (DoD), SC BW, und natürlich Pikachu Volleyball (ehrlich, das Spiel ist lustig!)
Seit wann ich spiele: Seit 1992
Statement: Knubbel an die Macht!

Anm. d. Red.: Danke für deinen Hinweis in der E-Mail, dass die weißen Flecken auf der Schürze vom Plätzchenbacken kommen, Kris! Wir wären sonst auf abstruse Gedanken gekommen. Zum Beispiel, dass du dein Zimmer gestrichen hast. Oder so.

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 !

VON WEGEN TOTE HOSEN!

Campino (links) ist augenscheinlich blau. Für die anderen zwei Gesichtsentgleisungen ist uns keine Entschuldigung eingefallen.



LAN-Party | Die Ärzte rocken! Für die CS_Doctors wird es jedenfalls langsam zur Routine: Bereits zum dritten Mal in kurzer Zeit schmiss das Team eine erfolgreiche Party, im Freizeitpark „Dorf Münsterland" in Legden. Diesmal organisierte die junge Truppe die LAN-Party für die Finalspiele der Gameserver4u-Online-Liga. Bei *Counter-Strike* 5 gegen 5 landete übrigens der Clan „Mousesports" auf dem ersten Platz, gefolgt von „EFF KULT" und „team-radium". (FL)
Info: www.gameserver4u.de

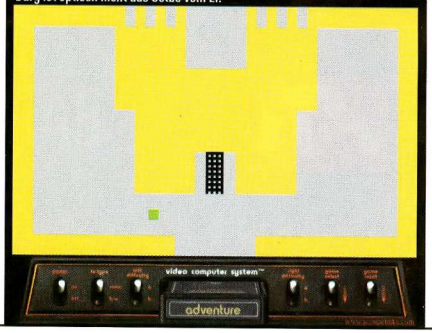
SEI KEIN FROSCHSCHENKEL!

LAN-Party | Frankreich: Toulouse, Poitiers, Straßburg. Sind die Froschschenkel-Heiner wahnsinnig oder warten in deren Heimat LAN-Partys der Superlative? Nummer 1: Electronic Sports World Cup, Futuroscope in Poitiers, 8. bis 13. Juli, 150.000 Euro Preisgeld, 30.000 Besucher. Nummer 2: The CLIKARENA, Toulouse, 18. bis 21. April, 3.600 Zocker, Einladungsturniere für die weltbesten Clans. Nummer 3: LAN-Europa, Straßburg, 25. bis 27. Juli, 2.500 Zocker. Ja, mit fetten Zahlen warten die französischen LAN-Partys sehr wohl auf! Zumindest im Fall der LAN-Europa sind aber Zweifel berechtigt. Die Veranstalter verstrickten sich in Widersprüche um angebliche EU-Subventionen (100.000 Euro) und prall gefüllte, aber geheime Anmeldelisten ... (FL)
Info: www.lan-europa.com; www.lan-arena.com; www.clikarena.com

STAUN' BAUKLÖTZE!

Genre | Wussten Sie, woher der Genre-Begriff Adventure kommt? Vom ersten Adventure mit dem Titel „Adventure". Was bekanntlich schlicht „Abenteuer" heißt. Sagt jedenfalls der bekannte Videospiele-Historiker Joachim Hesse. Er hat auch eine Möglichkeit gefunden, wie Sie dieses Spiel selbst mal zocken können. Und zwar per Internet, unter der angegebenen Adresse. (HFR)
Info: www.scottpehnke.com/programming/adventure.html

Lego Duplo mag pädagogisch wertvoll sein, aber die pissgelbe Burg ist optisch nicht das Gelbe vom Ei.





Warst du schon mal drin?

Eigenlob stinkt. Aber unsere neue Homepage schlug tatsächlich ein wie eine Bombe und ist so richtig fett! Was für tolle Sachen Sie bisher womöglich verpasst haben, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Kaum zu glauben, aber wahr: Auf den Tag genau 68 Jahre, nachdem Ma Baker im Kugelhagel des FBI starb, startete die nigelnagelneue PC-ACTION-Homepage. Das war am 16. Januar. Seitdem haben sich fast eine Million Spieler auf www.pcaction.de geklickt und jeden Tag werden es mehr. Kein Wunder, schließlich bekommen Sie bei uns auch alles, was das Spielerherz begehrt. Egal, ob brandaktuelle News, exklusive Heftinhalte, tonnenweise Leserbriefe, alle wichtigen Infos und Links zu unserem Spielerforum, ein riesiges Tipps&Tricks-Archiv sowie das legendäre Redaktionstagebuch. Hier erfahren Sie, was wir den ganzen lieben, langen Tag so Tolles anstellen. Nicht zu vergessen unsere zahlreichen Diskussionsforen, wo Sie mit anderen Spielern und den Redakteuren über die verschiedensten Sachen plaudern können. Letzteres funktioniert natürlich auch in unserem schicken Chat ausgezeichnet, in dem eigentlich fast immer einer der Redakteure anzutreffen ist. In regelmäßigen Abständen gibt es auch spezielle Themenchats, bei denen Sie einen Schreiberling nach Herzenslust löchern dürfen. Mit Fragen versteht sich. Die Ankündigungen und jeweiligen Termine finden Sie immer rechtzeitig direkt auf der Startseite unserer Homepage. Sie haben womöglich einen Vorschlag für einen Themenchat? Schreiben Sie uns doch eine E-Mail an webmaster@pcaction.de!

SEI EIN SPANNER!

Großer Beliebtheit erfreuen sich auch unsere Webcams! Wer schon immer mal Frau Bunke bei der Arbeit über die Schulter schauen wollte oder überprüfen möchte, wie viele Schokoriegel unser Redaktions-Türke pro Tag vertilgt, klickt einfach nur auf Peepshow und dann den Tipp-Sklaven seiner Wahl. Gar nicht oft genug erwähnen kann man unseren einzigartigen Organizer von pcaction.de. Hier können Sie nicht nur wie bei Outlook Ihre Termine komfortabel verwalten, sondern auch auf bequemste Art und Weise E-Mails an Ihre Freunde aus der riesigen PC-ACTION-Community verschicken. Und wer sich aktiv am nächsten Heft beteiligen möchte, kann in der Vorschau- und Test-Rubrik seine Lieblingsspiele voten und mit etwas Glück sogar noch ein brandaktuelles PC-Spiel gewinnen. Sie sehen schon, es gibt eine Menge zu entdecken. Viel Spaß dabei! CHRISTIAN SAUERTEIG



Exklusive Heftinhalte vor allen anderen lesen? pcaction.de macht's möglich!



Heiß: Unsere begehrten Zockerweibchen haben natürlich eine eigene Rubrik auf unserer Homepage.

LESERBRIEFE

Hunde-prozentig!

Wie findet man das richtige Geschenk? Hier ist der ultimative Tipp!

Kennen Sie das? Jemand, den Sie gern haben, hat Geburtstag und Ihnen will partout nicht einfallen, über welches Geschenk er sich am meisten freuen würde. Man kann aber auch so viel falsch machen! Meiner letzten Freundin habe ich beispielsweise Fotos von mir geschenkt. Aufwendig gemacht, von einem Profi. Zwei Wochen später meinte sie, wir könnten ja Freunde bleiben. Ob da ein Zusammenhang bestand? Langer Rede kurzer Schwachsinn: Beim nächsten Mal wollte ich es besser machen. Und bekam bald Gelegenheit. Rockys Geburtstag stand an! Damit hier keine Missverständnisse aufkommen, von wegen Umpolung und so: Ich bin zwar ziemlich verzweifelt, aber so nun auch wieder nicht! Ich rede jetzt vom Hund meiner Mutter. Äh, nein, hören Sie bitte auch auf, darüber näher nachzudenken. Danke. Ich surfte jedenfalls auf www.zooplus.de, um Rocky was Schönes auszusuchen. Meine Güte, die haben da tolle Sachen! Na gut, der Hunde-Sicherheitsgurt (79,90 Euro) und die Cabriobrille (83,99 Euro) fielen leider flach. Nicht weil ich die dämlich finde oder Rocky keinen Führerschein hat, sondern meine Mutter kein Cabrio. Ein anderes Auto übrigens auch nicht. Den Doppelhamburger (2,49 Euro) wollte ich ebenfalls keinesfalls schenken. Rocky hätte mir wahrscheinlich den Stinkefinger gezeigt, wenn er einen hätte. Der Burger ist nämlich aus Gummi. Das hätte der Gierhals zwar nicht bemerkt, weil er grundsätzlich alles am Stück runterwürgt (Mäuse, kleine Hasen, Yorkshireterrier). Aber der Warnhinweis „Vorsicht beim Verschlucken von Teilen: Dies kann zu Darmverschluss führen" irritierte mich. Scheiß drauf, sagte ich mir, vielleicht finde ich ja in der Rubrik „Katzen" was. Ich dachte an einen günstigen Stubentiger. Darüber hätte sich Rocky bestimmt gefreut, weil er den erst fangen müsste, ehe er ihn vertilgen kann. Leider gab's unter „Katzen" nur Zubehör für dieselben. Da hatte ich wohl was missverstanden. Na ja, nur so als Empfehlung für Muschi-Besitzer: Die Adressanhänger (ab 49 Cent) finde ich total super. Wenn Pussy einen solchen am Halsband trägt und sich damit versehentlich in einem Baum erhängt, bringt Ihnen ein ehrlicher Finder das Tier bestimmt zurück. Leider steht bei der Beschreibung nicht dabei, ob die Anhänger auch den Kontakt mit Lkw-Reifen überstehen, aber wir wollen den Teufel ja nicht an die Wand malen. So. Ich habe Rocky letztlich beim Metzger eine dicke Stadtwurst gekauft. Er hat sich dolle gefreut. Falls ich mal wieder eine Freundin habe, kriegt die deshalb auch eine Stadtwurst. Und so lange sie dann nicht mit dem Schwanz wedelt, ist alles in Ordnung. Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben!

Ihr Harald Fränkel



Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de

ARSCHGESICHTER



Geisterbahn-Betreiber können sich vor Bewerbungen nicht retten.

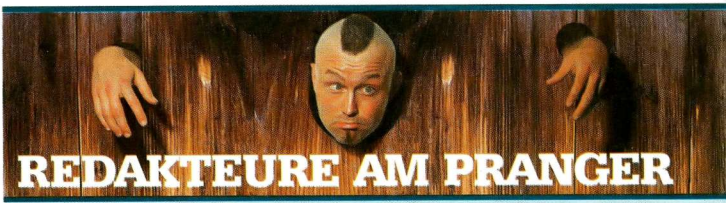
Als Zockerneuling las ich brav PC Games und Gamestar. Dann habe ich mich einmal vergriffen und versehentlich eure Zeitschrift gekauft. Ich dachte, ich bin im falschen Film (Horrorstreifen: „Türkische Nächte in Rosa") – diese Gruselgestalten der Redaktion sind ja richtig bissig und bösartig. Als ich Infos für ein Game brauchte, suchte ich „verzweifelt" eure Homepage (diese Kinderbuch-Kritiker hatten bis vor kurzem keine!). Großes Lob nun für die Redaktion, dass ihr den „Anfängerstatus" unter den Zockerzeitungen überwunden habt. Ansonsten genieße ich euren schwarzen Humor von Monat zu Monat mehr und finde, ihr solltet in die Politik gehen. Mein Statement: „Lieber PC ACTION am Morgen als gar kein Klopapier!"

UDO KELLER, WEILHEIM

Danke für das Lob, Udo! Aber vor dem Wischen unbedingt die DVD rausnehmen, sonst hat demnächst ein Weilheimer Proktologe im Kollegenkreis eine besonders lustige Anekdote zu erzählen.

Ich habe heute Ihre fantastische Zeitschrift erhalten. Mit Freuden sah ich, dass es jetzt auch eine PC-ACTION-Page im Internet gibt. Natürlich habe ich es mir





REDAKTEURE AM PRANGER

nicht entgehen lassen, sofort auf der Internetseite vorbeizuschauen. Mein Blick fiel zuerst auf die Registrierung. Da bemerkte ich, dass MEIN Nickname schon besetzt war. Ich verlange daher, dass Sie den Account „Raka" löschen, da das MEIN Nickname ist. […]

PASCAL MARCHAND, PER E-MAIL

Wo haben Sie den gekauft, Herr Marchand? Egal. Gegen Vorlage des Kassenbons erledigen wir das für Sie.

Hab' mich gerade bei euch eingeloggt. Schöne Seite, muss ich sagen. Allerdings die Redakteure bei der Rubrik „Peepshow" sehen alle scheiße aus!

NORMAN SCOTTI, PER E-MAIL

Das ist korrekt! Dafür darfst du unsere Homepage aber gebührenfrei besuchen, Norman. Anders als bei den Seiten, auf denen du dich wahrscheinlich sonst herumtreibst.

VERBOTEN!

Hallo PC-ACTION-Team, […] Niveau des Heftes […] Bildzeitung […] Playboy […] Sex […] Ich könnte jetzt noch weitere Beispiele aufzählen […] dämlich […] das […] mit […] zu […] einfach […] hatte […] nie […] die […] viel […] Ich hoffe, […] jetzt nicht auf den Leserbriefseiten durch den Kakao gezogen zu werden. […] Solltet Ihr dem Drang jedoch nicht widerstehen können und mir einen Platz auf den Leserbriefseiten zu Ehren werden lassen, verbiete ich euch hiermit ausdrücklich, meine persönlichen Daten (Name, E-Mail, Wohnort,...) mit anzugeben. […]

XYZ, PER E-MAIL

Recht so?

KOMPLIMENT!

[…] Bleibt eurem Humor treu, ich les die Zeitschrift eigentlich nur wegen des Humors, wenn ich mich nur informieren will, kann ich auch woanders nachschlagen. […]

MARTIN HENKE, PER E-MAIL

Okay, Martin, wir werten das jetzt einfach als Kompliment, das witzig rüberkommen sollte. Im Grunde ist uns ohnehin alles schnuppe, so lange du unser Magazin auch kaufst und nicht nur am Bahnhofskiosk liest. Da sind wir wie Frauen: Wir wollen nur deine Kohle.

Hallo Fränkel, ich komme gleich zur Sache, du bist ein Idiot. Und jetzt was Neues: Vermutlich denkst du, dass die Verdopplung von Wörtern etwas nachdrücklicher macht. Hier der Gegenbeweis: Auf Seite 68 der vergangenen Ausgabe steht der Satz: „Nur KNAPP pfeift eine Kugel KNAPP am Sanitäter vorbei und streift einen Baum." Hm. Was soll das heißen? Heißt das, dass sie nur knapp knapp vorbeigestreift ist? Gleiches gilt für den Satz auf Seite 124 zum Warcraft-3-Mod Warcraft 3000: „NOCH gibt es NOCH nicht allzu viel zu sehen, …". Auch wenn's schwer fällt, könntet ihr mal versuchen, einen intelligenten Menschen aufzutreiben (vielleicht jemanden auf der Straße ansprechen, da ihr bestimmt keinen kennt) und ihn bitten, sich die Texte, die ihr verbrochen habt, noch mal durchzulesen. In Fachkreisen wird so was Lektor genannt. […] Nun zum viel schlimmeren Fauxpas […]: Auf dem Cover steht: „Nicht nur BOBBA ist fett: Führ den Krieg der Sterne!". Ich bin kein Star-Wars-Fan […]. Aber dass er BOBA Fett geschrieben wird, weiß jeder, der die Filme gesehen hat. […]

JOHANNES M., PER E-MAIL

Selten so einen Quatsch gelesen! Boba sagt ja in keinem der Filme: „Mein Name ist Fett. Boba Fett. Und Boba schreibt sich nach dem ‚o' mit nur einem ‚b'!". Woher soll man das also wissen? So, jetzt hab ich's dir gegeben, was? Ha! Falls jetzt der Eindruck entstehen sollte, dass ich von deinem beachtlichen Brief ablenken will und mir kein Kontra einfällt: Scheiße, du hast Recht! Wir sind nun mal derart doof, dass unsere Lektoren neben ihren monatlichen Gehältern jeweils einen Kasten Herztropfen kriegen. Steht so im Vertrag. Außerdem sind die Bürofenster der Kollegen vergittert, damit sie nicht rausspringen können. Das Problem: Wir machen so viele Fehler, die armen Schweine KÖNNEN gar nicht alle finden! Jetzt noch ein Abschlusswort: Ich, **Harald „Knappknapp" Fränkel**, **Ahmet „Nochnoch" Iscitürk** und **Christian „bb" Bigge** hassen dich, Johannes!

[…] Auf Seite 72 (Vorschau Enclave) steht im Text, dass Wilhelm Tell seinen Sohn hat schießen lassen, aber das ist falsch. Er selbst schoss den Apfel vom Kopf seines Sohnes (Aufzug 3, 3. Kapitel, Seite 60 ff). Denkt ihr, dass ich den Fehler nicht bemerken würde, obwohl wir die vergangenen Wochen in Deutsch nichts anderes als Wilhelm Tell gelesen, durchgesprochen und umgeschrieben haben? […]

FRANK SCHULZE, PER E-MAIL

Ist ja gut, Frank. Ich, **Harald Fränkel**, hab's verbockt. Und es deshalb verdient, dass mein Arsch mit Ohren auf obigem Depp-des-Monats-Bild erscheint. Verflucht, ich merk' grad: Die Fenster in meinem Büro sind ja auch vergittert!

[…] Im Kasten „Redakteure am Pranger" war in der vergangenen Ausgabe ein Fehler! Ganz unten stand, dass im Test von Mirror War Advanced über dem Wertungskasten „Spielename" stand statt des eigentlichen Titels. So. 1. stand da nicht „Spielename", sondern „Spieletitel", 2. war es nicht über einem Infobox, und 3. war es kein Test, sondern eine Vorschau! Das ist ganz schön was durcheinander gekommen, was?

ATAK GÜRKAN, PER E-MAIL

Ach nein, Atak? Langsam ist's aber gut, ja? Auch für dieses Desaster war ich, **Harald Fränkel**, verantwortlich. Mir dünkt, vergangenen Monat versagten zwei Drittel meiner Gehirnzellen gleichzeitig. Na ja, das war sogar noch Glück! Meine dritte Gehirnzelle steuert nämlich die Atmung.

UND DER IST AUCH DOOF!

LAYOUTER
Florian Hannich

VERGEHEN
War dafür verantwortlich, dass der Bildtext auf Seite 54 an der spannendsten Stelle plötzlich aufhörte. Dort stand: „Das Einzelspielerteam um Stürmerstar B. J. Blazkowicz (rechts kniend) trainiert noch für die kommende". Leser Patrick Bohr fragte deshalb zu Recht: „Na was denn? Tupperparty, Grillsaison, Häkelstunde?". Richtig gewesen wäre: Fußball-WM. Ferner trug Kollege Hannich beim Test zu *The Gladiators* (65 %) die falsche Wertung in den Vergleichskasten ein – nämlich 64 %. Eine drakonische Strafe war die Folge: Unser Nachwuchs-Layouter musste den Dreharbeiten zu unserem aktuellen Video „Deutschland sucht den Mega-Arsch" (zu finden auf DVD) beiwohnen und unseren „Gesang" ertragen. Zum Glück konnte ein gerufener Notarzt die schlimmen Ohren-Blutungen stoppen.

ANTRAGSTELLER
Sascha Zimmer, Patrick Bohr, u. a.

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



1 – (0)
GOTHIC 2
Piranha Bytes



3 ▲ (0)
WARCRAFT 3
Blizzard Entertainment



5 – (0)
UNREAL TOURNAMENT 2003
Epic Games



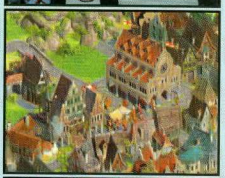
7 ▲ (0)
COUNTER-STRIKE
Gooseman



9 ▲ (0)
GTA 3
Rockstar Games



2 – (0)
MAFIA
Illusion Softworks



4 ▲ (0)
ANNO 1503
Sunflowers



6 – (0)
AGE OF MYTHOLOGY
Ensemble Studios



8 ▼ (0)
MEDAL OF HONOR 2015



10 ▲ (0)
SIM CITY 4
Maxis

11	▲	(15)	FUSSBALLMANAGER 2003 EA Sports
12	▼	(3)	BATTLEFIELD 1942 Digital Illusions
13	▲	(8)	FIFA 2003 EA Sports
14	▲	(11)	MORROWIND Bethesda Softworks
15	▲	(NEU)	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 Electronic Arts
16	▲	(17)	NO ONE LIVES FOREVER 2 Monolith Productions
17	▼	(9)	AQUANOX 2 Massive Development
18	▲	(NEU)	DIE SIMS Maxis
19	▲	(NEU)	JAMES BOND 007: NIGHTFIRE Gearbox Software
20	▼	(16)	RUNAWAY Pendulo Studios

DU HAST GEWONNEN!

Markus Ridder, Olfen
erhält ein Spiel



SPLINTER CELL
(Test des Monats 2/2003)

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.

EIN WUNDER, BITTE!



Foto: action press

[..] Ich hab' kein DVD-Laufwerk, also muss ich mich mit der „prall gefüllten" CD eurer Zeitschrift zufrieden geben! Es würde mich freuen, wenn ihr auf die CD denselben Inhalt macht wie auf eure DVDs! [...]

STEFAN W., PER E-MAIL

Pass auf, Stefan: Wir müssen erst mal weiter üben, Wasser in Wasser zu verwandeln, wie es dieser bärtige Typ vor +/- 2000 Jahren vorgeführt hat. Dann denken wir über dein Problem nach, ja?

LANGE WEILE

*Hallo PCAction-team Ich habe mir vor ein paar tagen (aus langer weile)eine PCA gekauft. 1.)Ich finde das eure Schweinichen Bildtexte wirklich das letzte sind 2.)Das euer Spermüll an den verlost wird der die beste begründung bringt ist doch total archlo9s 3.)Bilder wie das von Harrn Fränkel auf Seite 124 sind doch einfach nur pervers 4.)Die archlose beantwortung eurer Leserbriefe ist doch total scheiße. Kein anderes Magazin druck solchen Schund ab 5.)Auf Seite 31 zieht ihr das beste und größte PC-Magzin (GameStar) in den dreck gezogen Ihr sagtet das ihr für 58% 58 mio. bekommen habt ein anderes magazin aber 21 mil. mehr also 79 mil. bekommen. Seltsamerweise hat GameStar Anstos 4 79% gegeben. So das wars erstmal an euer Schundheft P.S.: Ich habe eure Zeitschrift ca. 15 Freunden gezeigt. Sie waren alle absolut empört und werden Freunden weiter erzählen das euer Magazin das letzte ist.Ihr seid immer noch das absolut niveau loseste, inkompetenteste, bestochenstes und abgedrochenste PC-Magazin das es gibt!!!

Rico, für deinen Brief brauchte ich mir nicht mal einen blöden Spruch einfallen lassen – der ist schon für sich allein lustig. Vielen Dank, dass wir an deinen Gedanken teilhaben durften.

GO-GO-BOYS!

Go, go, go, PC ACTION! Ihr seid auf dem richtigen Weg. […] Die Zeitschrift wird von Mal zu Mal besser.

TOBIAS KASTNER, PER E-MAIL

Tobias, das sagen uns jeden Monat sehr viele Leser. Na ja, bis auf Rico Stodolka und seine 15 Freunde (genau genommen „ca. 15", vielleicht waren's also auch bloß 14,3), die unsere Gags nicht kapieren und in ihrer Freizeit wahrscheinlich Telefonbücher lesen, um sich zu amüsieren.

LIEFERSERVICE

Obwohl die PC ACTION 2/2003 in den Zeitschriftenläden erschienen ist, hab' ich diesmal keine bekommen (Abo). Vielleicht könnten Sie der Sache einmal nachgehen, ob ich beim Versand vergessen worden bin.

FRANZ WIETEK, REGENSBURG

Die für mich sehr überraschende Auskunft von unserer Abo-Abteilung: Wir versenden gar keine Leser! Herr Wietek, Sie müssen bei (seltenen) Verzögerungen leider warten, bis das Heft bei Ihnen ankommt, nicht umgekehrt.



HER DAMIT! 1

Betreff: Gewinnspiel „Her damit!" Ich finde, das Splinter-Cell-Paket sollte mir gehören, […] weil meine Freundin darin saugeil aussehen würde. […]

THOMAS THOMSEN, PER E-MAIL

Tut uns Leid, Thomas, aber „Männer" wie dich können wir nicht unterstützen. Schon mal drüber nachgedacht, dass deine Freundin ohne T-Shirt noch viel geiler aussieht? Amateur! Wir als Befürworter der Emanzipation sind übrigens grundsätzlich dagegen, dass sich Frauen verhüllen müssen, aber das ist ein anderes Thema.

KALBSHIRNGRÜTZE

Lieber Harald, kannst du mir nicht etwas von dir schicken? Ein Stück von dieser KALBSHIRNGRÜTZE, die so schön hat geprickelt in den Magen meines Wau!?! Nein, QUATSCH. Hey, alte Sau. DU BIST SO VOLL KRASS KONKRET ALTER. DU BIST MIT ABSTAND DAS BESTE, WAS DIE EVOLUTION (neben WEIBERN, DOSENBIER, SPORTWAGEN und CARMEN ELECTRA) hervorgebracht hat. […] PS: Druckt die Mail ab, damit meine Mathelehrerin sieht, dass ich es doch zu etwas gebracht habe!

THOMAS HELLFAYER, PER E-MAIL

Falls sie wie Carmen Electra, Dosenbier oder ein Sportwagen aussieht und du deshalb scharf auf sie bist: Wir bezweifeln, dass die Dame sonderlich beeindruckt ist, Thomas. Versuch besser, einen Leserbrief im *Spiegel* unterzukriegen oder so. Allerdings solltest du dann etwas an deiner Wortwahl feilen. Und am Inhalt. Kurz: Vergiss es. Such dir 'ne Frisöse.



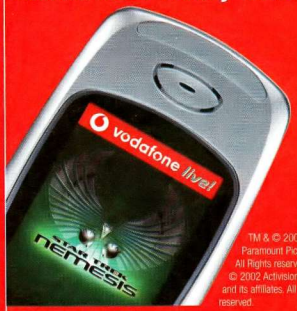
Exklusiv für Vodafone-Kunden

Top Handy-Games zum downloaden

Pro Spiel ab 2,49 €[1]

vodafone Load-A-Game

Galaktische Handy-Action



TM & © 2002 Paramount Pictures. All Rights reserved. © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All Rights reserved.

Star Trek™ Nemesis[5]
Das Handy-Game zum Film
Jetzt downloaden!

Übernehmen Sie Jean-Luc Picards Platz und steuern Sie die Enterprise in eine Schlacht um Leben und Tod. Kämpfen Sie gegen die Kriegs-Flotte der Romulaner und befreien Sie die Erde von der tödlichsten Bedrohung in ihrer gesamten Geschichte.

Pac-Man[2]
Pac-Man: Der Klassiker
Der Superstar der Gamegeschichte hat immer noch Hunger auf Punkte.

Space Invaders[2]
Space Invaders:
Kampf gegen Aliens. Vernichten Sie die angreifenden Alien-Truppen.

Bowling[2]
Bowling:
10 Kegel, eine Kugel, 10 Runden zu spielen. Sind Sie der Herausforderung gewachsen?

007 Ice-Racer[2]
007 Ice-Racer:
James Bond auf Schurkenjagd. Rasante Eis-Action im Auftrag Ihrer Majestät.

Skate Kid[2]
Skate Kid:
Rasanter Skater-Spaß. Befahren Sie gefahrlos die schwierigsten Strecken Ihres Lebens.

Football Fans[2]
Football Fans:
La Ola per Handy. Extra für Fußball-Fans: 32 Mannschaften, 4 Spiele-Modi und viele Optionen.

Prince of Persia[2]
Prince of Persia:
Action auf orientalisch. Befreien Sie die Beautys aus dem Palast des Großwesirs.

Jurassik Park III[2]
Jurassic Park III:
das Dino-Game. Besuchen Sie die Isla Soma und zähmen Sie wilde Dinos.

City-Racer[2]
City-Racer:
Mit Highspeed durch die City. Hier ist Gasgeben überall erlaubt.

Mission 3D[2]
Mission 3D:
Kampf im Roboter-Labyrinth. Action gegen künstliche Intelligenz.

Download der neuesten Spiele:

1. Gehen Sie im Handy über den Button „Dienste" ins Vodafone WAP Portal oder Vodafone live!-Portal.
2. Wählen Sie hier „Spiele" aus.
3. In „Load-A-Game" finden Sie eine Übersicht aller Spiele.

oder:

1. Gehen Sie einfach in Ihrem Handy in das Spiele-Menü.
2. Wählen Sie dann in „Load-A-Game" das gewünschte Spiel aus.

Mehr Infos unter www.vodafone.de

vodafone D2

How are you?

1 Das sind die Preise: Philips Xenium 9@9 und Az@lis 288, Trium Neptune und Mars Load-A-Game; Sagem MW 3026 und MY 3026 und MY X-3 Load-A-Game, Siemens SL 42 und M 50 Load-A-Game: 2,49 €. Nokia 3410: 2,49 €, zzgl. WAP Verbindungsgebühr. Panasonic GD 67 Load-A-Game und GD 87 und Sagem MY X-5 Load-A-Game: 3,49 €. Sharp GX10 und Nokia 7650: 3,49 €, zzgl. WAP Verbindungsgebühr. Diese Preise gelten pro Download und nur aus dem deutschen Vodafone-Netz. 2 Zur Zeit nur für Nokia 3410, 7650 und Sharp GX10. 3 Für alle Load-A-Game-Telefone ausser Nokia 3410, 7650 und Sharp GX10. 4 Zur Zeit nur für Panasonic GD-87, Sagem My X-3, My X-5, My 3026. 5 Nur für Nokia 7650 und Sharp GX 10. 6 Für alle Load-A-Game-Telefone.

KNACKI(G)



Foto: action press

Nein, das Bild hat nichts mit dem Leserbrief zu tun. Es hat uns einfach nur gefallen.

[...] Den „Klugscheißer des Monats" finde ich geil. Da ich momentan im Knast sitze und meine letzte Briefmarke verbrezelt habe, bestehe ich darauf, auch mal Klugscheißer des Monats sein zu dürfen. Um die Würdigkeit meines Briefes zu bestätigen, habe ich mich dumm und dämlich gesucht und bin fündig geworden. Also, auf Seite 147 der Ausgabe 1/2003 [...]

KAI (VOLLER NAME UND JVA-ANSCHRIFT SIND DER REDAKTION BEKANNT)

Ausgabe 1/2003? Das Heft, das Dezember vergangenen Jahres erschienen ist, Kai? Du suchst monatelang nach einem Fehler, den heute keine Sau mehr interessiert? Meine Güte, manche Menschen müssen echt zu viel Zeit haben, MUHAHAHA. Kai? Sechs, setzen! Oh ... du sitzt ja schon.

HER DAMIT! 2

Betreff: Gewinnspiel „Her damit!" Ich finde, ich sollte das Alien-Autopsie-Spiel von CDV bekommen, da es bei mir schon nicht für ein richtiges Medizinstudium gereicht hat. So kann ich wenigstens an dem kleinen Alien meinen Frust loswerden, der sich täglich bei mir anstaut, da ich [...] jetzt in einem Stahlwerk als Schmelzer mein Dasein fristen muss! Und wer weiß, vielleicht ist es ja ein so gutes Übungsstück, dass ich doch irgendwann den Sprung in die Uni schaffe? [...]

ANDREAS PICHL, WETZLAR

Keine Chance, Andreas. Du bist PC-ACTION-Leser, da kommt jede Hilfe zu spät. Sei froh, dass du überhaupt 'nen Job hast.

FLUGZEUGE IM KOPF



Foto: action press

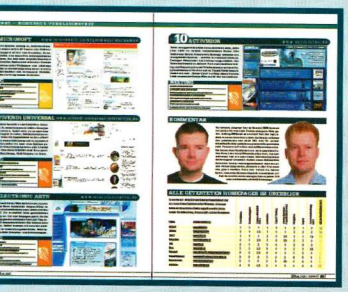
Unser Leser Oli P. könnte problemlos erklären, was ein Vakuum ist.

*Meine erste E-Mail is dir wohl irgendwie verschwunden gegangen *rülps* egal! Nub ! *zum-Fenstergeh* *übergeb* *wiederkomm* öh ja, ich wollt nur ma' eben sagen, [...] dass ich grad etwas zuviel getrunken habe. [...]*

OLIVER PENTHER, HANNOVER

Hey Oli P.! Flugzeuge im Bauch, was? Falls du dich vor Auftritten auch immer abfüllst, erklärt das natürlich einiges. Unser Rat: Lass es! Also, das mit der Musik.

KLUGSCHEISSER DES MONATS



Wird die PC ACTION eigentlich geprüft, bevor sie gedruckt wird? Ich meine, ich hab sie vorhin nur mal „überflogen" und mir sind gravierende Fehler aufgefallen. [...] Welche Zahl kommt nach 8? 8? Oder war es doch 10? Vielleicht ja auch 9? [...] Wahrscheinlich seid ihr einfach zu doof, um das zu sehen. Da stehen die Zahlen schon riesig fett da, sind bis 10 durchnummeriert und kein Schwein sieht, dass die 8 doppelt ist? [...]

MAIK TEUPEL, PER E-MAIL

Zum allgemeinen Verständnis: Der Leser meint die Rangliste unseres Homepage-Tests in Heft 2/2003. Okay Maik, da du superschlau bist, erklär ich's dir in Form eines kniffligen Rätsels. 1. Kennst du unsere Rubrik „Klugscheißer des Monats"? 2. Könnte es sein, dass die beiden Homepages, die auf Platz 8 geführt werden, den gleichen Notendurchschnitt von 3,0 hatten – wie in der nebenstehenden Tabelle ersichtlich? Kannst du ferner erkennen, was der Zusammenhang zwischen 1. und 2. sein könnte? Denk mal drüber nach.

Guten Tag, 'n Lob hab ich eigentlich nicht, dafür ein bisschen Kritik, wenn's gestattet ist. [...] Im Übrigen sind die Rechtschreibfehlerzahlen sehr hoch, z. B. sollte man schon wissen, dass es nicht „ins Puff gehen", sondern „in den Puff gehen" heißt (letzte Ausgabe, Morrowind Background).

WOLF UHLIG, DREIEICH

Herr Uhlig, wir gehen davon aus, dass Sie nie ins Puff gehen und wir finden das politisch total korrekt. Vielleicht kennen Sie sich deshalb nicht so gut damit aus wie wir. Aber schon klar: Auch der Konsum des Duden wäre nichts für ihr zartes Gemüt. In dem bösen Buch stehen auch so ordinäre Einträge wie, sagen wir mal nur so zum Beispiel: „Puff, der, auch das".

[...] Ihr Hoschiköpfe: Auf Seite 123 fiel mir in Heft 2/03 folgender schwerwiegender und ahndenswerter Fehler auf: Das Bild zum UT-2003-Mod ist mit dem Text „Der Name der Map bedeutet auf Deutsch 'Qual' ... etc." betitelt. Nun ist es aber so, dass Agonie (von griechisch. „agónos") keineswegs QUAL bedeutet, sondern TODESKAMPF! Das Gefühl beispielsweise, das Sie, sehr geehrte Herren Redakteure (ich lasse Frau Bunke bewusst weg), jeden Morgen beim Blick in den Spiegel verspüren müssen! [...]

ALEXANDER JEGER, PER E-MAIL

Nein, das Gefühl heißt in diesem Fall „nausea" (Brechreiz), aber abgesehen davon: Wir glauben nicht, dass die in den Vereinigten Staaten von Amerika tätigen Damen und Herren der Entwicklerfirma Epic Games Griechen sind. „USA" deutet eher auf eine englischsprachige Abstammung hin. Insofern bedeutet „agony" zuvorderst „Qual". Also etwa das Gefühl, das Sie, sehr geehrter Herr Jeger, in diesem Moment verspüren müssen – weil Sie Ihr Besserwisser-Geschreibsel in dieser Rubrik wiederfinden.

WC

Erst einmal muss ich zugeben, dass ich kein regelmäßiger Leser der PC ACTION bin ... muss ich mich jetzt schämen? Im erwähnten Magazin ist jedoch eine Rubrik enthalten, die mich interessiert: das Spielerforum. Und genau darum dreht sich meine Anfrage. Ich bin Webmaster des WingCenter (www.wingcenter.de). [...] Um die tot geglaubte Wing-Commander-Szene jedoch wieder publik zu machen, bitte ich um Ihre Hilfe. Ich würde gerne regelmäßig für PC ACTION ein Spielerforum zum Thema WC und seine Fanprojekte schreiben. [...]

PATRIK NORDSIEK, PER E-MAIL

Warum nicht gleich über *Pong*, *Pac-Man* oder *Space Invaders*, Herr Nordsiek? Das würde bestimmt ganz viele Leser total interessieren. PS: Ja, schäm dich! ...

SEHTEST

Servus PC ACTION, ich wollte wissen, was das für ein Fußballmanager in Heft 2/2003 auf den Seiten 151 bis 154 ist. Denn es steht kein genauer Name [...] dabei. Ich würde mich freuen, von euch eine Rückanmeldung zu bekommen.

JOSIAS HERTLE, PER E-MAIL



Preisrätsel: Um welches Spiel ging es auf dieser Seite? Lösungen bitte an blindenschuleßeasports.com.

Jetzt, wo du's sagst: Wie heißt der bloß? Verdammt, wir kommen nicht drauf. Wir schauen uns das noch mal an. Ob dieses „Fußballmanager 2003", das in 64-Punkt-Schrift über dem Artikel steht, was damit zu tun hat? Keine Ahnung. Sorry, Josias, da wissen wir jetzt auch nicht weiter.

HER DAMIT! 3

Betreff: Gewinnspiel „Her damit!" Hallo PC-ACTION-Team! Ich würde euch das Splinter-Cell-Package abnehmen: 1. Ich habe bald Geburtstag und es wäre ein tolles Geschenk. 2. Ich kaufe mir jede PC-ACTION-Ausgabe (seit zwei Jahren). 3. Ich komme aus Österreich! 4. Ich habe noch nie etwas gewonnen.

ANDREAS PRANTL, LAA/THAYA

Und wir haben soeben beschlossen, dass das auch so bleibt, Andreas. Schließlich fällst du als Stammleser auch so jeden Monat auf uns rein und wir müssen dich nicht mit Bestechungsgeschenken gefügig machen.

BEWERBUNG

Hallo liebe Redakteure, was muss ich tun, um Mitglied der PCA-Redaktion zu werden? Ich weiß, ihr bekommt wahrscheinlich öfter solche Anfragen, aber ich habe einfach keinen Bock auf eine richtige Arbeit. […] Was liegt also näher, als sich bei einem PC-Spielemagazin zu bewerben? […]

ANDREAS RICHTER, PER E-MAIL



Foto: action press

Verflucht, immer diese knifflichen Leser-Fragen. Beim Staat?

POPELIG

Hallo Fränkel! Als ich in die neue Ausgabe der PC ACTION reinschaute, stellte sich mir folgende Frage: Mit wessen Popeln werden eigentlich solche „Gimmicks", wie z. B. der LAN-Party-Aufkleber, im Heft befestigt?

JAN MÖLLER, PER E-MAIL



Mensch Jan, wir sind doch ein eingespieltes Team! Deswegen hat wie immer jeder Redakteur seinen Teil zur Produktion beigetragen.

AUSZIEH'N! AUSZIEH'N!

[…] Erst mal das ganz normale Lob: Die PC ACTION ist echt super, ich hab nichts gegen eure Bildunterschriften oder worüber sich Leser sonst beschweren. Die wichtigen Infos bekommt man ja alle im eigentlichen Testbericht. Eure Website gefällt mir auch sehr gut. […] Jetzt zu meinem eigentlichen Grund, warum ich maile – das T-Shirt (COMPUTERSPIELE machen gewalttätig … und die ERDE ist eine SCHEIBE), das du in Ausgabe 2/03 auf Seite 26 anhast, ist das selbst gemacht? […]

JENS BRINGEWATT, LÜBBECKE

Klar, das T-Shirt habe ich mundgeblasen und die Aufschrift unter Wasser fußgestickt, Jens! Und weil ich keine Lust habe, weitere 2.364 solcher Anfragen zu beantworten (wie in den vergangenen vier Wochen), hier ausnahmsweise eine seriöse Auskunft: Das Leibchen gibt's bei www.shirts4clans.de. Ich hoffe, ich krieg jetzt von der Firma Provision.

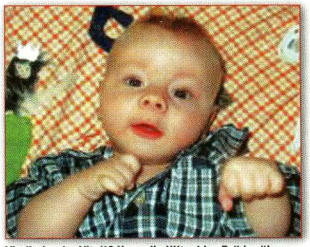
HER DAMIT! 4

Betreff: Gewinnspiel „Her damit!" Ich würde gerne das Urinprobe-Glas von Age of Mythology UND natürlich auch die Zeus-Figur haben. Mein Grund: Ich hab keinen, leider … na ja, immerhin besser als das ganze Rumgeflenne, gelle?

MARTIN FANDLER, PER E-MAIL

Dabei hättest du jetzt sogar zwei Gründe, rumzuflennen, Martin! Erstens, weil du keinen hast, und zweitens, weil du den Preis nicht kriegst!

OH, BABY!



Vladimir oder Vitali? Kann die Klitschko-Brüder überhaupt wer auseinander halten?

[…] Übrigens hoffe ich, dass der Haarwuchs meines Sohnes Etienne nichts mit dir zu tun hat, sonst kannste Unterhalt zahlen. […]

MICHAEL HERRMANN, WEITERSTADT

Hey, dir war vorher klar, dass du keine Unterhaltsansprüche geltend machen kannst, kapiert? Das ist gesetzlich geregelt. Erst zur Samenbank gehen, weil nichts geht, und dann beschweren, das hab' ich gern! Aber Etienne ist echt knuffig geworden – insofern wirst du ihn sicher lieben wie deinen eigenen Sohn. Das finden wir übrigens total tolerant und klasse von dir, Michael.

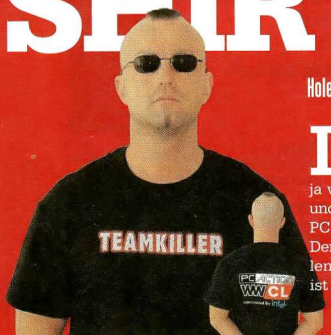
HER DAMIT! 5

Betreff: Gewinnspiel „Her damit!" Hi! Ich brauche unbedingt das Alien-Autopsie-Spiel, weil ich mal von Aliens entführt wurde und mich so für deren sexuelle Experimente an mir rächen kann.

ALEXANDER WERTHMANN, JETTINGEN

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.

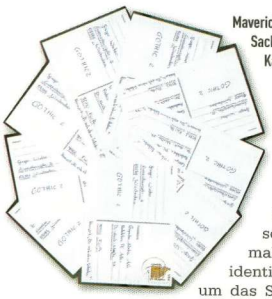
Dieses und auch alle anderen PC-Action-Abo-Angebote finden Sie unter

http://abo.pcaction.de

PC ACTION

Abgesehen davon, dass mich die Leser in jeder zweiten Mail mit diesem unglaublich einfallsreichen Alien-Entführungs-Scheiß gelangweilt haben: Deine Probleme möchte ich haben, Alexander! Anke Engelke ist für mich auch außerirdisch. Aber glaubst du, die käme mal auf die Idee, mich zu entführen? Und? Heul ich deshalb rum? Na ja, eigentlich schon, aber das tut hier nichts zur Sache.

TRICKBETRÜGER



Mavericks Anfängerfehler: Die Sache mit den gezinkten Karten flog auf.

Kennwort: „Die zock ich am liebsten". Gothic 2.

GREGOR WINTER, WIESBADEN

Gregor? Warum schickst du gerade mal läppische zehn identische Postkarten, um das Spiel des Monats bei unserem Preisrätsel zu ergaunern? Warum nicht gleich 80? Lass uns raten: Weil dir klar ist, dass wir den perfiden Trick durchschauen, dich disqualifizieren und du dir das Spiel für das verschwendete Porto von 44 Euro eigentlich gleich kaufen könntest? Kluges Kerlchen!

DAMENBART

Hei Fränkel, alte Socke! Auf Seite 28 steht, dass MALCOLM der Endgegner von Unreal 2 ist. Das kann aber nicht sein, weil das Aida (eine FRAU) ist, nur mit einem Schnurrbart eben. Und Aida ist eine Helferin des Spielers in Unreal 2.

DETLEF GEORGSBERG, PER E-MAIL

Mist, du hast uns durchschaut, Detlef! Das war tatsächlich nicht Malcolm aus *Unreal Tournament 2003*. Sondern Aida aus *Unreal 2*, der wir einen Schnurrbart aufgemalt hatten. Gezwungenermaßen! Schilder mit der Aufschrift „Ironie", die wir für Bremsgehirne wie dich gern angebracht hätten, waren dummerweise grad aus. Tut uns Leid.

Betreff: Unreal-2-Gewinnspiel. […] Die schmucke Hecke in Unreal 2 hört auf den Namen „AIDA"! Was auch gleichzeitig das Lösungswort ist. Also schickt mir zwei bis drei Unreal-2-Lederjacken, die Logitech Cordless Desktop Optical und die Hercules 3D Prophet Ati 9700 Pro. Ach, eigentlich könnt ihr gleich noch ein paar Unreal-2-Baretts mit reinpacken. Danke. […]

JAN ERDMANN, PER E-MAIL

Richtig! Super! Jubel! Und: Große Spannung! Große Spannung? Na ja, wir fragen uns, ob die Post die Gewinne korrekt ausliefert. Suchhilfe für den Briefträger: Wir schätzen, Jan wohnt in Alzheim in der Eifel. Er nimmt nämlich an Preisrätseln teil und vergisst, seine Anschrift anzugeben.



So, jetzt stimmt's aber: Endgegner aus Unreal Tournament 2003 – Malcolm bin Laden alias Bart Simpson.



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 160 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 160/161 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 Pappaufsteller „Highland Warriors"
(ca. 1,60 Meter hoch)

1 T-Shirt „Platoon"
(Größe XL, kackgrün)

1 Mini-Papp-Weihnachtsbaum
(Äh ... na ja ... passend zu Ostern halt! Das Teil wächst sogar und selbst Glitter, Girlande, Stern und Wasser sind im Paket enthalten.)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Ann Schilling, Leipzig (Alien-Autopsie-Spiel), **Tim Kukulies, Alfeld** (Splinter-Cell-Paket), **Christopher Schech, Wörrstadt** (Urinprobe-Glas „Age of Mythology" inklusive Zeus-Figur)

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 1,86€/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 a day
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

Logo`s für Nokia, Ericsson, Alcatel & Siemens !



Extra große XXL Logos für Dein Siemens Handy !



Bildmitteilungen für Nokia & Siemens !



Lustige Fun-Calls !

Willst du Deine Freunde mal so richtig auf denn Arm nehmen ??? Verschicke einfach einen Spass- Anruf vom Radio DJ Mike Power, der Pizzeria Luigi oder der Castingagentur JOY. :-) :-) :-)

80001 Naturhistorische Gesellschaft
80002 Castingagentur Joy (Fernsehrolle?)
80003 Gesundheitsamt (Läuse am Kopf?)
80004 Pizzeria Luigi (4 Familiapizze!)
80005 Zoologisches Institut (Vogelspinne!)
80006 Radio DJ (500 Euro gewinnen!)

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 !
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 spät !
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 !
90010 Du nervst geh Sterben !

Dating per SMS

NEU

SMS-Dating.com

Schicke einfach eine SMS mit date an die 72940* und schon erhältst du nach kurzer Zeit Deine ersten Flirt SMS von netten Leuten aus Deiner Nähe direkt auf Dein Handy !

Wir wünschen viel Spass beim Flirten :-)

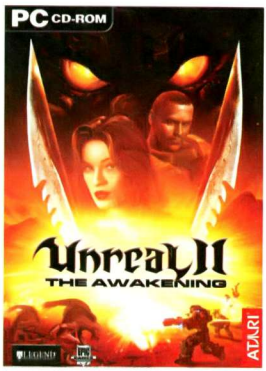
Logo: Alle Nokia ausser 3110,6110 und 9000. Logo: Siemens S45,C45,ME45,ME45,SL45i,M50,MT50. Logo Ericsson: T20s,T29,T39,T68,R520 Logo Alcatel: OT511 Blink-SMS: Alle Nokia ausser 6210,7110 und 8er Serie. Bildmitteilung: Nokia 3210,3310,3330,5210,5510,6210,6310,6510,6610,6150,6250,6310,6510,7110,8110,8210,8810,8850,8890,8310. Klingeltöne: Sagem: 930,932,936,939,940,942,946,949,950,952,956,959. Klingeltöne: Motorola: A008,T250,T260,V50,V51,V100,V808,V2288. Klingeltöne: Sony/Ericsson: T20s,T29,T39,T68,R520. Klingeltöne Siemens: C45, S45, SL45, ME45. *Bildmitteilungen: Siemens S45, C45, SL45i, ME45, M50, MT50, M45i nur ein Logo möglich. XXL Logos Siemens M50,MT50,ME45,C45,C55,S45. * max.2Euro/SMS



Volle Deckung!

Die Wahnsinns-Prämien kommen.

So viele Prämien gab´s noch nie bei PC ACTION. Wer jetzt einen neuen Abonnenten wirbt, hat die Qual der Wahl unter reihenweise genialen Prämien.



Unreal 2 – The Awakening
Unreal 2 ist der Nachfolger des legendären Ego-Shooters von Epic Games, der schon 1999 mit grandioser 3D-Grafik, intelligenten Gegnern und toller Atmosphäre auftrumpfte. Diesen Kurs setzte Entwickler Legend fort und ergänzte das Spieldesign noch um eine interessante Story. *Unreal 2* gilt schon jetzt als Ausnahmespiel und dürfte jedem Gefallen, der ein Faible für Actionspiele hat.
Prämien-Nr.: 002197

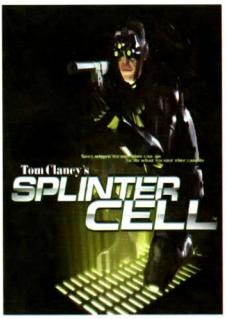


Artec DVD-ROM 16x48x
Vorbei sind die langen Wartezeiten bei großen Installationen und Datentransfers. Das Artec DVD-ROM 16x48x hat im DVD-Modus eine durchschnittliche Transferrate von 10 MB/s – und das bei mittleren Zugriffszeiten von 117 Millisekunden. Es ist kompatibel mit alle gängigen DVD-Formaten und kann auch wiederbeschreibbare DVD-Medien lesen. Zudem ist das Laufwerk auch bei hohen Drehzahlen relativ leise.
Prämien-Nr.: 002215

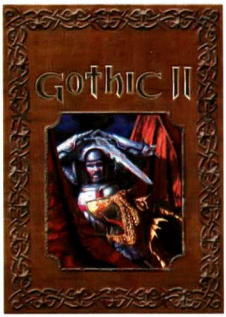
tp://abo.pcaction.de +++ http://abo.pcaction.de +++ http://abo.pcaction.de +++ http://abo.pcaction.de +++ http://abo.pcaction.de +++ htt



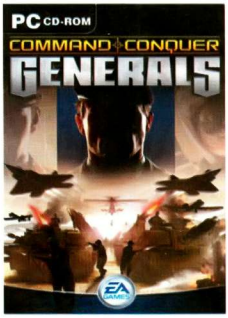
Freelancer
Galaktisches Weltraum-Epos. Voraussichtl. Erscheinungstermin: 18.04.2003.
Prämien-Nr.: 002232



Splinter Cell
Taktisches High-Tech-Action-Adventure der Extra-Klasse. Knisternde Spannung!
Prämien-Nr.: 002089



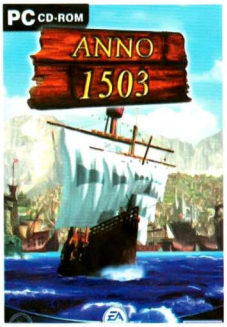
Gothic II
Der Nachfolger des großen 3D-Rollenspiels aus Deutschland.
Prämien-Nr.: 002082



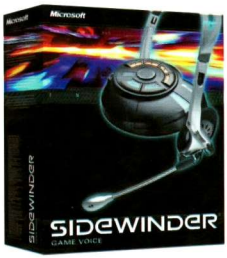
Command & Conquer Generals
Der neueste Teil des legendären Strategie-Klassikers. Mit atemberaubender 3D-Grafik.
Prämien-Nr.: 002104



Unreal Tournament 2003
Der ultimative Multiplayer-Shooter-Spaß mit spektakulärer Grafik.
Prämien-Nr. 002079



ANNO 1503
Nachfolger des meistverkauften PC-Spiels mit Top-Grafik und Spielspaß für Monate!
Prämien-Nr.: 002086



Microsoft Sidewinder Game Voice USB 2 for 1
Für Teamkommunikation in Multiplayer-Spielen.
Prämien-Nr.: 002156



Logitech MouseMan Dual Optical
Präzisionsmaus für akkurate Bewegungsabtastung.
Prämien-Nr.: 002155

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

//abo.pcaction.de +++ http://abo.pcactio

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

JA, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD.

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

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie	Prämien-Nr.

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

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

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift *(bestätigt Kenntnis des Widerrufs)*

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

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

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

PA PR 02

BLICKPUNKT



Schon im antiken Griechenland fackelten verlassene Ehefrauen nicht lange und griffen zu stimulierenden Hilfsmitteln.

Nicht kleckern und nicht kotzen!

Beim dritten PC-ACTION-WWCL-FINALE werden wieder Preise im Wert von mehreren Tausend Euro übergeben. Apropos übergeben: Achterbahn fahren darf man auch!

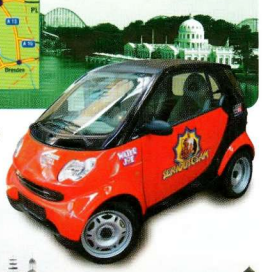
Die 224 fingerfertigsten Computerspieler aus Deutschland, Österreich und der Schweiz treffen nach 112 Qualifikations-LAN-Partys beim nunmehr dritten Finale der PC ACTION WWCL vom 4. bis 6. April aufeinander, um die Besten der Besten zu ermitteln. Und zwar in einem Umfeld, das dem Ausruf „Heidewitzka!" alle Ehre macht: im Heidepark Soltau, der damit gleichzeitig seine Pforten für die Saison 2003 öffnet. Veranstalter PlanetLAN bietet an diesem Wochenende nicht nur ein E-Sports-Ereignis der Sonderklasse, sondern auch ein Rahmenprogramm, das sich gewaschen hat. Besucher (Tageskarte: 24 Euro) dürfen ab Samstag, 5. April, nicht nur die Wettbewerbe der Netzwerk-Gladiatoren bei *Battlefield 1942*, *Counter-Strike*, *Warcraft 3*, *Unreal Tournament 2003* und *Starcraft: Broodwar* 2 gegen 2 verfolgen, sondern auch die Attraktionen des Freizeitparks nutzen, bis ihnen die Galle aus dem Gesicht fällt. Zum Beispiel in der steilsten Holzachterbahn der Welt (großes Bild, Hintergrund). Das Teil ist wirklich bahnbrechend, und das dürfen Sie eindeutig zweideutig verstehen. Weitere Fahrgeschäfte wie die Hängeloopingbahn „Limit" und diverse Wildwasserbahnen sind ebenfalls nicht zu verachten.

Guckst du da!

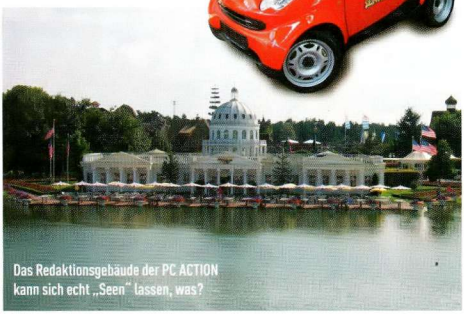


Wo müssen Sie hin? Wo gibt's mehr Informationen? Hier:

Austragungsort: www.heidepark.de
Veranstalter: www.planetlan.de
PC ACTION WWCL: www.wwcl.net



Scheiß Regierung! Sogar die Feuerwehr muss sparen.



Das Redaktionsgebäude der PC ACTION kann sich echt „Seen" lassen, was?

MACH'S MIT DEN MÄDCHEN!

Doch zurück zum Thema Finalspiele. Die Cracks daddeln an rund 100 Rechnern, in eigens eingerichteten, abgedunkelten und schallgeschützten Räumlichkeiten. Unterdessen verfolgen Besucher die Vorrunden-Partien am Samstag in einer „American Sportsbar" auf zehn Plasma-Fernsehern und zwei Leinwänden. Die so genannte „Coverage-Area", wo's logischerweise auch Speis und Trank gibt, befindet sich übrigens in einem feinen Nachbau des Washingtoner Capitols, gelegen an einem idyllischen See (Rechts). Das ist aber noch nicht alles! Zum Rahmenprogramm am Samstag gehört die 2. Deutsche Case-Mod-Meisterschaft. Hier zeigen Hobbybastler ihre abenteuerlich getunten PCs, und zwar in zwei Kategorien: „Umgebaute Serien-Rechner" und „Komplett-Eigenbauten". Nach den Erfahrungen während der ersten Meisterschaft sind wohl auch diesmal wahre Kunstwerke vertreten. Da muss man sich nicht wundern, wenn ein PC plötzlich wie ein russisches Atom-U-Boot aussieht. Wer nicht nur gucken möchte, darf sich bei *Counter-Strike* mit den drei bekannten und gefürchteten Water-Joe-Girls messen. Oder im Rahmen der Intel-Racing-Tour in stationären *Need for Speed: Hot Pursuit 2*-Cockpits Platz nehmen (der schnellste Fahrer nimmt übrigens mal eben 2.000 Euro mit nach Hause). Am Samstagabend tritt schließlich eine Musikgruppe auf. Wenn die so gut ist wie es ihr Name *C&C: Generals* verspricht, dürfen sich die Besucher auf was gefasst machen!

ZWEI AUTOS ALS PREISE

Der Sonntag gehört der Endrunde und der Siegerehrung. Letztere ist für 16 Uhr geplant. Hier werden auch die besten LAN-Partys des Jahres sowie im Rahmen eines Schönheitswettbewerbs Mr. und Mrs. LAN gekürt (mehr dazu auf Seite 20). Der beste *Serious Sam 2*-Spieler darf sich übrigens über einen nigelnagelneuen Smart im Design des Ego-Shooters freuen (Oben). Das Auto im Wert von 7.500 Euro stiftet Vertriebsfirma Take 2. Ebenfalls einen Smart steuert Grafikchip-Hersteller Ati für den *Warcraft 3*-Wettbewerb bei. Innovatek, eine Firma für Tuning-Peripherie, stellt für den *UT 2003*-Champion einen Monster-PC bereit: einen 3-Gigahertz-Rechner, dessen Komponenten ausnahmslos wassergekühlt sind. Das Unternehmen gibt den Wert mit 5.000 Euro an. Chip-Hersteller Intel sponsert indes Preise im Wert von 7.500 Euro: Das stärkste Team in *Battlefield 1942* bekommt acht authentische Fliegerjacken aus Leder, die Zweitplatzierten einen Flug mit einer Ju 52 und der drittbeste Clan einen Gameserver. Die weiteren Preise standen bei Redaktionsschluss noch nicht fest – aber da kommt sicher noch einiges! Als kleiner Anhaltspunkt: Zum Abschluss der zweiten Saison verteilte die PCA WWCL Preise im Wert von rund 60.000 Euro.

HARALD FRÄNKEL

www.gamesempire.de

GAMES



- PC-Games
- US-Importe
- Playstation
- GameCube
- X-Box

POSTER



- Comic
- Filme
- Personality
- Games
- Fantasy

ACTIONFIGUREN



- McFarlane
- Comic
- Games
- Anime
- Sport

SPECIALS:
Lord of the Rings
www.hdr-shop.de



- Poster
- Spiele
- Figuren
- Schmuck
- Textilien
- Waffen
- Replikas

Star Trek
www.trekkishop.de



- Poster
- Games
- DVDs
- Figuren
- Textilien
- uvm....

GAMESEMPIRE.DE
Internet:
www.gamesempire.de
E-Mail:
mail@gamesempire.de



Mehr Spieler.



Wie? Sie spielen immer noch gegen Computer-Gegner? Na, dann wird es aber Zeit, dass Sie sich auch mal online blicken lassen!

mehr Spaß!

DAMIT DAS KLAR IST!

PING:
Verbindungsgeschwindigkeit: Angabe der Zeit in Millisekunden, die ein Paket von Ihrem Rechner zu einem bestimmten Ziel benötigt. Ping ist auch ein Windows-Programm, mit dem Sie in der Eingabeaufforderung die Verbindungsgeschwindigkeit von Ihrem Rechner zu einer bestimmten Internetadresse feststellen können. Beispiel: Mit „ping www.pcaction.de" erfahren Sie, wie lange ein Datenpaket von Ihnen zu unserer Homepage und wieder zurück benötigt.



ISP:
Kurz für Internet Service Provider: Stellt die Brücke zwischen dem Datenstrom Ihres Modems und dem Internet her.

MODEM:
Kurz für Modulator-Demodulator: Übersetzt digitale Rechensignale für den Transport durch die Telefonleitung oder das Kabelnetz.

Dass Sie Computerspiele zocken, steht außer Frage. Schließlich kaufen Sie ja unser Heft. Übrigens: Sehr gute Wahl, aber das tut jetzt nichts zur Sache. Wichtiger ist: Verfügen Sie auch über einen Internetanschluss? Falls Sie zu den 30 Prozent unserer Leser gehören, die jetzt den Kopf schütteln, haben wir etwas für Sie. Nein, wir schenken Ihnen keine Standleitung. Vielmehr liefern wir Ihnen gute Argumente, sich auch endlich mit dem Rechner an die Strippe zu hängen. Denn mal ganz unter uns: Sie verpassen eine Menge, wenn Sie nur immer und immer wieder Computer-Gegnern was auf die Säcke geben. Beispielsweise das Adrenalin, das beim Zusammentreffen mit einem Mitspieler durch Ihre Adern jagt. Gegner, bei denen nicht ein einfaches Bewegungsschema abläuft. Sondern die wie Sie den nächsten Schritt planen. Langer Rede, kurzer Sinn: Ihnen entgehen viele weitere aufregende Stunden mit Ihrem Lieblingsspiel. Vorausgesetzt natürlich, dieses bietet die entsprechende Mehrspieleroption. Schon Lust bekommen?

Grob geschätzt zwei Millionen Zocker erfreuen sich an spannungsgeladenen Gefechten im Netz. Und das allein in Deutschland, und ohne die Online-Rollenspieler mitzurechnen. Der größte Teil dieser Gruppe trifft sich auf den Servern für diverse Action-Spektakel. Eine der meist genutzten Kommunikationsplattformen ist hier Gamespy.com. Doch auch in den anderen Genres haben sich mehr oder weniger große Spielergemeinden gebildet. Damit Sie in diesem Spiel-Dschungel nicht den Überblick verlieren, haben wir uns für Sie schlau gemacht. Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Übersicht der derzeit angebotenen Titel mit Mehrspieleroption. Die Beurteilungskriterien gliedern sich in Erweiterbarkeit, Community-Aktivität und Online-Spaßfaktor. Darüber hinaus verraten wir Ihnen, wie hoch die Verbindungsgeschwindigkeit sein sollte, welcher Internetanbieter für Sie die richtige Wahl darstellt und ob Sie besser zum 08/15-Modem greifen oder direkt das schnelle DSL-Paket kaufen sollten.

TANJA BUNKE / ALEXANDER GELTENPOTH


DIABLO 2


NEVERWINTER NIGHTS


DUNGEON SIEGE

ROLLENSPIELE



Diablo 2

www.blizzard.de/diablo
v1.09

NOTWENDIGER PING: max. 180 ms

ERWEITERBARKEIT:
Hier schaut der Zocker im geschlossenen Battle.net dumm aus der Wäsche. Blizzard allein heitert mit Erweiterungen auf.

COMMUNITY-AKTIVITÄT:
Die Kreativität beschränkt sich auf Programme für das offene Battle.net oder übers Netzwerk. Kaum Auswahl.

ONLINE-SPASSFAKTOR:
Selbst nach langer Zeit tummeln sich noch Massen zur Teufelsjagd – auch wenn neues Land lange auf sich warten lässt.



Neverwinter Nights

http://nwn.bioware.com
v1.27

NOTWENDIGER PING: max. 200 ms

ERWEITERBARKEIT:
Schier unglaublich. Mit dem leicht bedienbaren Editor ist einfach alles möglich, was das Bastlerherz begehrt. Und mehr.

COMMUNITY-AKTIVITÄT:
Eigene Karten, neue Charaktere, sogar umfangreiche Module, die sich über mehrere Szenarien erstrecken. Riesiges Angebot.

ONLINE-SPASSFAKTOR:
Selbst Spielmeister sein und sich in Monster verwandeln – Ihre Wahl! Mit 800.000 Spielern eine sehr große Spielergemeinde.



Dungeon Siege

www.dungeonsiege.com
v1.11

NOTWENDIGER PING: max. 180 ms

ERWEITERBARKEIT:
Die Entwicklerschmiede Microsoft bietet sämtliche Editor-Programme auf der offiziellen Spieleseite zum Werkeln an.

COMMUNITY-AKTIVITÄT:
Sie brauchen mehr Waffen, Charaktere oder neue Szenarien? Dann ab auf die Homepage! Leider gibt's noch nicht viel.

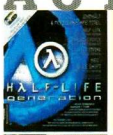
ONLINE-SPASSFAKTOR:
Irgendwie ist bei *Dungeon Siege* der Wurm drin. Im Einzelspiel der Hammer, im Internet eher ein Jammer. Sehr schade.







ACTIONSPIELE



Counter-Strike

www.counter-strike.net
Full v1.5

NOTWENDIGER PING:
max. 100 ms

ERWEITERBARKEIT:
Hersteller Valve hat die nötigen Schnittstellen freigegeben. Super, die Profibastler können so jedes Detail beliebig modifizieren.

COMMUNITY-AKTIVITÄT:
Die Gemeinde entwirft beinahe täglich neue Mods und Karten und stellt diese zum Download bereit.

ONLINE-SPASSFAKTOR:
Nach mehrmaligem Spielen ist bei *Half-Life* die Luft raus. Mit *Counter-Strike* passiert das nicht so schnell.



Unreal Tournament 2003

www.unrealtournament2003.com
v2186

NOTWENDIGER PING:
max. 100 ms

ERWEITERBARKEIT:
Hier ist Basteln en masse möglich. Integrierter Editor, Grafikprogramm zum Download – braucht man wirklich mehr?

COMMUNITY-AKTIVITÄT:
Leute aus aller Welt versammeln sich zu Mapper-Teams, kreieren Spieler- und Gildenskins und bauen eigene Mods.

ONLINE-SPASSFAKTOR:
Schon der indizierte Vorgänger lockte online Massen vor den Flimmerschirm. Beim Frischling *UT 2003* ist es nicht anders.



Medal of Honor: Allied Assault

www.mohaa.ea.com
MOHAA 1.11

NOTWENDIGER PING:
max. 100 ms

ERWEITERBARKEIT:
Die Jungs und Mädels von Electronic Arts bieten auf der offiziellen Seite einen Karten-Editor zum freien Download an.

COMMUNITY-AKTIVITÄT:
Auch hier liegen die Zocker nicht auf der faulen Haut. Diverse Fanseiten bieten massenhaft Karten und Mods an.

ONLINE-SPASSFAKTOR:
Egal ob offline oder online – *MoH: AA* sorgt für actionballte Unterhaltung am Monitor und lässt die Maus qualmen.



Battlefield 1942

www.battlefield1942.ea.com
BF 1942 North American 1.3

NOTWENDIGER PING:
max. 100 ms

ERWEITERBARKEIT:
Die Hersteller geben sich knauserig, aber das juckt die Zocker nicht. Dank des verständlichen Codes steht dem Basteln nichts im Weg.

COMMUNITY-AKTIVITÄT:
Bei so vielen Fans bleiben selbst erstellte Szenarien, Skins und Modifikationen nicht aus. Das Angebot ist umfangreich.

ONLINE-SPASSFAKTOR:
Strategische Züge planen, taktisch vorgehen – so etwas bringt in *Battlefield 1942* erst richtig Laune mit anderen Zockern.



America's Army

http://goarmy.teamplay.de
Operations 1.5.0

NOTWENDIGER PING:
max. 100 ms

ERWEITERBARKEIT:
Die Möglichkeiten sind da, doch die Handhabung ist anscheinend zu kompliziert. Nicht verzagen, das Spiel ist ja auch noch sehr jung.

COMMUNITY-AKTIVITÄT:
Zwar werkeln die Hobbybastler schon eifrig rum, aber ein großes Download-Angebot gibt's noch nicht.

ONLINE-SPASSFAKTOR:
Die Mehrspielervariante überragt deutlich. Und das Beste an *America's Army*: Es kostet Sie keinen Heller. Einfach downloaden.



Jedi Knight 2: Jedi Outcast

www.lucasarts.com/products/outcast/
v1.4

NOTWENDIGER PING:
max. 130ms

ERWEITERBARKEIT:
Umfangreicher Editor für jeglichen Schnickschnack und sogar ein Programm, um Bots zu erschaffen. Die Bastel-Stunde ruft.

COMMUNITY-AKTIVITÄT:
Die *Star Wars*-Fans legen sich ins Zeug und fabrizieren Karten, Skins, Mods und Lichtschwerter. Trotzdem mittelprächtiges Angebot.

ONLINE-SPASSFAKTOR:
Den Lichtsäbel online schwingen, macht Laune. Trotzdem fesselt die Story der Einzelspielerkampagne mehr.

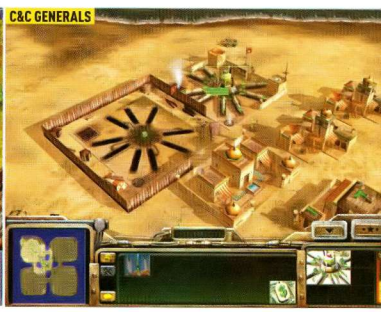












STRATEGIESPIELE



Warcraft 3

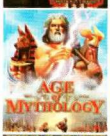
www.blizzard.com/war3
v1.05

NOTWENDIGER PING:
100 bis 300 ms

ERWEITERBARKEIT:
Der mitgelieferte Editor ermöglicht einen einfachen Zugriff auf alle relevanten Einstellungen, Grafiken und Sounds.

COMMUNITY-AKTIVITÄT:
Erste neue Karten und Grafiken hat die Fangemeinde schon erstellt. Bislang fehlen noch größere Mods, deren Qualität an die des Spiels heranreichen.

ONLINE-SPASSFAKTOR:
Schon allein wegen der Story ist die Kampagne in *Warcraft 3* spitze. Doch selbst diesen Vorsprung kann der Mehrspielermodus aufholen.



Age of Mythology

www.ensemblestudios.com/aom
v1.03

NOTWENDIGER PING:
100 bis 300 ms

ERWEITERBARKEIT:
Mit dem Editor lassen sich problemlos neue Karten und Kampagnen erstellen. Profis können tiefere Eingriffe vornehmen.

COMMUNITY-AKTIVITÄT:
Zusätzliche Karten und Szenarien existieren schon wie Sand am Meer. Sogar etliche Mods sind bereits verfügbar.

ONLINE-SPASSFAKTOR:
Die extrem aktive Community versorgt Sie mit stetigem Nachschub. Immer neue strategische Varianten lassen keine Langeweile aufkommen.



C&C Generals

www.ea.com/eagames
v1.0

NOTWENDIGER PING:
100 bis 300 ms

ERWEITERBARKEIT:
Dem jüngsten Spross der *C&C*-Serie liegt ein Karteneditor bei. Profis sollten in der Lage sein, komplexe Mods zu erstellen.

COMMUNITY-AKTIVITÄT:
Beschränkt sich vermutlich noch rund zwei Monate auf kleinere Gimmicks, da *Generals* gerade erst erschienen ist.

ONLINE-SPASSFAKTOR:
Selbst ohne Mods machen die Online-Gefechte deutlich mehr Spaß als die Einzelspielerkampagne.



StarCraft

www.blizzard.com/starcraft
v1.09B

NOTWENDIGER PING:
100 bis 300 ms

ERWEITERBARKEIT:
Der Editor ermöglicht einen einfachen Zugriff auf die meisten Spielinhalte. Weitere Schnittstellen für komplexe Mods sind bekannt.

COMMUNITY-AKTIVITÄT:
Das ehemalige Mammut im Genre ist zwar noch nicht vom Aussterben bedroht, aber die Fanaktivitäten flauen langsam ab.

ONLINE-SPASSFAKTOR:
Rechnen Sie mit Niederlagen gegen die hochkarätige Konkurrenz im Battle.net. Eine Spitzenalternative für Besitzer langsamer Rechner.



Age of Empires 2

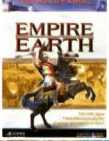
www.ensemblestudios.com/aoeii
v1.0C

NOTWENDIGER PING:
100 bis 300 ms

ERWEITERBARKEIT:
Der Hersteller hat durch den Editor die nötigen Schnittstellen freigegeben, so dass die Fangemeinde bis ins Detail Veränderungen vornehmen kann.

COMMUNITY-AKTIVITÄT:
Mittlerweile lässt der Nachschub an neuen Dateien nach. Doch das bereits vorhandene Material reicht für Monate.

ONLINE-SPASSFAKTOR:
Derzeit finden Sie noch zahlreiche Mitspieler. Eine gute Wahl, falls Ihr Rechner für ein moderneres Strategiespiel zu langsam ist.



Empire Earth

www.sierra-empireearth.de
v2.0

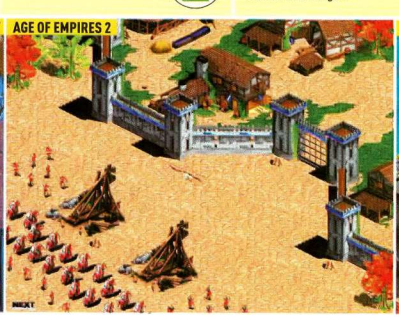
NOTWENDIGER PING:
100 bis 300 ms

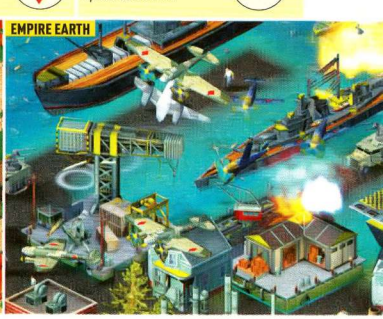
ERWEITERBARKEIT:
Mittlerweile existiert ein ganzes Paket verschiedener Programme, mit dem sich jedes Detail des Spiels verändern lässt.

COMMUNITY-AKTIVITÄT:
Lässt seit der Veröffentlichung der drei neuen Genre-Referenzen stark nach. Die Fangemeinde erstellt nur noch alle paar Wochen Neuerungen.

ONLINE-SPASSFAKTOR:
Extrem vielseitiges und variantenreiches Mehrspielervergnügen. Allerdings bricht langsam die Zahl der Mitspieler zusammen.







SPORTSPIELE



FIFA 2003

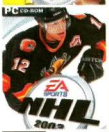
www.ea.com/easports
v1.0

NOTWENDIGER PING:
50 bis 100 ms

ERWEITERBARKEIT:
Einzelne Grafiken, Spielernamen und Teams können editiert werden, um *FIFA 2003* auf dem aktuellen Stand zu halten.

COMMUNITY-AKTIVITÄT:
Zahlreiche *FIFA*-Fans modifizieren Grafiken, Sounds und sogar die Spielweise. Fast täglich neue Mods.

ONLINE-SPASSFAKTOR:
Haben Sie erst den Dreh gegen den Computer raus, stellen nur Matches gegen andere Ballzauberer eine echte Herausforderung dar.



NHL 2003

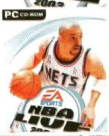
www.ea.com/easports
Patch #1

NOTWENDIGER PING:
30 bis 70 ms

ERWEITERBARKEIT:
Häufige Roster-Updates, Werbung, Musikstücke und vieles mehr lässt sich in *NHL 2003* je nach Geschmack einbinden.

COMMUNITY-AKTIVITÄT:
Besonders hierzulande eher gering. Hersteller EA Sports versorgt die Fangemeinde aber mit einigen zusätzlichen Gimmicks.

ONLINE-SPASSFAKTOR:
Nur eine extrem gute Verbindung zum Mitspieler garantiert faire Matches und damit langfristig mehr Spaß als nur gegen den Computer.



NBA Live 2003

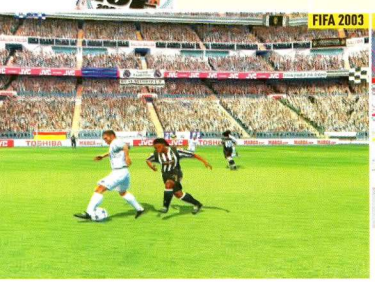
www.ea.com/easports
Patch #1

NOTWENDIGER PING:
50 bis 100 ms

ERWEITERBARKEIT:
Beschränkt sich ohne leistungsstarken Editor auf Roster-Updates, Werbung und kleinere Gimmicks.

COMMUNITY-AKTIVITÄT:
Kaum vorhanden. Wozu auch, viel ließe sich nicht verbessern. EA Sports selbst bietet einige Neuerungen zum kostenfreien Download an.

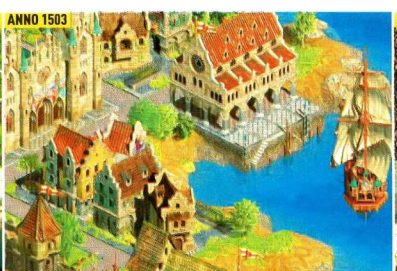
ONLINE-SPASSFAKTOR:
Spiele nur gegen den Computergegner werden auf Dauer etwas eintönig. Das Match mit wirklichen Gegnern bringt eindeutig mehr Abwechslung.













AUFBAU-STRATEGIESPIELE



Die Siedler 4

www.siedler4.de
v2.50.1508

NOTWENDIGER PING:
max. 200 ms

ERWEITERBARKEIT:
Die Jungs und Mädels von Blue Byte stellen einen Karten-Editor bereit und liefern zig Erweiterungen und Szenarien.

COMMUNITY-AKTIVITÄ:
Wenn Blue Byte zum Karten-Wettbewerb ruft, tanzen sämtliche *Siedler*-Fans an. Nach neuen Charakteren suchen Sie jedoch vergebens.

ONLINE-SPASSFAKTOR:
Gegen Nichtspielercharaktere im Wettlauf siedeln und kämpfen macht Freude. Mit richtigen Zockern bringt's jedoch mehr Gaudi.



Anno 1503

www.anno1503.de
v1.02.02

NOTWENDIGER PING:
max. 200 ms

AUF DVD

ERWEITERBARKEIT:
Wer sich durch den Programmcode werkeln kann, dem stehen etliche Wege offen. Außerdem bieten die Hersteller nette Zusätze an.

COMMUNITY-AKTIVITÄT:
Bis auf einige Speicherstände, Mogel- und Hilfsprogramme herrscht Ebbe im Download-Angebot.

ONLINE-SPASSFAKTOR:
Der Mehrspielermodus wird von den Zockern kaum genutzt. Das heißt aber nichts. Fragen Sie doch mal ein paar Freunde.



Cultures 2

http://cultures2.jowood.de
v1.05

NOTWENDIGER PING:
max. 200 ms

ERWEITERBARKEIT:
Tote Hose seitens JoWooD. Wenn Sie etwas Neues zocken wollen, müssen Sie schon zu *Reise nach Nordland* greifen.

COMMUNITY-AKTIVITÄT:
Wo kein Editor bereitsteht, können die *Cultures 2*-Zocker auch nicht groß für den Spielverlauf basteln.

ONLINE-SPASSFAKTOR:
Konnte seinerzeit sowohl im Einzelspiel als auch online überzeugen. Jetzt siedeln hier nur noch wenige. Schade.

Das ist dein Provider!

Erst der Internet Service Provider – kurz ISP – ermöglicht Ihnen den Weg ins Netz. Er stellt die Verbindung zwischen Ihrem Telefonanschluss und dem verzweigten Internet her. Je nach Auslastung und Bandbreite des Netzwerks Ihres Providers erhalten Sie eine schnelle und stabile Verbindung. Die Qualitätsunterschiede sind enorm, sowohl was die effektive Bandbreite und die Geschwindigkeit der einzelnen Datenpakete angeht, als auch den Preis. Bevor Sie einen langfristigen Vertrag abschließen, sollten Sie die Leistung testen. Viele Provider locken mit kostenlosen oder zumindest preiswerten Schnupperangeboten. Zocken Sie dazu einfach ein paar Spiele und laden Sie größere Datenmengen aus dem Netz. Verbindungsabbrüche, lange Übertragungszeiten und niedrige Datentransferraten sind unakzeptabel. Wiederholen Sie diese Tests, indem Sie Daten von mehr als einem Server zu unterschiedlichen Zeiten anfordern, um aussagekräftige Ergebnisse zu erhalten. Ein nützliches Werkzeug stellt auch das Windows-Programm Tracert dar. Öffnen Sie dazu einfach die Eingabeaufforderung und geben Sie beispielsweise „tracert www.pcaction.de" ein, um die Verbindungsqualität zur Homepage Ihrer Lieblingszeitschrift festzustellen. Nun sehen Sie genau, welche Route jedes einzelne Datenpaket nimmt, wie lange es dafür unterwegs ist, welche Stationen im Internet Ihre Anfrage wie schnell bearbeiten und ob eventuell sogar Pakete verloren gehen. Letztere sind durch ein „*" gekennzeichnet. Schließlich wollen Sie als „LPB" – Spieler mit hervorragender Anbindung bekommen den Titel Low-Ping-Bastard verliehen – möglichst erfolgreich in den Matches gegen die Mitspieler aus dem Netz abschneiden und nicht bloß wegen Ihrer lahmen Verbindung als Zielscheibe dienen. Wer lange und viel im Internet zocken möchte, für den lohnt sich im Normalfall eine Flatrate. Zu einem festen Preis dürfen Sie so 24 Stunden am Tag den ganzen Monat online bleiben, ohne dass Ihnen zusätzliche Kosten entstehen. Für weniger aktive Internetnutzer ist eine Abrechnung nach Sekunden oder übertragenen Megabyte eventuell günstiger. Eine komplette Provider-Übersicht würde den Rahmen sprengen, daher finden Sie hier nur eine Auswahl der wichtigsten, bundesweiten DSL-Flatrate-Angebote. Beachten Sie die Mindestlaufzeiten eines Vertrags sowie zusätzlich eingeräumten Webspace für Ihre eigene Homepage. Teilweise finden Sie deutlich preiswertere, regionale Anbieter.

Name	Anbieter	Webseite	Preis/Monat
T-DSL flat	T-Online	www.t-online.de	€ 29,95*
call2surf.DSL	call2surf	www.call2surf.com	€ 18,99*
newDSL	newDSL.de	www.newdsl.de	€ 19,19*
Callero-DSL Flatrate	Callero	www.callero.de	€ 19,95*
Callando flat	Callando	www.callando.de	€ 19,95*
AOL DSL Flatrate	AOL	www.aol.de	€ 24,90*
1&1 Internet DSL Flat	1&1	www.einsundeins.de	€ 29,90*

*jeweils zuzüglich der Grundgebühr 19,99 Euro (analog) oder 12,99 Euro (ISDN) für T-DSL der Telekom.

Vier Schritte ins Netz

1. Welche Verbindung kommt für Sie infrage? Informieren Sie sich, ob Sie ein DSL- oder zumindest ein Kabelmodem nutzen können. Ansonsten bleibt Ihnen nur ISDN oder eine analoge Verbindung.

2. Besorgen Sie die nötige Hardware: Je nach Anschlussmöglichkeit ein DSL-, Kabel-, ISDN- oder analoges Modem. Manche Provider verleihen die Hardware bei Vertragsabschluss.

3. Schließen Sie einen Vertrag mit einem Provider (siehe auch Kasten „Das ist dein Provider!").

4. Schließen Sie das Modem an und installieren Sie die eventuell nötigen Treiber nach Anleitung.

DIE HARDWARE BRAUCHST DU!

Für die Verbindung ins Internet benötigen Sie zuerst die passende Hardware. Ein Modem schlägt die Brücke zwischen Netz und Rechner. DSL-Modems sind die erste Wahl, denn sie bieten die höchsten Datentransferraten zu einem meist annehmbaren Preis. Vorausgesetzt Ihre Telefonanbindung ist DSL-fähig. Knapp zehn Prozent der Haushalte können DSL noch nicht nutzen. Hauptsächlich ländliche Gegenden sind betroffen. Ihr Telefonanbieter kann Ihnen Auskunft geben, ob bei Ihnen die DSL-Anbindung zur Verfügung steht. Eine ebenfalls leistungsfähige Möglichkeit stellen Kabel-Modems dar, vorausgesetzt Sie empfangen Kabelfernsehen. Jedoch ist hier die Zahl der Provider stark begrenzt. Andere Alternativen über die Telefonanbindung – ISDN und ganz besonders analoge Modems – erreichen nicht die gleichen Datentransferraten, da die Bandbreite geringer ist. Das wirkt sich speziell bei Downloads aus. Kein Grund zur Verzweiflung, für Spiele ist eher die Verbindungsgeschwindigkeit sowie ein stabil gleichmäßiger Datenfluss ausschlaggebend als die Datenmenge. Viele DSL-Verbindungen sind jedoch auch schneller als ISDN- oder analoge Anschlüsse.

WAHL DES MODEMS

Eine ganze Reihe Anbieter produziert interne und externe Modems, die über PCI-Slot, USB oder ein internes Netzteil an Ihren Rechner angeschlossen werden. Besonders stabile Datentransfers erreichen Sie über eine Netzwerkkarte (auf vielen Motherboards schon integriert) oder den PCI-Slot. Aber auch die besseren USB-Modems erzielen respektable Ergebnisse. Diese vier DSL-Modems bringen eine ordentliche Leistung und kosten zwischen 100 und 150 Euro. Die Fritzcard DSL lässt sich alternativ sogar als ISDN-Modem nutzen.



Produkt	Fritzcard DSL	Microlink ADSL Fun USB	Warp A3	Teledat 300 LAN
Produkt:	Fritzcard DSL	Microlink ADSL Fun USB	Warp A3	Teledat 300 LAN
Hersteller:	AVM	Develo	Telco	Telekom
Webseite:.	www.avm.de	www.elsa.de	www.telco-infosys.de	www.t-dsl.de
Anschluss:	PCI (intern)	USB	USB	Netzwerkkarte
Leistung:	schnell, stabil	Schnell, geringe Einbrüche	Schnell, ohne Einbruch	Sehr schnell, konstant





WER GESAGT HAT

'DIE FEDER IST MÄCHTIGER ALS DAS SCHWERT'

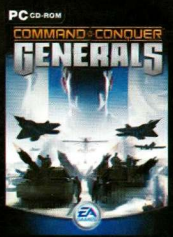
KANNTE DIESE GEGNER NICHT.

Wir befinden uns im Jahre 2020. Es entfaltet sich ein globaler Konflikt. Wer wird als Sieger hervorgehen und die Herrschaft übernehmen? Jemand mit strategischem Scharfsinn und außergewöhnlichen Führungsqualitäten? Jemand, der in der Waffenkammer ebenso zu Hause ist wie auf dem Schlachtfeld? Jemand, der eiskalt taktiert? Fühlst Du Dich angesprochen? Dann registriere Dich für Command & Conquer Generals.









COMMAND & CONQUER GENERALS

www.generals.ea.com

EA GAMES

Challenge Everything™

www.electronicarts.de

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Challenge Everything, Command & Conquer, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken, Dienstleistungsmarken oder eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™ Marke.

VORSCHAU

Leide, Wurm!

Auch WORMS 3 kennt nur ein Ziel: die gegnerische Mannschaft zu vernichten! Jetzt allerdings in 3D.



Carsten Jancker beim Balltraining.

Action | Es ist ja nicht gerade so, dass sich die Würmer rar gemacht hätten. Nach zuletzt *Worms World Party* und dem Puzzle-Ableger *Worms Blast* verspricht Entwickler Team 17 trotzdem erst jetzt den offiziellen dritten Teil. Gleichzeitig erfolgt damit der Sprung von 2D- zu 3D-Grafiken. Den ersten Bildern nach zu urteilen, könnte es den Schotten durchaus gelingen, den zeitlosen Mehrspieler-Spaß in die 3D-Welt zu übertragen. Auf jeden Fall sieht alles gewohnt knuddelig aus. Natürlich gewinnt immer noch der, der als Erstes alle gegnerischen Würmer um die Ecke bringt. Neu ist, dass Sie sich auch in der Ego-Perspektive um Ihr Team kümmern können und mit Wettereffekten wie Regen und Schnee zu kämpfen haben. Im vierten Quartal soll *Worms 3(D)* erscheinen.

JOACHIM HESSE

Info: www.worms3.com





Mallorca kämpft derzeit mit Wurmbefall.



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER MODS FÜR OLDIES



Battery Operated Boyfried, 30 Euro.

Plug and Play

Microsoft verspricht es seit Jahren, THQ macht es ab März in Deutschland wahr! Plug and Play! Allerdings dreht es sich nicht um PCs, sondern um ein seltsames Gerät, das sich an den Fernseher anschließen lässt. TV Games nennt sich der Spaß. Ältere Semester dürften sich beim Anblick des Konstrukts an ihre Jugend erinnert fühlen: Das Ding gleicht nämlich einem Atari-VCS-Joystick der ersten Generation wie ein *Tomb Raider* dem anderen. Das hat seinen Grund: Es sind zehn Oldie-Atari-Spiele fest eingebaut. Der batteriebetriebene Joystick lässt sich direkt an den Fernseher stöpseln. Ohne zusätzliche Spielkonsole. Ob Sie jedoch zum Beispiel *Pong* ohne Drehregler und menschlichen Gegenspieler fesseln kann, bezweifle ich. Da bleibe ich wohl beim Original-Atari und mache es wie der Brasilianer Marco Lazzeri. Der daddelt nach ein paar technischen Modifikationen das Zehnkampfspiel *Decathlon* mit seinem Fahrrad-Hometrainer. Die Bauanleitung finden Sie unter http://planeta.terra.com.br/lazer/oldgaming/decathlon_ing.html. Andererseits: Wie verzweifelt muss man sein, um sich einen Hometrainer in die Wohnung zu stellen?

Moment mal!

STAR WARS-Spiel verspätet sich.



Rollenspiel | 4.000 Jahre vor dem ersten *Star Wars*-Kinofilm gab es Jedi-Ritter und Sith-Krieger noch an jeder Straßenecke. In dieser Zeit spielt *Knights of the old Republic*. Sie schlagen sich auf die Seite der Jedi und lenken eine Gruppe von bis zu drei Personen. Sie treffen jede Menge bekannter Charaktere und Welten und landen auch auf Planeten wie der Wookiee-Heimatwelt Kashyyyk. Entwickelt wird das Rollenspiel von den *Baldur's Gate*-Schöpfern Bioware. Der Erscheinungstermin hat sich mittlerweile auf den Herbst dieses Jahres verschoben. JOACHIM HESSE

Info: lucasarts.com/products/swkotor

Gegen Nazis!

FRONTLINE COMMAND versetzt Sie in den Zweiten Weltkrieg.



Echtzeit-Strategie | Die Macher von *Z: Steel Soldiers* und *Speedball* melden sich zurück! Mit *World War 2: Frontline Command* (vormals *D-Day to Berlin*) wollen die Bitmap Brothers das Echtzeitstrategie-Genre bereichern. Der Spieler steht aufseiten der Alliierten und muss Nazi-Deutschland Einhalt gebieten. Die britischen Entwickler recherchierten eifrig, entsprechend erwarten Sie jede Menge authentischer Einheiten und Fahrzeuge. Vertrieben wird das Spiel von Koch Media (*Highland Warriors*) und soll noch in diesem Jahr in den Regalen stehen. JOACHIM HESSE

Info: www.bitmap-brothers.co.uk

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 (1)
SPLINTER CELL
Ubi Soft Entertainment, 27. Februar 2003



3 ▲ (6)
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR
Ion Storm, 3. Quartal 2003



5 ▼ (2)
COMMANDOS 3
Pyro Studios, Mitte Oktober 2003



7 ▲ (9)
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
Ritual Entertainment, Ende 2003



9 ▲ (10)
WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY
Mad Dog Software/Splash Damage, 2. Quartal 2003



2 ▲ (4)
DOOM 3
id Software, 2. Quartal 2003



4 ▼ (3)
MAX PAYNE 2
Remedy Entertainment, 2003



6 ▲ (8)
GTA: VICE CITY
Rockstar Games, 2003



8 ▲ (17)
PRAETORIANS
Pyro Studios, 28. Februar 2003



10 ▲ (20)
TRON 2.0
Monolith, April 2003

11	▲	(12)	**VIETCONG** Pterodom/Illusion Softworks, März 2003
12	▲	(NEU)	**STAR WARS: ELITE FORCE 2** Ritual Entertainment, 2. Quartal 2003
13	▼	(10)	**DUKE NUKEM FOREVER** 3D Realms, Winter 2666 (oder so)
14	▲	(NEU)	**HALO: COMBAT ENVOLVED** Gearbox Software, 3. Quartal 2003
15	▲	(16)	**I.G.I. 2: COVERT STRIKE** Innerloop Studios, 21. Februar 2003
16	▲	(NEU)	**FREELANCER** Digital Anvil, 17. April 2003
17	▲	(NEU)	**ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN** Cinemaware, August 2003
18	▲	(NEU)	**FAR CRY** Crytek, Oktober 2003
19	▲	(NEU)	**ENCLAVE** Starbreeze Studios, März 2003
20	▲	(NEU)	**INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT** The Collective, Ende März 2003

DU HAST GEWONNEN!

Manuel Deml, Nürnberg
erhält ein Spiel



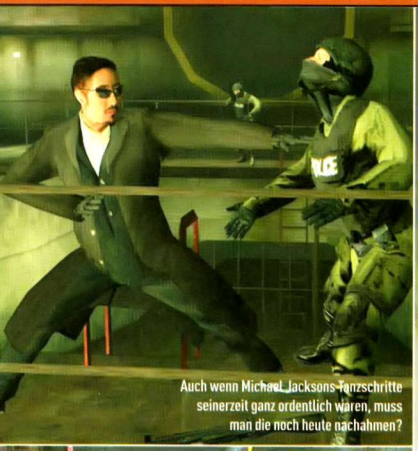
PARADISE CRACKED

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.

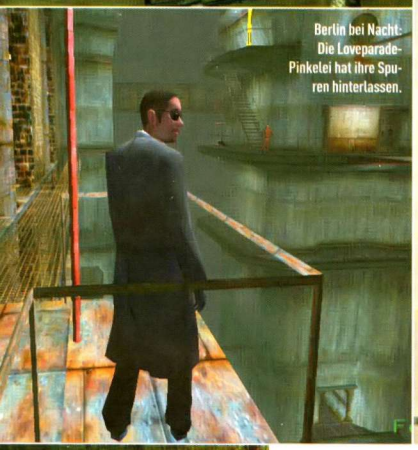


Alles Gute kommt von hinten? Von wegen!

Nicht nur Lola rennt!



Auch wenn Michael Jacksons Tanzschritte seinerzeit ganz ordentlich waren, muss man die noch heute nachahmen?



Berlin bei Nacht: Die Loveparade-Pinkelei hat ihre Spuren hinterlassen.



„Da, schau genau hin, wenn du es mir nicht glaubst. Ich hab Schuhgröße 38."

In ENTER THE MATRIX können Sie entweder die Beine in die Hand nehmen oder den fiesen Agenten Smith und Johnson die Pixel aus der Visage kloppen.

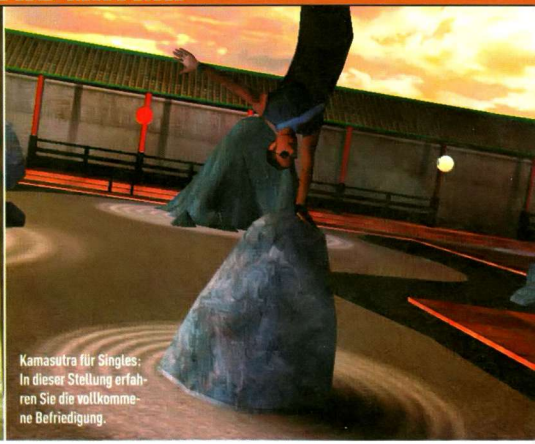
Die Zeit verrinnt wirklich wie im Fluge. Bereits vier Jahre sind ins Land gezogen, seit das Science-Fiction-Spektakel *Die Matrix* über die Kinoleinwände flimmerte. Millionen Zuschauer fieberten mit, als Schönling Neo (Keanu Reeves), Lack-Luder Trinity (Carrie-Anne Moss) und Glatzenkönig Morpheus (Laurence Fishburne) den ersten Widerstand gegen die Maschinen leisteten. Am 15. Mai kommt mit *The Matrix: Reloaded* die lang erwartete Fortsetzung des technisch aufwendigen Meisterwerks. Und damit Sie auch nach dem Zelluloid-Erlebnis in der Endzeitwelt von *The Matrix: Reloaded* verweilen können, hat die Spieleschmiede Infogrames ein besonderes Leckerli für Sie auf Lager. Zeitgleich zum Filmstart soll der Actiontitel *Enter the Matrix* in den Regalen der Fachläden liegen, für den die Brüder Andy und Larry Wachowski (die Macher von *Die Matrix*) Spielgeschichte und Skript beisteuerten. Ganz zu schweigen von der Zusammenarbeit beim Spieldesign und den Actionsequenzen. Kann da was schief gehen?

BEIDES SEHEN, UM ZU VERSTEHEN

Der Zusammenhang zwischen *Enter the Matrix* und *The Matrix: Reloaded* ist vorhanden, aber nur in begrenztem Maße. Zwar sind beide Fassungen in ungefähr derselben Zeit angesiedelt. Die Spielgeschichte beschreitet jedoch einen anderen Weg als die des Filmes. Beispiel gefällig? Nun gut. Nehmen Sie an, einer der Protagonisten verlässt in der Zelluloid-Version eine Szene, weil sein Dasein gerade nicht vonnöten ist. Sie können also nun rätseln, ob die entsprechende Person einfach ein Ründchen aufs Klo geht, sich die neueste Kampftechnik ins Hirn nudelt oder einen wichtigen Auftrag ausführt. Wo der Kerl oder die Ische aber wirklich ist, erfahren Sie im Kino nicht. Und genau diese fehlenden Szenen finden Sie in *Enter the Matrix*. Langer Rede kurzer Sinn: Sie erhalten einen Einblick in das Drumherum und Zwischendurch. Die Jungs und Mädels von Shiny Entertainment erklären das Ganze so: „Beide Geschichten können für sich allein stehen. Wenn Sie das Spiel kennen und dann den Film sehen, hätten Sie Einblick in die Geschichte innerhalb der Geschichte und Sie wüssten, wieso bestimmte Ereignisse eben auf diese Weise ablaufen. Sie müssen das Spiel spielen, wenn Sie die ganze



Damit er besser sitzt: Elefanten-Tampons werden neuerdings mit einer Druckpistole eingeführt.



Kamasutra für Singles: In dieser Stellung erfahren Sie die vollkommene Befriedigung.



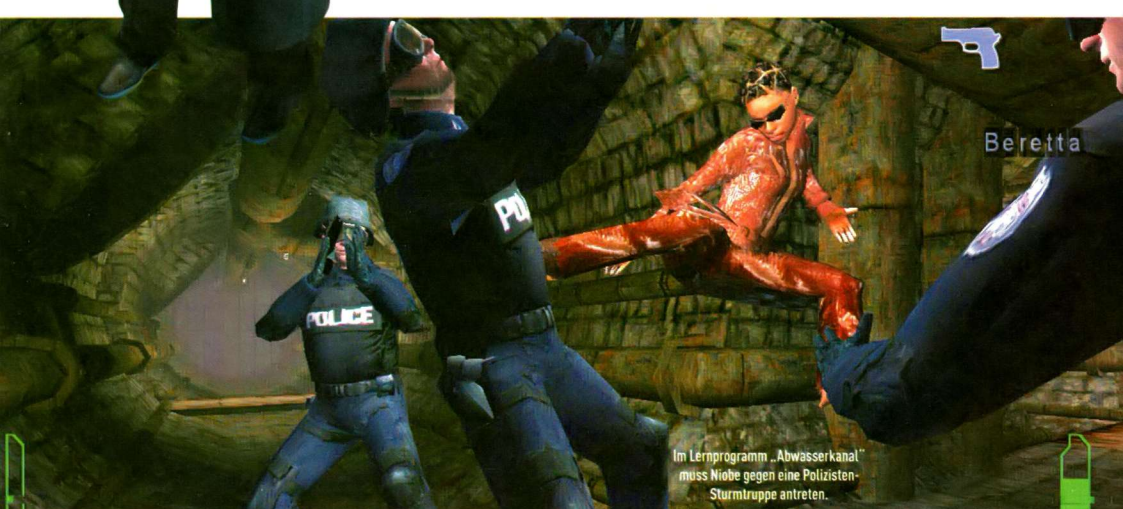
Matrix-Geschichte erleben wollen." Klingt logisch – und irgendwie werbestrategisch.

STÜNDCHEN MIT TRINITY? NIE!

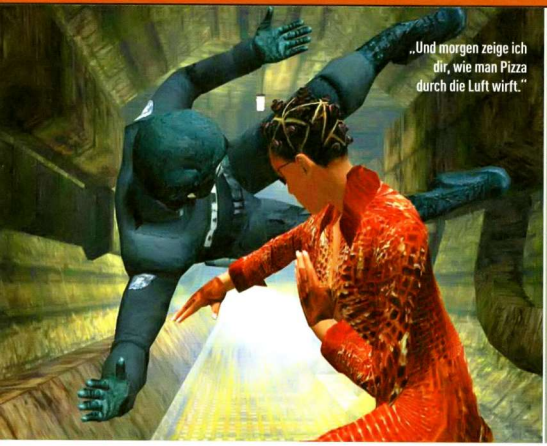
Falls Sie hoffen, mit Neo gegen die KI-Agenten Smith und Johnson kämpfen oder in den sexy Körper der scharfen Trinity schlüpfen zu können, sollten Sie sich das schnellstens von der Backe schminken. Ob bei Infogrames nicht das nötige Kleingeld in den Taschen klingelte oder die Star-Schauspieler schlichtweg keinen Bock hatten, als Computerspielprotagonisten zu agieren – wir wissen es nicht. Fakt ist, dass Sie sich mit den Nebendarstellern begnügen müssen. Aber mal ehrlich: Die sind auch nicht von schlechten Eltern. Die Chefin Ihres drei „Mann" starken Teams ist Niobe. Sie lenkt als Kapitän das Hovercraft-Schiff Logos durch heikle Situationen, stellt ihr Können aber auch im Nahkampf unter Beweis. Hinter dem Decknamen Ghost steckt ein asiatischer Bursche, der den Rang des Ersten Offiziers auf dem Bötchen bekleidet. Bewandert in der Kunst des Kampfsportes, zermatscht er seinen Gegnern die virtuellen Weichteile mit harten Tritten und Schlägen. Sparks ist der einzige Recke der Mannschaft, den Sie nicht steuern können. Dafür mimt er den Telefon-Mann und bereichert die Truppe mit wichtigen Informationen und strategischen Zügen.

GUTES TRAINING IST WICHTIG

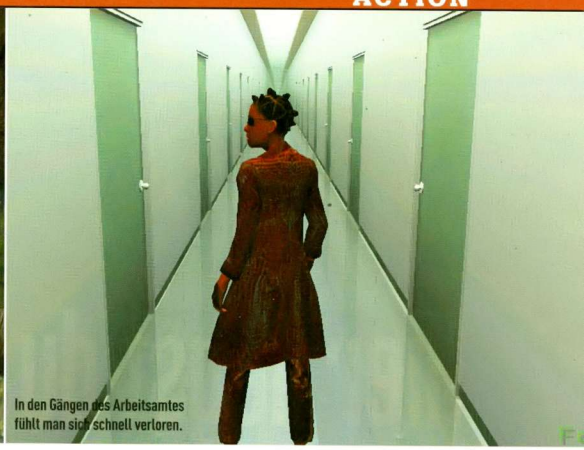
In gewohnter Action-Adventure-Manier steuern Sie wahlweise Ghost oder Niobe in der Verfolgerperspektive durch das Abenteuer. Eine genaue Level-Zahl wurde von offizieller Seite noch nicht genannt. Dafür wissen wir jedoch, dass sich die Missionen auf gefährliche Aufträge, Besuche beim Orakel und sogar auf Stunden im Lernprogramm verteilen. In letzterem Falle absolvieren Sie beispielsweise ein paar asiatisch angehauchte Trainingseinheiten im virtuellen Zen Garden oder Sie verdreschen eine imaginäre Polizistenhorde im Abwasserkanal-Szenario. Apropos verdreschen: Sämtliche



Im Lernprogramm „Abwasserkanal" muss Niobe gegen eine Polizisten-Sturmtruppe antreten.



„Und morgen zeige ich dir, wie man Pizza durch die Luft wirft."



In den Gängen des Arbeitsamtes fühlt man sich schnell verloren.

Prügelszenen wurden unter der Regie von Yuen Wo-Ping inszeniert. Ein Meister seines Fachs, der sich bereits durch die Actioneinlagen in *Crouching Tiger, Hidden Dragon*, *Drei Engel für Charlie* und natürlich *Matrix* einen Namen gemacht hat. An die 1.000 Kampfsport-Techniken sollen im Spiel zu sehen sein. Und nicht zu vergessen der Focus-Modus. Ähnlich wie im Film (oder auch à la *Max Schmärz* und seinem Bullet-Time-Move) trotzen Sie einfach den Gesetzen der Physik und bewegen sich in Zeitlupe. Diese Fähigkeit steht Ihnen allerdings nur begrenzt zur Verfügung. Ein spezieller Balken am Bildschirmrand verrät Ihnen, wann es so weit ist.

ZU LANDE UND IN DER LUFT

Ghost und Niobe können an Wänden entlanglaufen, gewaltige Gräben überspringen und – Sie werden es kaum glauben – Auto fahren. Ob Polizeifahrzeug, Feuerwehrwagen oder die 08/15-Karre am Bordstein – alles lässt sich von den beiden Widerständlern für spektakuläre Verfolgungsjagden in der Stadt oder auf dem Highway nutzen. In einigen Missionen ist es Ihnen sogar gestattet, sich hinter den Steuerknüppel eines Hubschraubers zu klemmen oder das Hovercraft-Schiff Logos aus den Fängen der tintenfischartigen Maschinen zu lenken. Was Ihr Wummenarsenal betrifft, können wir bisher nur wenige Informationen liefern. Anhand der Bilder ist allerdings jetzt schon einiges ersichtlich. Beispielsweise dass Sie unter anderem mit Granaten um sich werfen und den Kontrahenten mit Maschinenpistolensalven einer MP5 einheizen. Ebenso ist die bereits in *Tomb Raider* gern gesehene Desert Eagle (Handfeuerwaffe) dabei, ein gewaltiger Granatwerfer und eine Baretta. Kleines Extra für Spitzbuben: Sie dürfen mit *Enter the Matrix* legal hacken. Allerdings nur im Spiel. Mittels des integrierten Hacker-Systems können Sie sich in die so genannte Spielkonsole einklinken und geheime Funktionen und Charakter-Fähigkeiten freischalten.

FEINARBEIT ERFORDERLICH

Rein von der Optik her kann *Enter the Matrix* derzeit keinen Hund vor die Hütte locken. Während Niobe die Pupille zum Glänzen bringt, wirkt Ghost kantig und bei seinen Spezialbewegungen teilweise deformiert. Oder denken Sie, es ist normal, dass der Kopf auf unnatürliche Weise nach hinten gebogen sein soll? Auch die Szenarien strotzen nicht gerade vor Detailliebe und sind farblich etwas anspruchslos. Aber was nicht ist, kann ja noch werden. Für diese Feinarbeiten bleibt der Entwicklerschmiede Shiny Entertainment immerhin noch ein bisschen Zeit. Also ran an die Arbeit. TANJA BUNKE



Wenn die Kantinenbelegschaft mal wieder zu faul zum Kochen ist, gibt's halt was auf die Schüssel.

ENTER THE MATRIX

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Shiny Ent./Infogrames
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	15. Mai 2003
VERGLEICHBAR:	„Max Schmärz"
INTERNET:	www.enterthematrixgame.com

KOMMENTAR



TANJA BUNKE

Ich bin wirklich auf das Endergebnis gespannt. Zwar ist die Grafik derzeit noch nicht so prall, aber die umgesetzten Ideen machen das *Matrix*-Action-Adventure recht schmackhaft. Endlich mal wie Trinity an den Wänden entlanglaufen oder à la Neo den Körper in Stangentanz-Manier verbiegen. Unter uns: Viel lieber würde ich natürlich meinen Körper mit Neo verbiegen, aber der ist ja leider nicht greifbar.



Hier liegst du richtig!

David Jones packt endlich wieder seinen Schießprügel aus. In I.G.I. 2: COVERT STRIKE gibt es für ihn nämlich allerhand zu tun.

AUF DVD
Bewegende Bilder
Video: Neues Material zu I.G.I. 2

Wenn der nette PR-Mann von Codemasters vorbeischaut, hat er meist was Feines im Gepäck. Diesmal war es die Testversion von *DTM Race Driver* und siehe da – eine Vorschau-Fassung von *I.G.I. 2: Covert Strike* purzelte auch aus seinem Säckel. Bis auf die Mehrspieler-Option und diverse Feinarbeiten ist das Teil komplett. Grund genug, das Spiel schon vor der Veröffentlichung ausgiebig Probe zu zocken. Wie beim Vorgänger haben Sie es mit einem astreinen Taktik-Shooter zu tun. Hier rennt man nicht einfach durch die Botanik und nietet munter Pixel-Ganoven um. Bei *I.G.I. 2* ist Köpfchen gefragt. David Jones muss schließlich gegen eine Überzahl von Gegnern bestehen, die nicht gerade dumm sind. Die fiesen Säcke rufen zum Beispiel Verstärkung, wenn ihnen etwas verdächtig erscheint. Findet so ein Scherge eine Leiche, wird er mit hoher Wahrscheinlichkeit zum nächsten Alarm-Knopf hasten. Ob der Gute so weit kommt, ist natürlich eine andere Frage. Und damit Sie es ja nicht zu leicht haben, sind in gegnerischen Anlagen an fast jeder Ecke Kameras montiert. Ja, David muss sich seine Brötchen wirklich hart verdienen.

ICH GEH REIN!

Die Abkürzung I.G.I. steht für „I'm going in" – und das trifft es ziemlich genau. Wie *Splinter Cell*-Held Sam Fisher ist auch David Jones eine Ein-Mann-Armee, die für ganz harte Fälle bereitsteht. Um einen Mikrochip aus feindlichen Labors zu stibitzen, muss man eben direkt in die Höhle des Löwen spazieren. Dabei stehen ihm neben dem handelsüblichen Waffenarsenal weitere Spielereien zur Verfügung. Das Infrarotsichtgerät, mit dem man den Feind selbst durch dickste Mauern erkennt, leistet ihm gute Dienste. Außerdem hat er ein überaus praktisches Notebook im Gepäck. Auf diesem erhält er dank Satelliten-Verbindung detaillierte Bilder der Umgebung. So werden selbst gegnerische Wachleute auf der Echtzeit-Karte angezeigt. Elektronische Sicherheitsschlösser lassen sich mit dem digitalen Tausendsassa auch knacken. Die wichtigste Funktion des Laptops stellt allerdings die Speicher-Möglichkeit dar. Im Gegensatz zum Vorgänger darf man den Spielstand auch während einer Mission sichern. Allerdings nur wenige Male. Jeder Speichervorgang verbraucht Energie. Ist die Batterie erst einmal leer, kann kein Spielstand mehr angelegt werden. Eine faire Lösung, wie wir finden.

WAS GIBT'S NEUES?

Bis hierher klingt das Ganze ja noch nicht so außergewöhnlich. Kommen wir also zu den Besonderheiten, die *I.G.I. 2* bietet. Da wäre zunächst mal die überaus praktische „Stealth-Anzeige", die sich unten links auf dem Screen befindet. Diese zeigt Ihnen auf einen Blick, aus welcher Ent-



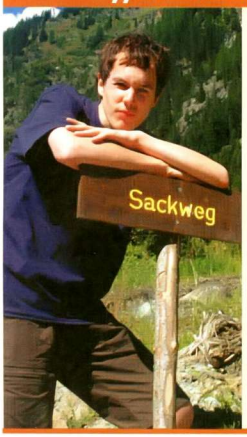
Mit Kanonen auf Spatzen schießen, ist fast so schön, wie Hubschrauber vom Himmel zu holen.



Ich weiß, es ist nicht der passende Augenblick, aber ich finde, die Mütze steht dir echt gut!

INTERVIEW

„SIE HABEN 120 SEKUNDEN!“



Interviews sind ja immer gleich. Deshalb ließen wir uns was Neues einfallen. Der Codemasters PR-Mann Fabian Döhla bekam nur zwei Minuten, um unsere Fragen zu beantworten.

PC ACTION Herr Döhla, die Zeit ist knapp! Zählen Sie bitte drei Dinge auf, die Sie an *I.G.I. 2* besonders gelungen finden.

FABIAN DÖHLA: Die feine Mischung aus Action und Taktik, die abwechslungsreichen und riesigen Außenlevels und der neue Multiplayer-Modus.

PC ACTION Warum ist die Grafik innerhalb von Gebäuden oftmals etwas detailarm?

FABIAN DÖHLA: Die fiesen Terroristen haben bereits alle teuren und optisch ansprechenden Gegenstände versetzt. Ölgemälde, vergoldete Heizkörper, Marmor-Klobrillen. Alles weg! Hier wurde also Wert auf eine realistische Umsetzung der Gegebenheiten gelegt. Außerdem sehen Lagerhallen, Berghütten und Minen von Natur aus einfacher aus als futuristische Forschungslabors mit umherhüpfenden Aliens aus dubiosen Zwischenwelten.

PC ACTION Wann kommt *Operation Flashpoint 2*?

FABIAN DÖHLA: *Operation Flashpoint 2* erscheint wie geplant an einem Donnerstag!

PC ACTION Gibt es sonst noch etwas, das unsere Leser wissen sollten?

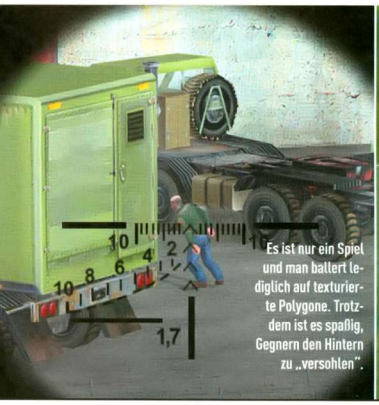
FABIAN DÖHLA: Ja! Ahmet ruft jeden Tag bei Codemasters an und bettelt um ein Lizenzspiel zu *Deutschland sucht den Superstar*. Aber wir bleiben hart und erfüllen ihm lediglich seine anderen Wünsche: Gratisspiele, Gratisflüge und Gratisgrüntee. Außerdem an dieser Stelle noch ein paar brandheiße Informationen zu *Operation Flashpoint 2*. Das Spiel wird gleich mehrere revolutionäre Features enthalten. Ich zähl mal auf ...

PC ACTION Sorry! Ihre Zeit ist leider um.

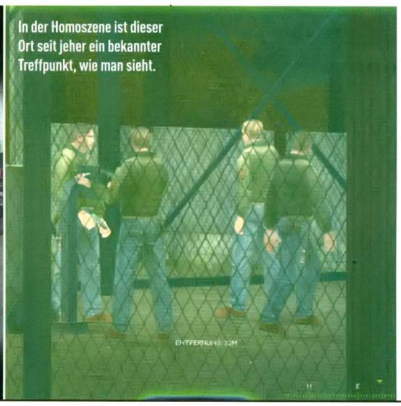
fernung die Spielfigur von den Gegnern wahrgenommen werden kann. Beispiel: Kriecht David im Schatten hinter einen Busch herum, kann er nur von Gegnern bemerkt werden, die in unmittelbarer Nähe patrouillieren. Steht er aber mitten auf einer kahlen Hügelspitze, ist er auch aus größerer Entfernung noch gut sichtbar. Ein kleines Detail, das ungemein zum Spielspaß beiträgt. Dann wäre da noch die wundervolle, bereits erwähnte Echtzeit-Karte. Anders als bei anderen Titeln dient die Karte nicht nur zur bloßen Orientierung. Betrachten Sie sie einfach als „drittes Auge“, das Ihnen hilft, die Situation in den gigantischen Levels besser einzuschätzen. Am meisten hat uns jedoch die fast grenzenlose Weitsicht beeindruckt, die für einen Ego-Shooter wohl einzigartig ist. Es ist in zweifacher Hinsicht ein erhebendes Gefühl, wenn man sich einen verschneiten Berg hochkämpft und nach zehn Minuten einen Blick nach unten riskiert. Erstens gibt's da eine tolle Aussicht und zweitens kann man immer noch seinen Startpunkt sehen. Reife Leistung, Jungs!

NICHTS IST UMSONST

Natürlich kostet dieser Weitblick auch einiges an Performance. Wenn man bedenkt, wie riesig die einzelnen Levels sind, ist das auch nicht verwunderlich. Aber irgendwo muss die Leistung ja herkommen – dafür musste man halt an anderer Stelle einige Abstriche machen. Vor allem in Innen-Arealen lässt der Detailgrad deshalb oft zu wünschen übrig. Manche Gebäude sind dermaßen spartanisch eingerichtet und das Interieur mit solch groben Texturen überzogen, dass man am liebsten laut losweinen möchte. Als letzten Kritikpunkt möchten wir die KI erwähnen. Oft sind die Gegner einfach zu treffsicher und scheinen unserem Helden selbst aus mehreren hundert Metern Entfernung einen Pickel vom Hintern schießen zu können. Das will man bis zur Veröffentlichung aber noch verbessern. Nichtsdestotrotz: *I.G.I. 2* bietet eine äußerst spannende Solospieler-Kampagne mit 19 dicken Levels und soll in der Verkaufsversion mit einem ebenso gelungenen Mehrspielermodus begeistern. Auch wenn wir es mit einer noch unfertigen Version zu tun hatten, können wir schon jetzt guten Gewissens von einem sehr guten Titel sprechen. Besser als sein Vorgänger ist *I.G.I. 2: Covert Strike* allemal. Ob es aber auch für eine Auszeichnung reicht, verraten wir voraussichtlich in der kommenden Ausgabe. Wir sind genauso gespannt wie Sie! AHMET ISCITÜRK



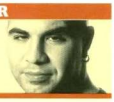
Es ist nur ein Spiel und man baltert lediglich auf texturierte Polygone. Trotzdem ist es spaßig, Gegnern den Hintern zu „versohlen“.


In der Homoszene ist dieser Ort seit jeher ein bekannter Treffpunkt, wie man sieht.

I.G.I. 2: COVERT STRIKE

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Innerloop
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	21. Februar 2003
VERGLEICHBAR:	Dark Project, Splinter Cell
INTERNET:	www.codemasters.com

KOMMENTAR


AHMET ISCITÜRK

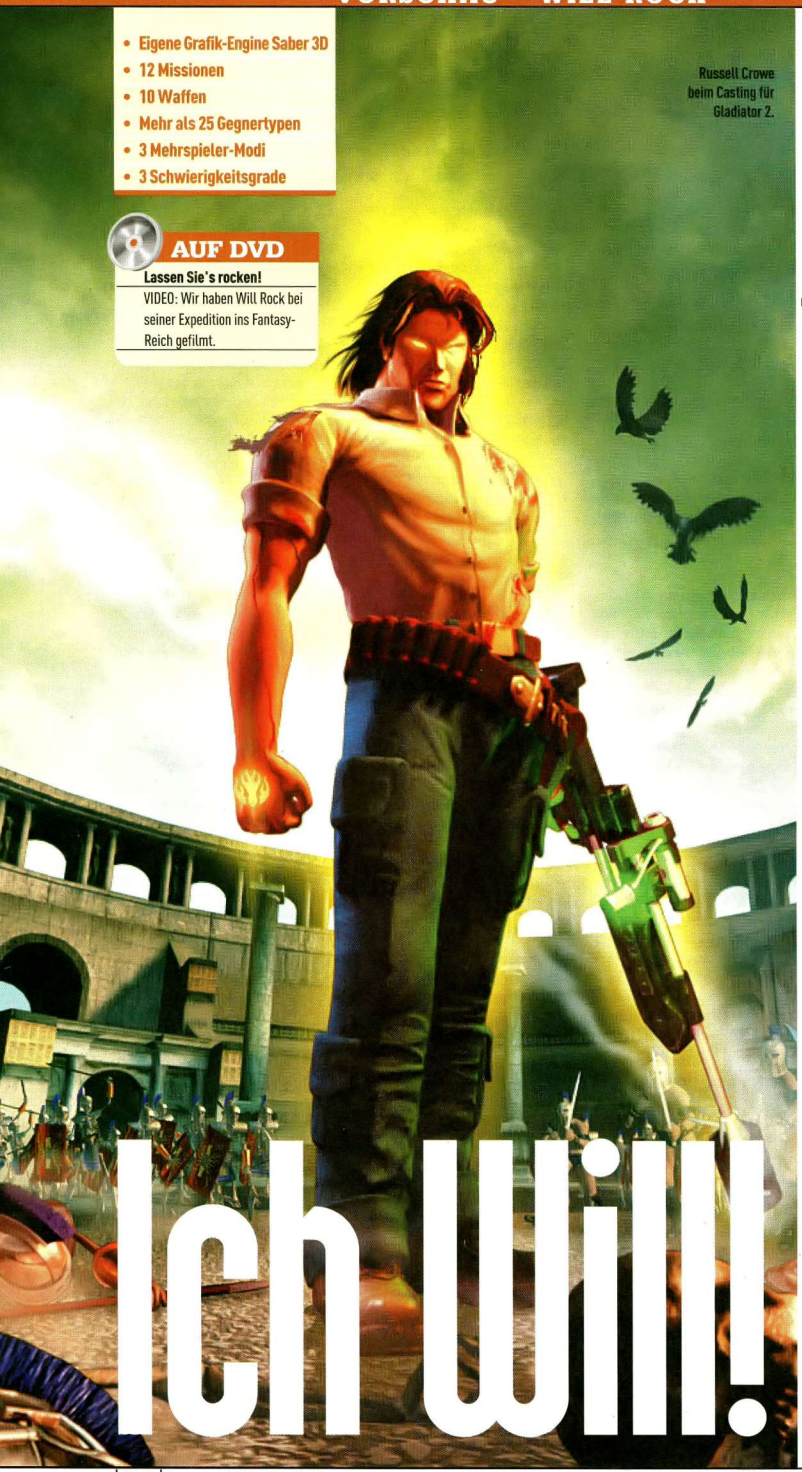
I.G.I. 2 ist definitiv mein Ding. Genau genommen hat es sogar einiges mit meinem Ding gemeinsam. Vor allem, was die verschiedenen Levels betrifft. Die sind nämlich riesig und bieten eine Menge spielerischer Möglichkeiten. Zudem steckt wirklich mehr dahinter, als man anfangs annehmen mag. Wenn man erstmal das „Stealth-Meter“ und die Satelliten-Karte richtig zu nutzen weiß, offenbart sich das gesamte Potenzial des Titels. Und dann diese absolut gigantische Weitsicht! Die öde Grafik der Innen-Areale kann ich jedoch nicht so einfach wegstecken.

- Eigene Grafik-Engine Saber 3D
- 12 Missionen
- 10 Waffen
- Mehr als 25 Gegnertypen
- 3 Mehrspieler-Modi
- 3 Schwierigkeitsgrade

AUF DVD

Lassen Sie's rocken!

VIDEO: Wir haben Will Rock bei seiner Expedition ins Fantasy-Reich gefilmt.



Russell Crowe beim Casting für Gladiator 2.

Ich Will!

Huch, das ging aber schnell: Der nächste Teil von Serious Sam steht in den Startlöchern. Moment, das ist doch gar nicht Serious Sam! Skandal!

Will Rock nennt sich der Knabe, der ein Zwillingsbruder von Ego-Shooter-Held Serious Sam sein könnte. Genau genommen ist er ein Archäologie-Student, der am Fuße des Olymp nach einer verschollenen Stadt sucht. Die findet er auch. Allerdings läuft die Sache anders als erwartet. Eine Sekte erschießt seinen Begleiter Professor Headstrong. Dessen Tochter wird entführt – als Opfer für Göttervater Zeus. Da kommt es Will gerade recht, dass der Geist des Titanen Prometheus von ihm Besitz ergreift und den frisch gebackenen Action-Helden in seinem Kampf gegen die griechisch-römische Götterwelt unterstützt. Wir sind für Sie in die Schlacht gezogen und haben die englische Beta-Version des Spiels einem Vorab-Check unterzogen. Das Ergebnis: *Will Rock* scheint ein solider Shooter zu werden. Und auf „solide" liegt auch die Betonung: Wunderdinge sollten Sie von *Will* nicht erwarten. Was Sie hingegen zuhauf erwarten dürfen, ist Action, bis der Notarzt kommt.

DUMM UND DUMMER

Matthew Karch, der Chef des Entwickler-Teams Saber Interactive bringt es auf den Punkt: „In unserem Spiel geht es darum, schnell durchzulaufen und dabei möglichst viel zu ballern. Die künstliche Intelligenz der Gegner halten wir bewusst simpel, da das am besten zum Spielablauf passt." Dass die Schalterrätsel und Gegnerverhaltensweisen simpel gestrickt sind, stört aber nicht weiter. Denn zum Glück können dumme Sachen eine Menge Spaß machen, was nicht zuletzt zahlreiche dumm brabbelnde Talkgäste bei Arabella oder Oliver Geissen immer wieder beweisen. In *Will Rock* laufen Ihnen Zyklopen, Minotauren oder Skelette tumb hinterher. Für Spaß sorgen insbesondere die abgedrehten Waffen des Helden. „Unser Säuregewehr bläst den Gegner wie ei-





nen Ballon auf, bis er in kleine Blasen zerplatzt", erklärt Karch. „Das Atom-Gewehr verschießt Strahlung und lässt die Widersacher schmelzen." Fehlt nur noch der Hämorrhoiden-Werfer, der für ein unangenehmes Jucken im Rektal-Bereich sorgt …

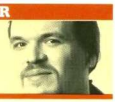
VORSICHT ZERBRECHLICH!

Technisch steht *Will Rock* noch auf etwas wackligen Füßen. Die Grafik ist zwar hübsch und bietet sehenswerte Zerstörungs-Effekte (Stichwort: „real-time shattering"), kann aber im Ganzen mit der *Q3*- oder *Unreal Warfare*-Engine nicht mithalten. Zudem läuft das Spiel momentan nicht so flüssig wie etwa *Serious Sam*. Wir sind gespannt, was Saber Interactive im Endspurt noch aus *Will Rock* herauskitzelt. Das Potenzial für unterhaltsame Stunden hat der Ego-Shooter in jedem Fall. JOACHIM HESSE

WILL ROCK

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Saber Interactive/Ubi Soft
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	27. März 2003
VERGLEICHBAR:	Serious Sam
INTERNET:	www.saber3d.com

KOMMENTAR



Sinnlos Monster wegbretzeln hat mir schon immer Spaß gemacht. Aber wenn ich *Serious Sam* möchte, dann spiele ich auch *Serious Sam*. *Will Rock* kann als Plagiat eigentlich nur die zweite Geige spielen. Trotzdem gefallen mir die coolen Waffen und die zahlreichen Fantasy-Gegner. Nur eines finde ich extrem nervtötend: Dass sich die Bildschirmränder bei jedem Treffer rot färben. Wenn ich meine Sichtweite schon einschränken muss, dann bitte mit Whiskey-Cola.

LÖSUNGSBÜCHER
Lösungshefte
www.game-press.de

Game-Press Verlag
Buckower Damm 259a
12349 Berlin
Tel/Fax: 0700-426377377
(€ 0,12 pro Minute)
Email: info@game-press.de



Angebot des Monats:
Spiel & Lösung nur 10 €
Weitere Spiele & Lösung:
- Monkey Island 3
- Myst
- Siedler 3



Offizielle Lösung zu **Runaway**
84 bebilderte Seiten, inkl. Tipps & Tricks und Kurzlösung.
ISBN: 3-936282-08-0
9,95 €



Offizielle Lösung zu **Anno 1503**
196 bebilderte Seiten, komplett in Farbe, detaillierte Lösungen.
ISBN: 3-931676-43-9
14,99 €



Inoffizielle Lösung zu **Gothic 2**
44 Seiten, inkl. Karten, Tipps & Tricks und verschiedener Listen.
EAN: 4035683015788
4,95 €

! Über 700 Lösungen für alle Systeme ständig auf Lager !
Alle Lösungen nur 4,95*!!!
Nachfolgend eine kleine Auswahl aus unserem Angebot:

- Alone in the Dark 4
- Atlantis 3 (7,50 €)
- Cryo Sammelband (7,50 €)
- Das Ding
- Dracula 1 oder 2
- Gabriel Knight 1, 2 oder 3
- Geheimnis der Druiden
- Grab des Pharao 1 oder 2
- Harry Potter 1 oder 2
- Hitman 2
- Jules Verne: Nautilus (7,50 €)
- Mafia (14,95 €)
- Might and Magic 3-9
- Monkey Island 1-4 (8 €)
- Myst 1, 2 (Riven) oder 3 (Exil)
- Post Mortem
- Resident Evil 1-3
- Ring der Nibelungen 1 & 2
- Schizm
- Shadow of Memories
- Syberia
- Tombraider 1-5

NEU - Dauertiefpreis
✓ jede Lösung nur 4,95 €* !
✓ jede Lieferung nur 2 € Versand** !

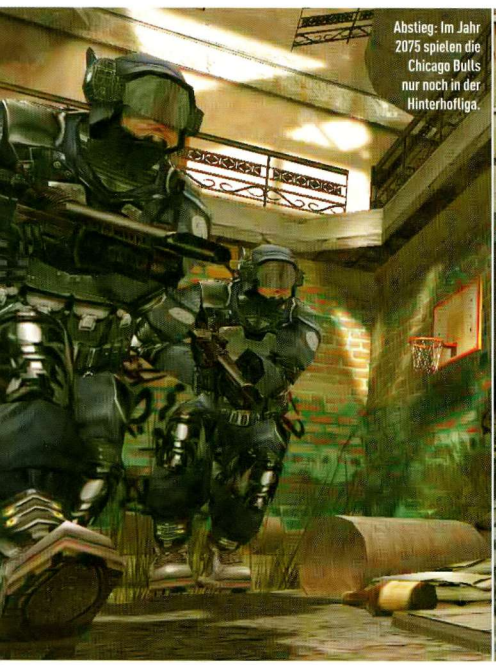
Ihr Spiel nicht dabei? Einfach im Fachhandel oder direkt bei uns nachfragen.
Versand- und Zahlungsbedingungen:
Lieferungen innerhalb Deutschlands zzgl. 2 € Portokosten.
Lieferungen per Vorkasse (Überweisung, Briefmarken oder Bargeld) versandkostenfrei!
** Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 4 € Portokosten.
* Ausgenommen die besonders gekennzeichneten.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

- Händleranfragen erwünscht -

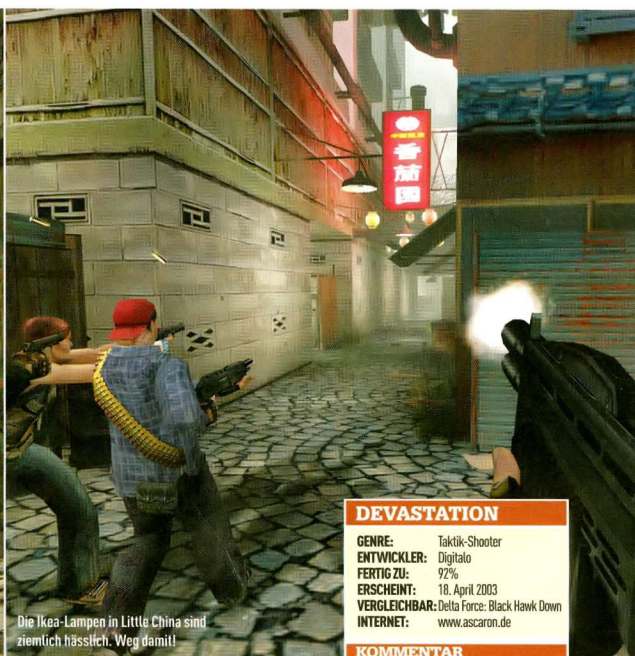
Klappe zu und durch!

AUF DVD
Guck mal, wer da ballert!
VIDEO: So schick sieht Devastation in Bewegung aus.

Mit dieser Angsthasen-Taktik kommen Sie in DEVASTATION nicht weit. Davon konnten wir uns bei Ascaron als weltweit erstes Magazin höchstpersönlich überzeugen. Anhand einer spielbaren Version versteht sich.



Abstieg: Im Jahr 2075 spielen die Chicago Bulls nur noch in der Hinterhofliga.



Die Ikea-Lampen in Little China sind ziemlich hässlich. Weg damit!

DEVASTATION

GENRE:	Taktik-Shooter
ENTWICKLER:	Digitalo
FERTIG ZU:	92%
ERSCHEINT:	18. April 2003
VERGLEICHBAR:	Delta Force: Black Hawk Down
INTERNET:	www.ascaron.de

KOMMENTAR



BENJAMIN BEZOLD

Wenn die Entwickler bis zur Veröffentlichung noch etwas an der KI feilen und die Soundeffekte aufpolieren, habe ich keine Bedenken, dass *Devastation* uns einen heißen Frühling beschert. Vor allem im Netz verspricht es, richtig spaßig zu werden. Denn Digitalo hat sich eine neue Spielvariante namens „Territories" einfallen lassen. Hier gilt es, in die feindliche Basis einzudringen, die Respawn-Anlagen zu vernichten und anschließend die verbleibenden Gegner über den virtuellen Jordan zu befördern. Eine schlechte Nachricht für alle Freunde roten Pixelblutes: Die deutsche Version von *Devastation* wird entschärft sein. Das heißt, auf Blut und fliegende Körperteile müssen Sie verzichten.

Devastation prophezeit uns eine düstere Zukunft. Schon bald wird das Leben auf der Erde alles andere als lebenswert sein. Schuld sind korrupte Firmen, die die Weltherrschaft an sich reißen und die Bevölkerung mit ihren so genannten „Friedensmilizen" terrorisieren. Misshandlungen sind an der Tagesordnung. Glücklicherweise nicht mehr lange, die Chaostage sind gezählt: Im Jahre 2075 wird's Ihnen, in der Rolle eines gewissen Flynn Haskell, nämlich zu bunt. Sie greifen zur Waffe und beschließen, den Bonzen in ihren fetten Arsch zu treten. Da Sie als Einzelkämpfer angesichts der militärischen Übermacht so gut wie keine Chance haben, lachen Sie sich ein paar tapfere Jungs und Mädels an. Die Revolution kann beginnen.

MACH 'NE DIÄT!

Devastation spricht sowohl Fans klassischer Ego-Shooter als auch taktikorientierte Zocker mit Realismusansprüchen an. Spielen Sie Digitalos Erstlingswerk beispielsweise im Arcade-Modus, dürfen Sie Ihren Recken mit Waffen zupacken, wie Sie wollen. Außerdem brauchen Sie sich weniger um Ihre Teamkameraden kümmern, da sich die Gegner auch ohne taktisch raffinierte Manöver plätten lassen. Ganz anders sieht es aus, wenn Sie *Devastation* auf „Realistisch" spielen. Nehmen Sie beispielsweise zu viel Knarren mit (es gibt 30 Arten), bewegen Sie sich erstens langsamer. Zweitens kann es passieren, dass Ihnen in einem baufälligen Haus schlichtweg der Boden unter den Füßen wegkracht, weil Sie zu schwer sind. Passiert dies, müssen Sie nach einem alternativen Weg Ausschau halten. Ein ähnlich komplexes Team-Management wie in *Operation Flashpoint* erwartet Sie allerdings nicht. Trotzdem sollten Sie Ihre Kameraden schon ein wenig herumkommandieren, denn die Feinde machen es Ihnen auf diesem Schwierigkeitsgrad schon ziemlich schwer. In technischer Hinsicht braucht sich *Devastation* vor der Konkurrenz nicht zu verstecken. Der *Unreal Warfare*-Engine sowie der Physik-Technologie Havoc (*Deus Ex 2*) sei Dank. BENJAMIN BEZOLD



Super: Die neuen Vogelscheuchen sind so grauslich, da traut sich nicht mal der Bauer mehr aufs Feld.



„Nur weil du das längere Schwert hast, heißt es nicht, dass ich den Kürzeren zieh!"



Die Jungfrau von Orleans mag's härter: Strapse aus Metall.

Geh doch zum Teufel!

In APOCALYPTICA erleben Sie die Hölle auf Erden. Und das nicht nur im sprichwörtlichen Sinne. Denn Satan selbst gibt sich ein Stelldichein.

Die Menschheit hat in der fiktiven Zukunft von *Apocalyptica* wirklich die Arschkarte gezogen. Erst wird beinahe alles Leben auf der Erde durch diverse Naturkatastrophen ausgelöscht. Dann kreuzt Mr. Pferdefuß auf, also der leibhaftige Teufel, samt seiner unfreundlichen Vasallen. Nach solchen Schicksalsschlägen verliert „Mensch" leicht den Glauben. Kurz: Der Seelen-Markt ist eröffnet. Ein jahrzehntelanger Kampf zwischen den Mächten der Finsternis und den Boten des Himmels entbrennt. Und endet mit einem Vorteil für den fiesen Höllenkerl. Die letzten noch lebenden Verfechter des Guten suchen Zuflucht in den Weiten des Universums. Just in dieser kritischen Phase merkt der große Meister im Wolkenland, dass er vielleicht endlich mal einschreiten sollte, und verpasst der Brut des Bösen einen tödlichen Willkommensgruß – den Weltuntergang. Doch der Herrscher der Hölle wird zurückkehren …

GUT ODER BÖSE? IHRE WAHL!

Mit dem Action-Shooter *Apocalyptica* wollen die Jungs und Mädels von Konami zeigen, dass sie nicht nur die Konsoleros zum Schwitzen bringen, sondern auch in puncto PC-Umsetzung einiges draufhaben. Wenn man sich die bislang veröffentlichten Bilder und Videos ansieht, könnte das sogar gelingen. In der Verfolgerperspektive wüten Sie sich durch vier Schauplätze, als da wären: der Planet Jerusalem 5, das Raumschiff S.S. Ariziel, die Reste der Erde (die sich jetzt Nu-Hades nennt) und die Hölle. Keine Lust, für die Himmelsflatterer in den Kampf zu ziehen? Kein Problem, Sie können beide Seiten spielen. Acht Rassen mit je zwei Protagonisten bieten sich für die Gefechte an: Bei den bösen Buben sind das die Schwarzen Ritter, die Vampire, die Geister und die Ripper-Droiden. Nonnen, Templer, Seraphinen (Kampfengel) und Gefechts-Roboter zählen hingegen zur guten Seite. Über das Waffenarsenal ist bisher nicht viel bekannt. Vier scharfe Schätzchen können wir Ihnen jedoch trotzdem nennen: Das „Restorationschwert" entzieht dem Gegner Lebensenergie und überträgt diese auf Sie. Der Blaster entpuppt sich als futuristische Laserwumme. „Das Auge Gottes" ist ein Scharfschützengewehr und „Die Hand Gottes" ein Schwert mit hoher Schadenskraft. Wer will da nicht mal Hand anlegen? TANJA BUNKE

APOCALYPTICA

GENRE:	Action-Shooter
ENTWICKLER:	Konami
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	März 2003
VERGLEICHBAR:	Indiziertes Wikingerspiel
INTERNET:	www.apocalyptica.net

KOMMENTAR



TANJA BUNKE

Kennen Sie das Gefühl, wenn Sie etwas wirklich unbedingt spielen wollen? Genau so geht's mir mit *Apocalyptica*. Allein die Hintergrundgeschichte ist schon genau meine Richtung. Ganz zu schweigen von den wirklich abgedrehten Protagonisten. Ein Titel, der dieses Jahr auf jeden Fall auf meiner Wunschliste steht.



Schieß einen Bock!

Robinson Crusoes Abenteuer sind nichts im Vergleich zu dem, was Sie in VIVISECTOR erwartet. Dort müssen Sie sich als Schiffbrüchiger mit scheußlichen Tier-Mutanten rumschlagen.

Das Jahr 1978 fängt spitzenmäßig an. Zwei Tage nach Silvester bringt ein Sturm Ihr Schiff zum Kentern. Mit letzter Kraft können Sie sich auf eine Ihnen unbekannte Insel retten. Von den Kameraden fehlt jede Spur. Sie sind der einzige Überlebende. „Bestimmt hausen hier nette Insulaner, die mir helfen", denken Sie und machen sich auf die Suche. Das hätten Sie besser bleiben lassen sollen. Denn bereits ein paar hundert Meter Fußmarsch weiter greift Sie eine merkwürdige Kreatur an: ein Wolfsmensch mit Maschinengewehr! Gerade noch können Sie den Aggressor überwältigen. Was geht hier bloß vor? Nach und nach kommen Sie dem schrecklichen Geheimnis der Insel auf die Schliche. Vor etwa hundert Jahren führte der durchgeknallte Dr. Morhead wahnwitzige Tierexperimente durch. Er wollte einen Supermenschen erschaffen. Doch irgendetwas ist schief gelaufen. Seine „Babys" stellten sich gegen ihn und machten ihn einen Kopf kürzer.

SPIEL ZUM FILM?

Eigentlich sollte *Vivisector* eine 1:1-Umsetzung des bekannten H.G.-Wells-Romans *Die Insel des Dr. Moreau* sowie des gleichnamigen Kinofilms mit Marlon Brando und Val Kilmer in den Hauptrollen werden. Doch das ukrainische Entwicklerteam kam von seinem ursprünglichen Plan ab und veränderte die Storyline, so dass abgesehen von der Rahmenhandlung kaum noch Gemeinsamkeiten zum Vorbild existieren. Vielleicht waren ja Lizenzgründe ausschlaggebend für diese Entscheidung. Wie auch in *No One Lives Forever 2* kommt in *Vivisector* ein rollenspielartiges Erfahrungsprinzip zum Einsatz, wodurch Sie gewisse Fertigkeiten verbessern können, etwa den Umgang mit schweren Waffen oder einfach nur die Laufgeschwindigkeit. In puncto Grafik setzen die Programmierer aus Kiew auf Technik der Marke Eigenbau: die AtmosFear-Engine. Ihre Stärke liegt darin, große Außenareale möglichst realistisch darzustellen. Noch in diesem Jahr soll *Vivisector* fertig werden. BENJAMIN BEZOLD

VIVISECTOR

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Action Forms
FERTIG ZU:	70%
ERSCHEINT:	2003
VERGLEICHBAR:	Unreal 2, Far Cry
INTERNET:	www.vivisector.com

KOMMENTAR



BENJAMIN BEZOLD

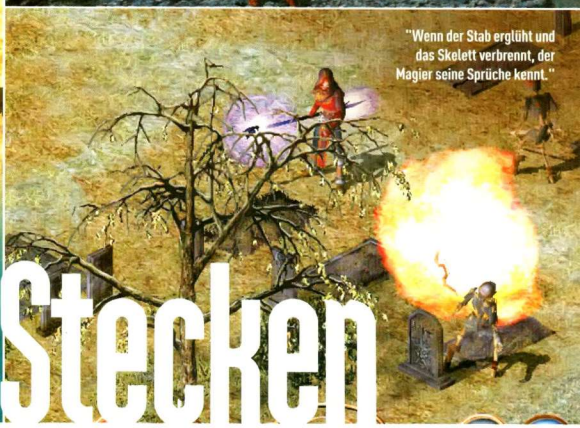
Vivisector hat alles, was einen guten Ego-Shooter ausmacht: eine interessante Story, abgefahrene Gegner, ein motivierendes Erfahrungssystem und eine zeitgemäße Grafik. Ob's allerdings reicht, einem *Unreal 2* das Wasser zu reichen, muss sich zeigen. Denn eine spielbare Version konnten wir den Entwicklern (noch) nicht abluchsen.



Und der Bademeister sagte noch: "Wenn das nicht Pamela Anderson ist, soll mich der Blitz treffen."



Schlimme Sache, das: siamesische Zwillingsdrachen.



"Wenn der Stab erglüht und das Skelett verbrennt, der Magier seine Sprüche kennt."

Dreck am Stecken

In SACRED sollen Sie einem bösen Zauberer den Stab verbiegen. Und ganz nebenbei noch einen Dämon in die Hölle zurückbefördern. Na, wenn es weiter nichts ist!

Die Hintergrundstorys von Action-Rollenspielen sind meist alle nach demselben Muster gestrickt. Entweder denkt ein böser Herrscher, er müsste mal wieder einen auf Larry machen und Gott und die Welt über den Haufen schnetzeln. Oder ein Unhold aus der Hölle gibt sich die Ehre und versetzt das Land in Angst und Schrecken. In *Sacred* darf ein fieser Zauberer namens Shaddar der Sack allen Übels sein. Und wie es sich für einen richtig üblen Sack gehört, piesackt dieser seine Mitmenschen den lieben langen Tag. Bis die Gepeinigten schließlich die Schnauze gestrichen voll haben. Langer Rede kurzer Sinn: Die Bevölkerung schließt sich zusammen und verbannt den machtgeilen Robenrüpel in die trostlose Einöde von Arcania. Dummerweise hält das den Zauberfritzi nicht davon ab, neue Gräueltaten auszuhecken. Ohne sich über die Gefahren im Klaren zu sein, beschwört er einen Dämon der Finsternis. Doch zu seinem Leidwesen läuft die Beschwörung schief …

UMFANGREICHE MISCHUNG GEFÄLLIG?

Sacred ist im Grunde genommen eine Mischung aus *Diablo 2*, *Dungeon Siege* und *Neverwinter Nights*. Mit etlichen Verschönerungen und Extras allerdings. Wie bei den genannten Titeln erfolgt die Steuerung aus der genretypischen Sicht von schräg oben (Iso-Perspektive). In 30 Missionen (und bis zu 200 Nebenaufträgen) latschen Sie durch 20 Regionen einer riesigen Spielwelt und dürfen sich an Eislandschaften, Mooren, Wüsten, Höhlen und Wäldern erfreuen. Als Alter Ego bieten sich sechs Charaktere: Magier, Waldelfe (Bogenschützin), Gladiator (Krieger), Dunkelelf (Nahkämpfer mit Kampfsport-Techniken), Seraphim (mystische Kampfengel) und Vampir-Lady (Kriegerin, die nachts zur Blutbestie mutiert). Jeder Protagonist verfügt über spezielle Fähigkeiten. So ruft beispielsweise die Waldelfin ein Phantompferd zu sich, mit dem sie ihre Widersacher locker abhängt. Die Vampir-Lady gibt sich hingegen offensiv und pfeift nach einem Rudel Wölfe, die ihr im Kampf gegen Drachen, Riesenspinnen, Ghule, Trolle und anderen Kreaturen beistehen. Ist Ihnen eher nach einer Online-Partie mit Freunden, bietet der integrierte Mehrspielermodus Platz für bis zu 16 Zocker. TANJA BUNKE

SACRED

GENRE:	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Ascaron
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	2. Quartal 2003
VERGLEICHBAR:	Diablo2, NWN, Dungeon S.
INTERNET:	www.ascaron.biz/d/sacred

KOMMENTAR



TANJA BUNKE

Sacred erweckt bereits auf den ersten Blick den Eindruck, ein Titel zu werden, der viele Action-Rollenspieler vor den Monitor fesseln könnte. Die Charaktere wirken detailliert, die Grafik ansprechend und die Spielwelt riesig. Kurz gesagt: Ich möchte bitte schnellstens eine Testversion.

Du hast ja 'ne Fahne!

Ab April dürfen PC-Piraten wieder fette Beute machen! Und zwar bei TROPICO 2, das Sie zum Häuptling eines begehrten Freibeutereilands in der Karibik macht.

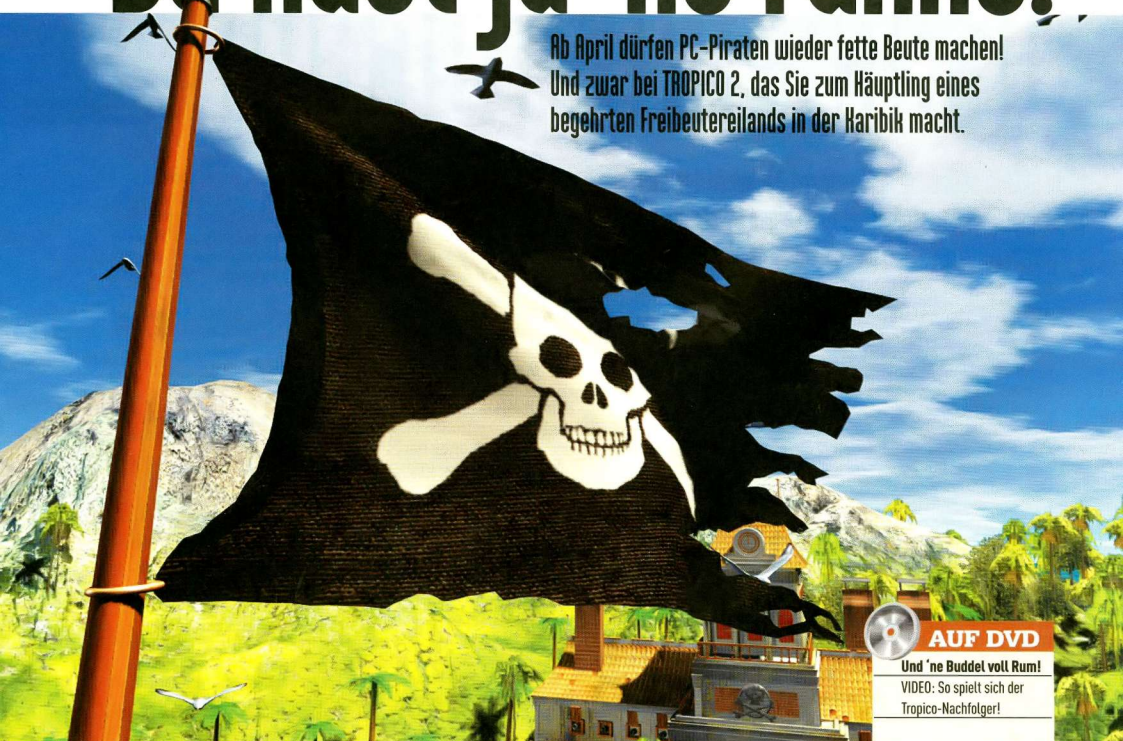
Party, Palmen, Weiber und 'n Bier? Na ja, nicht ganz. Echte Piraten bevorzugen Rum. Und zwar in rauen Mengen. Aber keine Sorge, Entwickler Frogcity hat alle gängigen Freibeuter-Klischees in *Tropico 2* einfließen lassen. Freibeuter? Genau, denn die Zeiten, zu denen Sie sich wie beim ersten Teil als Südseeinsel-Diktator die Sonne auf den Bauch scheinen ließen und mit Touristen und Zigarren Kohle scheffelten, sind vorbei! Bei *Pirates Cove* schlüpfen Sie in die Rolle eines Piratenkönigs im 17. Jahrhundert. Dabei müssen Sie auf einem kleinen Freibeutereiland für eine piratengerechte Infrastruktur mit genügend Wein, Weib, Gesang und weiteren Annehmlichkeiten sorgen und obendrein eine schlagkräftige Truppe aufbauen, die es mit der spanischen, englischen und französischen Flotte aufnehmen kann.

ANARCHIE STATT DEMOKRATIE!

Wie schon beim ersten Teil müssen Sie auf Ihrem Eiland Bauwerke errichten, Wirtschaftskreisläufe ankurbeln und die Zufriedenheit der Bewohner im Auge behalten. Und das ist gar nicht so einfach. Auf Ihrer Insel hausen nämlich nicht nur die Piraten, sondern auch zahlreiche Gefangene diverser Beutezüge. Diese verrichten dankenswerterweise die komplette Dreckarbeit für Sie und Ihre Freibeuter und sind rund um die Uhr am Knechten. Egal ob's um den Anbau von Nahrungsmitteln, das Errichten diverser Bauten oder das Zusammenschrauben neuer Fregatten geht. Allerdings nur, wenn sie durch genügend umherstehende Wachtürme oder Galgen gehörig eingeschüchtert sind. Andererseits droht eine Revolte. Ihre Piraten wiederum halten von Zucht und Ordnung nicht sehr viel und verlangen nach einem eigenen, anarchischen Viertel, wo sie nach den anstrengenden Kapertouren mal so richtig auf den Putz hauen und ihren Spaß haben können. Neben Bars, Glücksspielbuden und Restaurants darf da natürlich auch ein als Massagesalon getarnter Puff nicht fehlen. Beide Gruppierungen unter einen Hut zu bekommen, ist alles andere als einfach und stellt neben dem eigentlichen Aufbaucharakter des Spiels eine echte Herausforderung dar.

GELD ODER LEBEN?

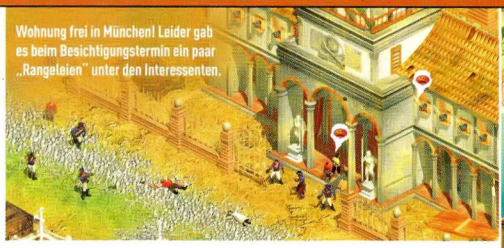
Je erfolgreicher Ihre Seeräuber auf Plündertouren sind, desto schneller füllt sich Ihre Schatztruhe. Seeschlachten im eigentlichen Sinn gibt es nicht. Über Erfolg und Misserfolg einer Mission klärt Sie lediglich ein Statusfenster sowie das Logbuch des Kapitäns auf, was sich aber keinesfalls als Nachteil entpuppt. Schließlich gibt es auch so genug zu tun. Ihr Einsatzgebiet ist der Südseeraum, den Sie sich mit anderen Piraten und den Kolonialmächten Frankreich, England und Spanien teilen. Auseinandersetzungen sind an der Tagesordnung. Deswegen muss zu Beginn einer Kapertour nur festgelegt werden, was zu tun ist. Soll der gegnerische Kutter mit Mann und Maus ver-



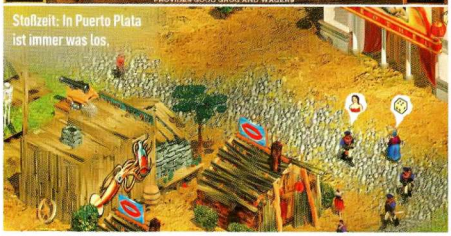
AUF DVD

Und 'ne Buddel voll Rum!

VIDEO: So spielt sich der Tropico-Nachfolger!







senkt, fette Beute gemacht oder gar die ganze Mannschaft inklusive Schiff einkassiert werden? Je fähiger Ihr Kapitän und die Besatzung sind, desto größer sind die Erfolgsaussichten.

GUCK MAL!

Neben dem klassischen Endlosspiel und diversen Einzelszenarien wird auch eine spannende Kampagne mit 15 knifflingen Missionen geboten. Grafisch setzt *Pirates Cove* auf eine Weiterentwicklung der *Tropico*-Engine, die speziell bei höheren Zoomstufen mehr Details darstellen kann. Obwohl sich in unsere spielbare Beta-Version noch einige Bugs eingeschlichen haben, machte die Freibeutersimulation bereits eine Menge Spaß und dürfte nicht nur für Fans des ersten Teils eine fette Beute darstellen. CHRISTIAN SAUERTEIG

INTERVIEW

„TROPICO WAR GUT, TROPICO 2 IST NOCH BESSER!"



PCA: Hallo Bill! Was sind denn die Unterschiede zwischen dem ersten und dem zweiten Teil?

Bill Spieth: Bei *Tropico* ging es nur darum, eine kleine Insel auf- und auszubauen, Touristen anzulocken und Geld zu verdienen. Bei *Tropico 2* ist das alles nicht mehr so einfach. Die Insel dient schließlich als Ruhestätte für die Piraten und Arbeitsplatz für die Gefangenen, aber nicht mehr als Produktionsstätte fürs Kohlescheffeln. Geld verdient man jetzt hauptsächlich mit Beutezügen auf See. Außerdem ist es eine riesige Herausforderung, beide Bevölkerungsgruppen unter einen Hut zu kriegen.

PCA: Habt ihr euch auch an geschichtliche Vorlagen gehalten, gibt es bekannte Piraten?

Bill Spieth: Historische Ereignisse haben wir nicht mit eingebaut, echte Piratenkapitäne wie Captain Kid oder Blackbeard gibt es aber!

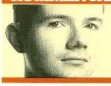
PCA: Dann verrate unseren Lesern doch noch mal, warum sie sich *Tropico 2* unbedingt kaufen sollten.

Bill Spieth: Gerne! *Tropico* war ein gutes Spiel, *Tropico 2* ist eine noch bessere Weiterentwicklung mit einer etwas anderen Ausrichtung, mehr Abwechslung und den größeren spielerischen Herausforderungen.

TROPICO 2 – PIRATES COVE

GENRE:	Strategie
ENTWICKLER:	Frogcity/PopTop/Take 2
FERTIG ZU:	85%
ERSCHEINT:	15. April
VERGLEICHBAR:	Tropico, Port Royale
INTERNET:	www.frogcity.com

KOMMENTAR



CHRISTIAN SAUERTEIG

Piraten waren mir schon immer sehr sympathisch. Machen stets einen auf dicke Hose, haben literweise leckeren Rum auf Lager und die heißesten Bräute zwischen Madagaskar und Tahiti am Start. Mir gefällt das neue, anspruchsvollere Szenario der *Tropico*-Macher ausgezeichnet. Wenn die Kampagne ähnlich gelungen ist wie beim ersten Teil, erwartet uns erneut ein spitzenmäßiges Spiel. Ich freu mich drauf!

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

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

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

OKAYSOFT
SPIELE-VERSAND

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

Age of Empires 2 Gold	DV	26,90	Codename: Outbreak	DV	8,40	Die Sims Deluxe Ed.	DV	45,90	Hearts of Iron	EV	42,50
Age of Mythology	DV	47,50	Comanche 4	DA	22,50	- Tierisch gut drauf	DV	22,25	Hearts of Iron	US	54,50 X
Age of Wonders 2	DV	11,90	Counter-Strike	US	12,90	Doom 3 "	EV	i.V.	Highland Warriors	DV	39,90 X
Aliens vs. Predator 2	EV	13,99	- Condition Zero "	EV	35,90	DTM Race Driver "	DV	42,90	Hitman 2	DV	31,90
- Primal Hunt	EV	19,90	Dark Age of Camelot	DV	27,90	Duke Nukem Forever "	EV	40,85	IL 2 Forgotten Battles "	DV	39,50
Anno 1503	DV	44,90	- Shrouded Isles	US	33,90	Empire Earth-Zeitalter.	DV	14,99	Indiana Jones 6 "	DV	45,50
Aquanox 2	DV	43,90	- Shrouded Isles "	DV	24,90	Everquest - Europa	DV	30,90	007: Nightfire	DV	42,90
Asherons Call 2	DV	29,50	Deadly Dozen 2	US	42,90	- Planes of Power	DV	26,90	Mafia	EV	39,90
Battlefield 1942	DV	43,25	DF:Black Hawk Down "	DA	43,50	- Planes of Power	US	28,90	Master of Orion 3 "	DA	45,90
Battlefield 1942	EV	46,90	DF:Black Hawk Down "	EV	35,90	Far Cry "	EV	i.V.	Master of Orion 3 "	EV	42,90
- Road to Rome "	DV	14,90	DF:Black Hawk Down"	US	51,50	Freelancer "	DV	45,90	Master of Orion 3 "	US	58,50
- Road to Rome "	US	30,50	Industriegig. 2 AddOn	DV	28,50	Fussball Man. 2003	DV	42,75	Mechwarrior 4: Merc.	DV	49,50
C+C 3: Renegade "	DV	27,50	Deus Ex 2 "	EV	i.V.	Gothic	DV	15,90	M.o.H: Allied Assault	DV	44,90
C+C: Generals "	DV	49,50	Diablo 2	DV	12,75 X	Gothic 2	DV	43,90	- Spearhead	DV	22,90
C+C: Generals "	EV	49,50	- Lord of Destruction	DV	28,90	GTA: Vice City "	DV	i.V.	Morrowind	DV	42,75
C+C: Generals "	US	58,50	Die Siedler - Plötin Ed."	DV	42,90	Hinegemonia	DV	36,50	- Tribunal "	DV	26,90
Civ3: Play the World	DV	29,50	- Die Neue Welt	DV	15,90	Halo "	DV	41,87	Nascar Racing 2003 "	DA	26,90

Need for Speed 6	DV	43,50 X	Soldier of Fortune 2	EV	39,90	Unreal II					
No one lives forever 2	DV	39,50	Soldiers of Anarchy	DV	36,50	THE AWAKENING					
No one lives forever 2	EV	39,90	Splinter Cell "	DV	44,50	Unreal 2 "	EV	39,90			
Post Mortem	DV	37,50	Splinter Cell	EV	41,90	Unreal 2 "	DV	45,90			
Postal 2 "	EV	i.V.	Splinter Cell "	US	58,50	Unreal 2 "	US	54,50			
Postal 2 "	US	i.V.	Star Trek - Armada 2	DV	13,90	Unreal 2 "	DV	i.V. X			
Praetorians "	DV	42,75	- Elite Force 2 "	DV	i.V. X	Unreal Tournament 03	DA	44,90			
Project IGI 2 "	DV	42,90	- Starfleet Com. 3	DV	37,90 X	Unreal Tournament 03	EV	39,90			
Rainbow Six Raven S. "	DV	44,50	Star Wars - Galaxies "	DV	i.V.	Vietcong "	DV	43,50			
- Raven Shield "	EV	i.V.	Star Wars - Galaxies "	EV	i.V.	Vietcong "	EV	39,90			
- Raven Shield "	US	i.V.	Star Wars - Galaxies "	US	i.V.	Warcraft 3	DV	28,90			
RTL Skispringen 2003	DV	26,50 X	- Jedi Knight 2	DV	20,90	X2 "	DV	i.V.			
Runaway	DV	30,50	The Sims Online	US	56,50	You don't know Jack 3	DV	11,90			
Sacred "	DV	i.V.	Tomb Raider 6 "	DV	45,90						
Serious Sam GOLD "	DV	21,50	Tomb Raider 6 "	EV	i.V.						
Sim City 4	DV	45,90	- Limited Edition "	DV	61,90						
Sniper	EV	35,50	UO: Age of Shadows "	US	i.V.						

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

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

20.1.2003

www.OKAYSOFT.de

Sei ein „Rock"-Star!

Leben wie Cäsar in Rom: Die Sklaven schuften lassen und selbst faulenzen. Zuvor gilt es in PRAETORIANS aber, die Feinde des Weltreichs zu beseitigen. Jene zeigen sich verständlicherweise nicht gerade kooperativ.

Die Entwicklung ist fast vollständig abgeschlossen. In letzter Minute nimmt der spanische Entwickler Pyro nur noch feine Korrekturen am Balancing vor. Die uns vorliegende, schon fast endgültige Version zeigt deutlich, dass Sie als römischer Feldherr kein leichtes Spiel mit den Galliern, Briten, Ägyptern und Persern haben werden. Deren Truppen sind fast genauso schlagkräftig, meist zahlreicher und verfügen über eine militärische Führung, die einen Großteil der Hobbygeneräle ans Limit ihrer Fähigkeiten treibt. Die künstliche Intelligenz: normalerweise der wunde Punkt jedes Echtzeitstrategiespiels. In *Praetorians* ist sie den Madrilenen ausgezeichnet gelungen. Der Computergegner schummelt weder bei der Produktion neuer Einheiten noch bei der Aufklärung. Trotzdem schafft er es immer wieder, überraschend anzugreifen und Siege zu verbuchen.

ZEICHEN VON INTELLIGENZ

Ein Beispiel: Nehmen Sie an, zwei Wege führen von Ihrer Siedlung und Produktionsstätte zu der des Computers. Dichte Wälder, Anhöhen und verschlungene Trampelpfade erschweren die Aufklärung. Die gegnerischen Truppen lassen sich nur vereinzelt blicken und sind stets in Bewegung. Meist entdecken Sie nur die dressierten Wölfe und Falken der feindlichen Späher. Ihr Heer ist bereit, der Angriff kann losgehen. Sobald Sie die Truppen in Marsch setzen, müssen Sie mit einer Reaktion Ihres Kontrahenten rechnen. Mal geraten Ihre Angreifer in



Trotz immer neuer Attraktionen waren die Vorstellungen des Wanderzirkus schlecht besucht.

einen fiesen Hinterhalt, mal erreichen sie fast ohne Widerstand ihr Ziel. Allerdings könnte der Computer dann just in diesem Moment eine massive Attacke auf Ihre eigene, kaum noch verteidigte Siedlung ausführen oder direkt Ihre Generäle aufs Korn nehmen. Eine tolle Überraschung und schöne Bescherung! Fakt bleibt, der Computer agiert erstaunlich variantenreich, erkundet wie ein guter Stratege Ihre Position und plant entsprechend seine Aktionen.

FAIRER GEGNER

Eins muss man Ihrem elektronischen Gegner lassen: Er bleibt stets fair. Gelingt es Ihnen beispielsweise, seine Späher auszuschalten, tappt er im Dunkeln. Das sonst aggressive Verhalten wird plötzlich deutlich zurückhaltender und defensiver. Wenn Ihre eigenen Späher die Positionen des Gegners ausgekundschaftet haben, können Sie feindliche Truppenteile abspalten und auslöschen. Ein Spaziergang wird das trotzdem nicht: Selbst im leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade werden Sie hin und wieder einen Spielstand laden müssen. Die starke Gegner-KI kommt glücklicherweise nicht in jeder Situation zum Einsatz: Oft steht die Vorgehensweise des Computers im Skript fest. Dadurch bleibt Ihr Gegner unberechenbar und das Spiel spannend. Wer vorausschauend plant und die jeweilige Situation genau erkundet, kann aber trotzdem auf Anhieb eine erfolgreiche Strategie ausarbeiten.

TAKTIKER-TRAUM

Praetorians bietet eine ganze Reihe taktischer Möglichkeiten. Die Einheiten sind nach dem beliebten Stein-Schere-Blatt-Prinzip aufgestellt: Bogenschützen besiegen leichte Infanterie und Speerträger, Kavallerie wird besonders Fernkämpfern und Belagerungsgeräten gefährlich und schwere Infanterie und Speerträger machen mit der Reiterei kurzen Prozess. Berittene Truppen dürfen Furten überqueren, aber nicht in dichte Wälder vordringen. Der Nebel des Kriegs verbirgt alle Truppen innerhalb eines solchen Dickichts, bis Sie eigene Abteilungen in den Wald beordern oder zumindest ein Wolfspäher seinen dressierten Vierbeiner ins Gehölz schickt. Leichte Infanterie zimmert Türme zusammen, die dann Bogenschützen als ideale Plattform dienen. Belagerungsgeräte wie Katapulte und Ballisten richten auch in der offenen Feldschlacht verheerende Schäden an. Generäle motivieren Truppen in ihrem Einflussbereich und sorgen für eine größere Kampfkraft. Heiler kümmern sich um die Verwundeten, damit die armen Legionäre noch ihren Ruhestand genießen können – wie Cäsar in Rom. ALEXANDER GELTENPOTH



An der spanischen Südküste sind die besten Strandplätze hart umkämpft. Hier balgen sich Prätorianer und Gladiatoren.



Gallische Grillvorbereitungen: Die Crew der Ballista hat heute Römerschaschlik auf dem Speiseplan.



SSV bei C&A: Noch stehen die Verkäufer brav Spalier, werden aber gleich überrannt.



PRAETORIANS

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Pyro Studios
FERTIG ZU:	99%
ERSCHEINT:	28. Februar 2003
VERGLEICHBAR:	Ground Control
INTERNET:	www.pyrostudios.com

KOMMENTAR

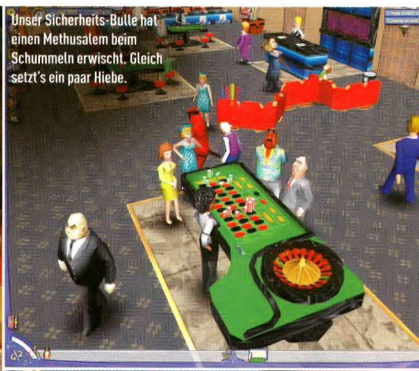


ALEXANDER GELTENPOTH

Bis zum 28. Februar ändert Pyro vermutlich nur noch Kleinigkeiten. Die uns vorliegende Version macht einen fertigen Eindruck, läuft fehlerfrei und enthält die gesamte Kampagne sowie einen funktionierenden Mehrspielermodus. Falls Sie nicht mehr den Test in der nächsten Ausgabe abwarten möchten, *Praetorians* bekommt eine sehr hohe Wertung, und das PCACTION-Gold schon ist so gut wie sicher.



Seit Elvis tot ist, will er nur noch zocken. Um an Knete zu kommen, heiratet er sogar reiche Schlampen.



Unser Sicherheits-Bulle hat einen Methusalem beim Schummeln erwischt. Gleich setzt's ein paar Hiebe.



Her mit deiner Knete!

Ob diese billige Elvis-Kopie nur deshalb die reiche, fette Witwe ehelicht? Egal, denn die Schmalzlocke heiratet in Ihrem CASINO. Und das bringt Ihnen Asche!

Im hauseigenen Restaurant verscherbeln wir teure Kaviar-Schnittchen an die Prominenz.

Sind Sie ein Zocker? Dann sind Sie eigentlich arm dran. Penibel werden die letzten Mücken zusammengekratzt, um für ein paar vergnügliche Stunden dem Trieb zu frönen – und am Ende bleibt nur gähnende Leere im Geldbeutel. Die Betreiber der Kasinos und Spielhöllen scheffeln dagegen die fette Kohle und lassen sich auf Ihre Kosten Hummer-Bällchen in Champagnersoße schmecken. Es wird Zeit, den Spieß mal umzudrehen, meinen Sie nicht? In *Casino Inc.* errichten Sie in drei Städten auf eigene Faust Sünden-Babel im Vegas-Stil.

KÖDER FÜR PROFIS!

Sie starten Ihre Laufbahn mit der Aufstellung von ein paar einarmigen Banditen. Die funkeln und glitzern schön und locken zumindest ein paar vergnügungssüchtige Teenies und gelangweilte Rentner in Ihr Etablissement. Einige Eisbuden, Cola-Automaten und vielleicht eine kleine Disco sorgen für eine längere Verweildauer. Um finanzstarke Profi-Zocker zu ködern, müssen schleunigst ein paar Roulette-, Bakkarat- oder Poker-Tische her. Und Promis schauen gar erst dann vorbei, wenn Sie später das Rundum-Sorglos-Paket anbieten, also Shows, Fresstempel und ein eigenes Hotel samt Limo-Service vorweisen können.

DAS PERSONAL MACHT'S!

Bis dahin ist es ein weiter Weg, und um alle Attraktionen in der Simulation errichten zu können, müssen Sie nach und nach zehn Teilaufgaben erfüllen. Außerdem gilt es, die ortsansässige Konkurrenz klein zu halten. Dazu verprellen Falschspieler und Schlägertypen in anderen Kasinos die Gäste. Gut für Sie! Wichtig: Lernen Sie die Wechselwirkungen Ihres Kasinos genau kennen. Für ein stilvolles Ambiente sorgen geschickt platzierte Blumenkübel, hauseigene Hostessen und talentierte Entertainer. Gewinnchancen müssen exakt justiert, das eigene Personal mit Bedacht ausgewählt werden. Ein popeliger Burger-Brutzler am Herd des Feinschmecker-Restaurants verursacht lediglich stinkende Essensreste auf dem Echtholz-Parkett und miese Stimmung in Ihrer Putzkolonne.

TUTORIAL TUT NOT

Per Mausklick pflanzen Sie alle Einrichtungsgegenstände zielsicher in die schnieke – und zum Glück zoom- und drehbare 3D-Umgebung. Die fast 30 Schalter des Menüs und zusätzliche Tastaturkürzel bewirken aber eine dezente Steuerungs-Konfusion. Damit Sie vor dem Zocken trotzdem nicht büffeln müssen wie für eine Semesterarbeit an der Uni, gibt's ein umfangreiches Tutorial.

CHRISTIAN BIGGE

CASINO INC.

GENRE:	Wirtschaftssimulation
ENTWICKLER:	Hothouse Creations/Konami
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	März 2003
VERGLEICHBAR:	Casino Empire, Casino Tycoon
INTERNET:	www.konami-europe.de

KOMMENTAR



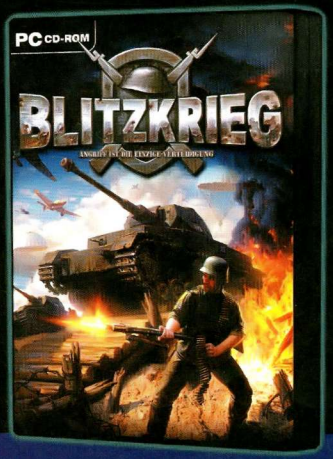
CHRISTIAN BIGGE

Mit *Casino Inc.* drehen Spieler wie ich den Spieß um. Sie lassen zocken! Und kriechen dabei in die Psyche der Spieler hinein, um denen möglichst viel Geld abzuluchsen. Das ist komplex und macht Laune. Trotzdem würde ich gerne zur Entspannung selbst mal ein Viertelstündchen am hauseigenen Poker-Tisch Platz nehmen. Leider ist das das Einzige, was Sie bei dieser Simulation nicht tun können.

WILLST DU DAZUGEHÖREN?

NEVER EVER?

DANN PASS AUF, DASS DIR IN BLITZKRIEG NICHT DER ARM ZENSIERT WEGGESCHOSSEN WIRD!



© 2003 CDV Software Entertainment AG, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe. **Tel. 0700-CDVGAMES**

NIVAL INTERACTIVE

cdv www.cdv.de

POWERED BY gamespy

Mehr Infos im Internet:
WWW.BLITZKRIEG.DE

Release:
MÄRZ 2003

Auf keinen Fall sollen mit dieser Anzeige die Gräueltaten des 2. Weltkriegs verharmlost oder verherrlicht werden. Wir plädieren für einen verantwortungsvollen Umgang mit der Geschichte und der notwendigen Beachtung der Tatsache, dass es sich hierbei lediglich um ein taktisches Strategiespiel handelt.



Ich nehme Tor 3!

BLACK & WHITE war sicherlich ein schönes Spiel. Doch selbst die Entwickler gaben im Nachhinein zu, dass man viel mehr hätte rausholen können. Mit dem Nachfolger soll alles besser werden.

Als *Black & White* vor rund zwei Jahren erschien, spaltete sich die Spielergemeinde in zwei Lager. Die einen hielten Peter Molyneux' Götter-Simulation für ein innovatives Meisterwerk. Böse Zungen bezeichneten das Ganze als Aufbaustrategie-Spiel mit eingebautem Tamagotchi. Machen wir uns nichts vor: Irgendwie hatten beide Seiten Recht. Die Idee, eine riesige Kreatur aufzuziehen, war toll. Doch wenn sich der Riesen-Schützling als dumme Sau entpuppt, nervt das. Die Möglichkeit, weitestgehend auf Icons zu verzichten und Zaubersprüche durch Mausbewegungen auszuführen, war auch sehr innovativ. Aber wenn grad das ganze Dorf in Schutt und Asche gelegt wird, artet so was doch mitunter in panisches Maus-Gewedel aus. Kurzum: Der Titel bot tolle Ideen, die nicht ganz befriedigend umgesetzt wurden. Diesen Fehler will man nicht noch einmal wiederholen.

ALLES WIRD GUT!

Black & White 2 geht einen ganzen Schritt weiter als sein Vorgänger. Die Kreatur zum Beispiel soll nicht einfach nur ein kleines bisschen intelligenter sein als zuvor, sagen die Macher. Ihr Schützling sei jetzt sogar in der Lage, menschliche Truppen in gigantischen Schlachten anzuführen. Die Menschen, die sich unter dem Schutz des Spielers befinden, sind ihrer „Opfer-Rolle" entwachsen und greifen nun selbst zu den Waffen. Das tut Ihr riesenwüchsiger Zögling übrigens auch. In riesigen Schmieden kann der Spieler „Argumentations-Hilfen" wie etwa baumhohe Keulen herstellen. Der Unterschied zwischen Gut und Böse soll sich zudem viel stärker auf die Spielumgebung auswirken. Eine gutherzige Gottheit wird schon bald über ein florierendes, freundliches Reich herrschen. Wer jedoch auf die dunkle Seite wechselt, wird sein Herrschaftsgebiet in eine unwirtliche Einöde verwandeln. Da bleibt einem dann gar nichts anderes übrig, als plündernd und mordend durch die Lande zu ziehen, um das Überleben seines Volks zu sichern. Riesige Schlachten von epischen Ausmaßen soll es geben, mit hunderten von Kriegern gleichzeitig auf dem Schirm. Ja, so wie es aussieht, meinen es die Entwickler wirklich ernst und liefern nicht nur eine aufgemotzte Variante des Erstlings nach. Doch man soll den Tag nicht vor dem Abend loben! Will heißen: Schiebt eine spielbare Version rüber, verdammt! AHMET ISCITÜRK

KOMMENTAR



AHMET ISCITÜRK

Also ich hab den ersten Teil sehr gerne gezockt. Auch wenn mir das Ganze nicht so richtig ausgereift erschien. Die Dummheit meiner Kreatur sorgte dafür, dass ich dem Vieh nonstop in die Fresse schlug. Und das ständige Gejammer meiner Untertanen nervte ebenfalls. „Worshippers need more food", tönte es dauernd aus den Boxen. Zur Strafe habe ich regelmäßig die Hälfte dieser undankbaren Penner am Altar geopfert. Sollte der Nachfolger wirklich die versprochenen Verbesserungen bieten, spiele ich gerne wieder Gott. Im echten Leben tu ich das ja auch ständig!

BLACK & WHITE 2

GENRE:	Simulation
ENTWICKLER:	Lionhead
FERTIG ZU:	50%
ERSCHEINT:	2003
VERGLEICHBAR:	Black &White, Populous
INTERNET:	www2.bwgame.com/bw2

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



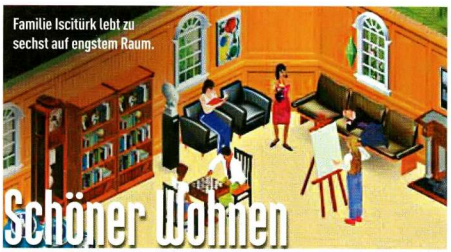
X-WARRIOR
FOR XBOX



3 IN 1 WHEEL
FOR PS2

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

TEST



Schöner Wohnen

Wenn in DIE SIMS der Speicher leckt, heißt das nicht, dass viele Blondinen unter Ihrem Dach einziehen.

Simulation | Speicherlecks bleiben lange unbemerkt. Erst nach längerer Spielzeit verschlechtert sich die Performance immer weiter, da das Spiel verstärkt auf den virtuellen Speicher zugreifen muss. Dafür gibt's jetzt einen Patch, der das Leck stopft, den Ladevorgang beschleunigt und besonders unter Windows XP die Performance verbessert. Außerdem führen ungeeignete Texturen auf Objekten und Personen nicht mehr zu einem Absturz, sondern werden weiß dargestellt. Wenn Sie eine größere Auswahl an Objekten für Ihr virtuelles Heim wünschen: Hersteller Maxis bietet eine ganze Reihe Neuheiten zum kostenlosen Download an. Auf der Homepage zum Spiel finden Sie Halloween-Lampen, Videospielsysteme, Haustiere und sogar einen Cola-Automaten. Allerdings müssen Sie sich dazu registrieren.

ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.thesims.ea.com

AUF DVD

The Sims Deluxe Patch #1 (int)

Verbessert die Performance und verkürzt Ladezeiten

Dateiname: sims_deluxe_patch.exe

Halt die Luft an!

In den U-Booten von AQUANOX 2 müssen noch einige Defekte repariert werden, bevor Sie sicher abtauchen.

Actionspiel | Ein endgültiges Update veröffentlichte Massive bislang noch nicht, aber nach dem Beta-Patch auf v2.13 folgt nun die Beta auf v2.148. Diese garantiert zwar noch keinen fehlerfreien Spielablauf, merzt aber weitere Fehler aus. Dazu gehören Mängel in den Missionen selbst, aber auch Probleme der Grafik-Engine. Außerdem dürfen Sie nun die Konfigurationsdateien des Spiels mit dem Windows Notepad bearbeiten. Warum Sie das tun sollten? Nur so lässt sich beispielsweise die Größe des Soundbuffers modifizieren, um etwaige Soundprobleme zu beheben. Klingt kompliziert und ist es auch. Kurz gesagt, dieser Beta-Patch ist wirklich eine noch kaum getestete Betaversion. Das Gleiche gilt für den Ende Januar veröffentlichten Patch, der *Aquanox 2* für DirectX 9 optimiert. Für Otto Normalspieler sind die beiden Updates in ihrer jetzigen Fassung noch nicht zu empfehlen.

ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.massive.de



AUF DVD

Aquanox 2 Revelation v2.148 Beta (d)

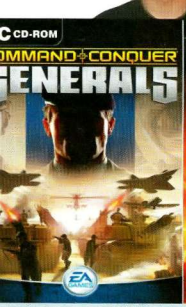
Für Betatester und alle, die es werden wollen, ist dieser Patch richtig

Dateiname: AN2R_Patch_2_148_German.exe



BESSERWISSER

ALEXANDER GELTENPOTH ÜBER HEISSE PREISE





Zu teuer? Gibt's doch auch kostenlos – als Aboprämie von PC Action.

Darf's ein bisschen mehr sein?

Es geht ein Aufschrei durch die Spielergemeinde: Zwei Vertriebe drehen an der Preisschraube: *C&C Generals* und *Unreal 2* sollen für knapp 55 Euro in den Regalen stehen – immerhin zehn Prozent mehr als vergleichbare Topspiele. Die Anbieter rechtfertigen das simpel: In solchen Ausnahmespielen stecke mehr Arbeit, die dürfe sich auch im Preis zeigen. Vergleichbare Konsolenspiele seien im Schnitt deutlich teurer. Erboste Kunden halten dem entgegen, dass hervorragende Spiele den Mehraufwand über die größeren Stückzahlen reinholten. Das Beispiel mit den Konsolen hinke, denn für GameCube, PlayStation und Co. erkläre sich der höhere Preis durch die zusätzlich anfallenden Lizenzgebühren. Welche Argumentation Ihnen auch logischer erscheint, Fakt bleibt doch, dass der Kunde nur Produkte kauft, die er sich leisten kann und will. Wenn es sich für die Hersteller lohnt, wird dieser Testballon von EA und Infogrames Schule machen. Im Endeffekt muss der Käufer wissen, wie viel ihm ein bestimmtes Spiel wert ist. Dabei unterstützen wir Sie gerne und vergeben neben der Spielspaß-Wertung auch eine für das Preis-Leistungs-Verhältnis. Das kurze *Unreal 2* schneidet hier trotz identischer Spielspaßwertung und gleichem Preis schlechter ab. Denn *C&C Generals* bietet neben den drei Kampagnen auch noch einen Mehrspielermodus.

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
BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME							
Eines der besten Mehrspieler-Feste	So heiß wie eine flotte Römerin!	Italiener und Franzosen? Sind die wichtig?	Soll ja gut sein, aber ich bleibe bei *UT*.	Klasse! Leider nicht ganz so umfangreich.	Selbst Britney-Spiele zock ich da lieber.	Juchu! Endlich Nachschub.	Etwas kurz. Genau wie Bezolds ...
C&C GENERALS							
Das coolste *C&C* seit langer Zeit	*C&C*: Immer noch besser als C&A!	Im Mehrspielermodus absolut spitze	Da greife auch ich mal zur Strategie.	Das rockt mal so richtig, geil!	Ein wirklich würdiger Nachfolger der Serie	Wenn's nur nicht so ruckeln würde.	Nicht mein Fall
DTM RACE DRIVER							
Coole Rennen mit abgedroschener Story	Zum Aus-der-Haut-Fahren genial!	Autos verschrotten macht Spaß.	Schon *TOCA 2* war toll, das übertrifft alles.	Das etwas andere Rennspiel, klasse!	Bruuuumm. Bei dem Tempo bin ich dabei.	So muss ein Rennspiel aussehen.	Schon jetzt mein Rennspiel des Jahres
IMPOSSIBLE CREATURES							
Mir fehlt schlicht und einfach der Spaß.	Auf Dauer überflüssig wie 'ne Sackratte	Die Viecherei ist mir zu abartig.	Und bald lassen sich Geldscheine klonen.	Irgendwie nichts für mich	Hatte ich wirklich mehr von erwartet	Interessante Idee, aber viel zu kompliziert	Im Multiplayer wirklich saucool
RAVEN SHIELD							
Gut, aber *Rainbow Six* war nie mein Ding	Raven schielt? Trotzdem spaßig!	Endlich mit vernünftiger Planungsphase	Zu viel Taktik für meinen Geschmack	Na endlich! Das Warten hat sich gelohnt.	Da freut sich der Beze. Ich aber nicht.	Verdammt spannender Taktik-Shooter	Ich find's besser als *Unreal 2*.
UNREAL 2							
Ja, superlinear! Na und?	Wenn nur diese Sprecher nicht wär'n ...	Da zock ich die unzensierte Fassung.	Genau das hatte ich mir von Teil 2 erhofft.	Nicht nur für Action-Fans ein Muss!	Irgendwie sind mir da zu wenig Skaarj drin.	Klasse Fortsetzung. Ich bin begeistert.	Geile Optik, geiles Gebalter. Sehr gut!

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
C&C Generals	EA Pacific	03/2003
Warcraft 3	Blizzard	07/2002
EGO-SHOOTER		
James Bond 007: Nightfire	Gearbox Software	12/2002
No One Lives Forever 2	Monolith	11/2002
Unreal 2: The Awakening	Legend	03/2003
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
DTM Race Driver	Codemasters	03/2003
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



Inoffizielle Hintergrundgeschichte: John Dalton (Mitte) ist scharf auf Aida (vorne), doch deren Vater (hinten) hat sich nach illegalen Drogenexperimenten in ein Monster verwandelt und ist gegen die Verbindung.

Hölle, Hölle, Hölle!*

PC ACTION GOLD

UNREAL 2: THE AWAKENING ist wirklich die Hölle. Höllisch viel Action, höllisch gute Levels und eine höllische Sprachausgabe. Sie landen sogar auf einem Planeten namens Hell. Ob Sie dort hingehören, wissen Sie nach unserem Mega-Test.



*Bekannt aus „Deutschland sucht den Mega-Arsch". Jetzt auf Ihrer Heft-DVD und CD!

- Neueste *Unreal*-Engine
- 13 Levels inklusive Trainingsmission
- 13 Waffen mit mehreren Feuermodi
- 6 Munitionstypen für Granatwerfer
- Rund 10 bis 15 Stunden Spielzeit
- 24 Gegnertypen
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 10 Speicherplätze

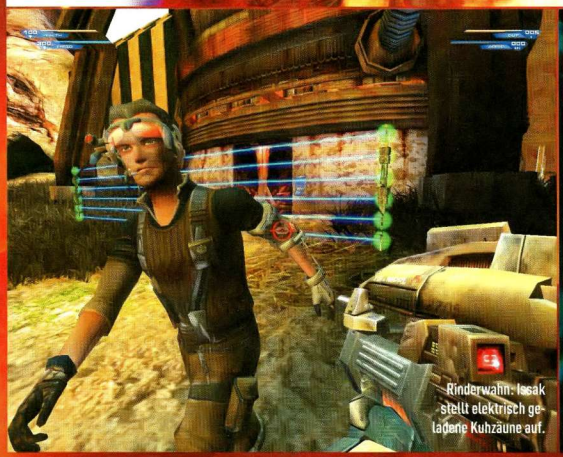


Die Gärtnerin ist bekanntlich immer ein Mörder.

LÖSUNGSMITTEL

Keine Angst! Wer im Spiel festhängt, braucht nur einen Blick in unsere umfassende Komplettlösung zu werfen. Die 16-seitige Beilage unseres Tipps& Tricks-Teams liegt der DVD-Version der PC ACTION bei und hilft Ihnen in fast allen *Unreal 2*-Lebenslagen.





Rinderwahn: Issak stellt elektrisch geladene Kuhzäune auf.



Von wegen Trainingsgerät für junge Jedi: Die Takkra-Kugel beschießt für Sie Gegner und wehrt deren Schüsse ab.

Es ist immer gut, wenn man sich auf seinen Piloten verlassen kann. Der sagt einem, wo es langgeht und ob alles in Ordnung ist. Kurzum: Ein Pilot hat auf alles eine passende Antwort. Stellen wir unserem doch mal eine einfache Frage: „Neue Ziele?". „Nein, der Commander sagt, wir sollen eine Woche auf Mallorca 17 Urlaub machen." Das wäre eine Antwort nach unserem Geschmack gewesen. Doch was wir tatsächlich zu hören bekommen, klingt wenig vertrauenerweckend: „Ja, ein Ort, dessen Name ‚Hölle' bedeutet. Aida hat gesagt, ich soll zur Hölle fahren. Und das werde ich tun." Willkommen in *Unreal 2: The Awakening*.

AUF DVD

Unreal 2 XL

VIDEO: Nach unserem extralangen Zusammenschnitt wissen Sie garantiert, ob ihnen *Unreal 2* Spaß macht oder nicht. Zahlreiche Spielszenen inklusive einer kompletten Mission.

PFUI SPINNE!

Jetzt reicht's! Der Izanagi-Wächter, der sich hinter der Selbstschussanlage verschanzt, hat Sie lange genug genervt. Zeit, dem Mann klar zu machen, wer auf dem Winter-Planeten Janus der Marshall im Ring ist. Ein Tastendruck und Sie wechseln vom Raketenwerfer auf das Bio-Gewehr, das Waffenmeister Issak für Sie modifiziert hat. Ein Schuss und der Izanagi läuft panisch schreiend umher: „Ah, schafft sie mir vom Leib!" Ja, so eine Ladung gelber Riesen-Spinnen im Gesicht ist unangenehm. Warum Sie solche seltsamen Waffen Ihr Eigen nennen? Nun, das ist eine lange Geschichte.

MEIN NAME IST DALTON

Unreal 2: The Awakening spielt im gleichen Universum wie schon der Vorgänger vor knapp fünf Jahren. Sie sind diesmal John Dalton, ein Marshall im Dienst der Terranischen Kolonialbehörde. Die TKB patrouilliert in der Randzone des von Menschen besiedelten Alls, um dort für Recht und Ordnung zu sorgen: Also in etwa so wie die Polizei an der Grenze zu Österreich. Mit einem Unterschied: Dalton steht dafür der Raumkreuzer Atlantis zur Verfügung. Der Job schmeckt ihm trotzdem nicht besonders. Er wäre lieber wieder bei den Marines. Wie früher. Knifflige Missionen statt Kontrollflüge. Immerhin zählte er zu den Besten. Doch weil er Befehle missachtete, degradierten ihn die Militärmachthaber quasi zum Dienst beim TKB. Dalton kann zu diesem Zeitpunkt nicht wissen, was wir Ihnen versprechen: Mit

KANNST DU DEUTSCH?

Auch Spiele mit deutscher Sprachausgabe können sich verdammt cool anhören. *Gothic 2* zum Beispiel. Gut, das kommt auch aus Deutschland. Aber die Sprecher in *Jedi Outcast: Jedi Knight 2* sind ebenfalls klasse, obwohl das Original aus den Vereinigten Staaten stammt. Der Grund: Es waren Profisprecher am Werk. Bei *Unreal 2* versuchte sich Infogrames scheinbar das Geld dafür zu sparen: Bis auf den witzigen Piloten Ne'Ban passt keine der Stimmen zu 100 Prozent. Sätze wie „Sie sind ein Naturtalent, Dalton!", schmeicheln zwar dem Spieler-Ego, verletzten wegen des gruseligen Sprechers aber unsere akustische Schmerzgrenze. Auch von dem Actionheld selbst erhofften wir uns deutlich mehr: John Dalton artikuliert sich jedoch, als würde er mit Bleifuß auf der Emotionsbremse stehen. Um eine Freigabe ab 16 Jahren zu erreichen oder gar eine Indizierung durch die BPjM zu vermeiden, entfernte man in der deutschen Version zudem sämtliches Blut und veränderte analog zum Vorgänger brutale Stellen. In einer Folterszene in der Forschungseinrichtung Axon Elysium fehlt zum Beispiel, wie ein Skaarj einem Techniker mit dem Fuß den Schädel zermalmt.



AUF SOLCHE SPIESSGESELLEN (LINKS) VERZICHTET DIE DEUTSCHE VERSION.

der Langeweile ist es bald vorbei. In *Unreal 2* bricht die Hölle los.

ARCHÄOLOGIE HEUTE

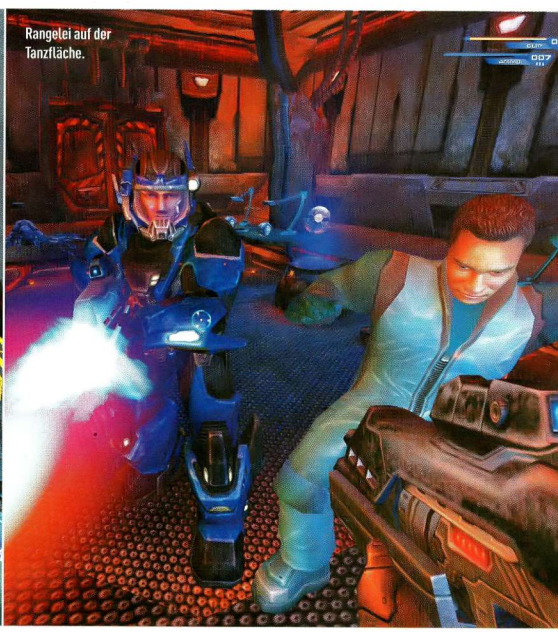
In Ihrem Einsatzgebiet tauchen sieben Artefakte einer fremden Zivilisation auf. Nach denen scheinen sich einige Personen aus Ihnen noch nicht bekannten Gründen die Finger (oder Klauen) zu lecken. Bereits bei Ihrem ersten Einsatz im Spiel stellen Sie fest, dass die unbekannten Widersacher es ernst meinen: Als Sie nach einem Notsignal die Bergbau-Anlage auf dem Planeten Sanctuary besuchen, scheint die Station bereits in der Hand außerirdischer Besatzer. Mit dem Satz „Ach, die Bewohner sind sicher friedlich", lagen schon andere Helden gehörig daneben ... Wenig später ist es an der Zeit, Ihr 5,56-Millimeter-Sturmgewehr sprechen zu lassen, auch wenn das gegen Ihren Auftrag verstößt. Aber von Vorschriften lässt sich ein Mann wie John Dalton nicht lange einschränken.

DAS AUGE ISST MIT

Nach den beiden *Tournament*-Ausflügen der *Unreal*-Reihe liegt nun endlich der echte Nachfolger zum ehemaligen Grafik-Meilenstein vor. Entwickelt hat *Unreal 2: The Awakening* das Team Legend Entertainment (www.legendent.com). Aus deren Studios kamen im Jahr 1999 bereits das *Unreal*-Add-on *Return to Na Pali* und der zu Unrecht wenig beachtete Ego-Shooter *Wheel of Time*. *The Awakening* braucht sich spielerisch weder vor *Jedi Outcast* und Konsorten oder technisch vor *Unreal Tournament 2003* zu verstecken. Der 3D-Sound und die hervorragende Elektronik-Musik sind über jedwede Kritik erhaben. Die detaillierten Texturen und Explosionen sehen dank der neuesten *Unreal*-Engine hervorragend aus. Kein Wunder, dass die Technologie von Epic Games auch in anderen Spitzentiteln wie etwa *Splinter Cell* zum Einsatz kommt. Doch die Grafik hat ihren Preis: Einen flotten Prozessor samt sehr guter Grafikkarte und viel Arbeitsspeicher sollte Ihr Rechenknecht beherbergen (vergleiche Prüfstand). Andernfalls müssen Sie auf Details und hohe Auflösungen verzichten. Und wer will das schon?



Spider-Man hatten wir irgendwie anders in Erinnerung.



Rangelei auf der Tanzfläche.



Wir verpassen dem Duracell-Mann einen Energiestoß.

RAUMSCHIFF ENTERPRISE

Zurück zur Atlantis. Die spielt nämlich im weiteren Verlauf eine wichtige Rolle. Nach fast jeder Mission kehren Sie auf den Raumer zurück. Dort dürfen Sie mit Kollegen quatschen und nach Lust und Laune durch die Kabinen streifen. An sich nicht besonders spannend. Aber Sie bekommen dort immer Hilfen für den nächsten Auftrag. Außerdem verbergen sich dort nette Gags. Zum Beispiel hängen beim Schreibtisch Ihres Schlafgemachs Bilder (Screenshots) Ihrer abgeschlossenen Einsätze. Dass die TKB unter Personalmangel leidet, merken Sie spätestens daran, dass außer Ihnen nur drei weitere Crewmitglieder auf dem Schiff Dienst tun. Aida, die einzige Frau im Bunde, ist Ihre Erste Offizierin. Die brünette Schönheit pflegt neben ihrer Leidenschaft für hautenge 80er-Jahre-Klamotten einen staubtrockenen Humor. Den braucht sie auch bei einem Kapitän, der nie auf sie hört (ja, Sie sind gemeint!), und zwei weiteren Männern. Na ja, eher einem weiteren Mann und einem Außerirdischen: Ne'Ban ist der Pilot und gehört der Rasse der Hex-Core an. Sein mensch-

Zum Glück nicht real

John Dalton ist in *Unreal 2: The Awakening* der Held. Ein Glücksfall. Doch nicht jeder ist zum Actionhelden geboren. Was wäre, wenn ein anderer Dalton der Hauptcharakter in *Unreal 2* wäre? Wir haben in Gedanken drei Fälle für Sie durchgespielt.

TIMOTHY DALTON



Foto: action press

Timothy torkelt die ganze Zeit besoffen durch die Atlantis, weil sich Martinis und Schwerelosigkeit nicht vertragen. Aida ist nur ein Groupie, das er ständig mit coolen Sprüchen vollsülzt. Und seinen Chefbastler Isak spricht er die ganze Zeit nur mit „Q" an. Bereits nach der zweiten Mission ersetzt man ihn durch einen anderen Darsteller.

AVERELL DALTON

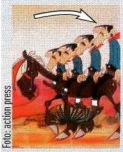


Foto: action press

Da Averell Dalton nie alleine auftaucht, feuert er Aida, Ne'Ban und Issak und holt stattdessen seine Brüder Joe, William und Jack an Bord. Er stolpert zufällig über ein Artefakt und wird beim Versuch verhaftet, es auf Ebay zu versteigern. Danach hockt er jahrelang im Knast auf Avalon und vereitelt unabsichtlich die Ausbruchsversuche seiner Brüder.

JOHN-BOY WALTON



John-Boy heißt zwar gar nicht Dalton, aber fast. Das reicht uns. Als er die Hauptrolle in *Unreal 2* übernimmt, sieht man nach jeder Mission in einer Zwischensequenz, wie auf der Atlantis die Lichter ausgehen und Aida wünscht ihm ein „Gute Nacht, John-Boy!". Das Spiel hat zudem ein Happy End. Das sieht aber keiner, weil alle vorher eingeschlafen sind.

WOW! Jeden Monat 5 neue PC Games Gratis!!

Für unser Projekt "SMS Game World" suchen wir PC Game Tester. Als Tester bekommst du jeden Monat 5 PC Games von uns. Alles was Du machen musst ist sie zu Hause zu Spielen und sie von 1-6 Bewerten.
Willst Du Game Tester werden? -Bewirb Dich per SMS oder Post bei uns!

So bewirbst DU Dich bei uns.
Per SMS: Sende play test an 84141 *
Oder per Post: Schicke eine Postkarte mit Deiner Adresse + Telefon Nummer an:
Firma Dtis
Postfach 1602
26006 Oldenburg

Cheats per SMS

Du verzweifelst gerade an deinem neusten Spiel? Du kommst beim letzten Endgegner nicht weiter? Du bist Pleite und brauchst Geld? Damit ist jetzt endgültig Schluss!

Komplettlösungen: Um eine kostenlose Komplettlösung zu erhalten sende play kl an 84141 *. (play kl myst 3 an 84141 *)

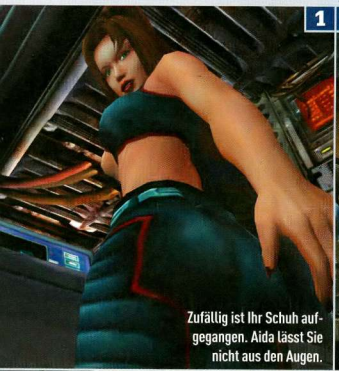
Cheats und Tricks: Wir haben die neusten Cheats für fast jedes Spiel. EInfach wie beschrieben eine SMS an uns schicken. Vor dem Spiel, für welches Du Cheats suchst muss "play pc" stehen. (play pc gta3 an 84141 *)

So erhältst Du deinen Cheat:
Schritt 1: Tippe die Stichwörter play pc in dein Handy ein.
Schritt 2: Tippe nun das Spiel ein, für welches Du Cheats (Codes usw.) brauchst.
Schritt 3: Sende das ganze per SMS an **84141 ***
Nach einigen Sekunden erhälst Du per SMS Cheats, Codes und Trick auf Dein Handy.

Beispiel:
play pc anno 1503
senden an:
84141
Menü Namen
dtis eK (D1 nicht möglich)
SMS kostet Dir 1,99€/SMS
o2 & plus 2,09€/SMS
(bei D2 0,12ct/min Vodafon Lessing)

So spielt sich Unreal 2: The Awakening

Herr Bigge hat es in seinem Kommentar im Grunde schon richtig beschrieben. Die Missionen laufen vom Grundgerüst her gleich ab. Sie bekommen ein Missionbriefing (1), Sie latschen noch ein wenig auf der Atlantis herum, quatschen vielleicht mit Ne'Ban (2) und lassen sich von Issak die neuen Waffen erklären (3). Danach kommt eine Zwischensequenz und Sie landen auf einem Planeten (4). Hier metzeln Sie jede Menge Gegner nieder (5) und erledigen Ihren jeweiligen Auftrag. Danach düsen Sie zurück zur Atlantis (6).

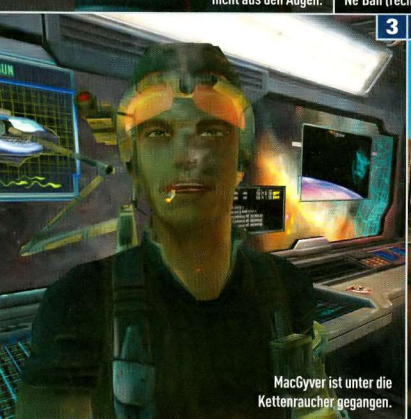


1 2

Zufällig ist Ihr Schuh aufgegangen. Aida lässt Sie nicht aus den Augen.

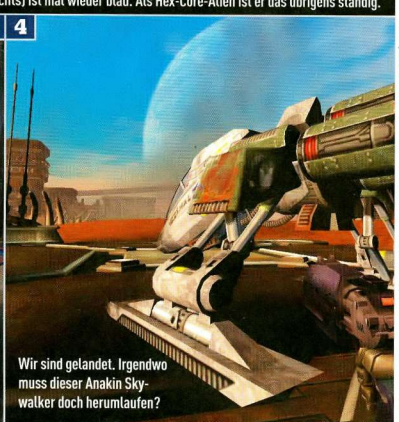


Ne'Ban (rechts) ist mal wieder blau. Als Hex-Core-Alien ist er das übrigens ständig.



3 4

MacGyver ist unter die Kettenraucher gegangen.



Wir sind gelandet. Irgendwo muss dieser Anakin Skywalker doch herumlaufen?



5 6

Behaupten Sie in Gegenwart eines Actionhelden nie, es sei Ihnen zu kalt.



Eigentlich saulangweilig, aber Science-Fiction-Freaks stehen ja auf diesen Technik-Kram.

licher Wortschatz ist ein wenig beschränkt („Ich habe viel Freude mit Ihnen auf diesem Schiff servieren zu dürfen"). Das letzte Crewmitglied heißt Issak. Das Waffen-Genie könnte Ihnen vermutlich auch aus einer Bananenschale und einem Kugelschreiber ein Mordwerkzeug bauen. Ein Besuch in seiner Werkstatt lohnt sich daher immer, denn der Kettenraucher verbessert und modifiziert ständig Ihr Waffenarsenal mit den Dingen, die Sie von Ihren Ausflügen anschleppen. Gespräche laufen in *Unreal 2* im Multiple-Choice-Verfahren ab. Das heißt, Sie klicken Ihren Ansprechpartner an, der sagt irgendetwas, danach öffnet sich ein Fenster mit Antwortmöglichkeiten. Was Sie auswählen, ist allerdings völlig wurst. Einfluss auf den weiteren Spielverlauf haben die Geplänkel in der Regel nicht. Schade, denn hier



Frisches Blut bei Marvel: Wolverine und der Hulk haben einen Sohn.

verspielt Legend viel Potenzial, um den Shooter auch für eine zweite Durchspiel-Runde interessant zu machen. Doch weder tiefsinnige Dialoge noch Bonus-Levels sind in *Unreal 2* versteckt. Kein Vergleich zum Gangster-Meilenstein *Mafia*. Ist *The Awakening* erst einmal gelöst, fassen Sie es vermutlich kein zweites Mal mehr an. Einen Mehrspieler-Modus gibt es ebenfalls nicht. Dabei böte sich das Spiel doch geradezu an für einen kooperativen Einsatz. Tja. Trösten Sie sich damit, dass Sie immerhin rund zehn oder mehr Stunden brauchen, um den Abspann der Einzelspieler-Kampagne zu sehen. Ein Tipp: Beginnen Sie am besten direkt auf „Unreal: Killing Zone", dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade. Da verhalten sich auch die Gegner um einiges klüger und sind nicht nur Kanonenfutter.

WAFFEN, FRAUEN UND GESPRÄCHE

Ein ums andere Mal gerät Dalton durch sein ungestümes Vorgehen in die Bredouille. Eine sehr unangenehme Situation, wenn man in einer menschenleeren Sicherheitsschleuse steht und sich plötzlich die Selbstschussanlagen automatisch scharf machen. Und das nur, weil Sie ein paar klitzekleine Waffen im Handgepäck mitführen. Aber ist ja kein Problem, solange man dem Automaten den grünen Passierschein vorzeigt. Kleiner Check mit der Ersten Offizierin: „Sie haben doch sicher meine grüne Id-Karte eingepackt?" Antwort: „Ja, müsste direkt neben dem rosa Bibliotheksausweis sein." Riesiger Scherz. Panik macht sich breit. Zum Glück lässt Sie die 3D-Schachmeisterin Aida nie wirklich hängen: „Keine Angst, ich hacke das System." Diese kleinen Story-Elemente tragen mit den Zwischensequenzen enorm zur Atmosphäre bei. In Spielgrafik liefert Ihnen *Unreal 2* zwischen den Actionszenen jede Menge Landemanöver, Dialoge und Ereignisse auf den Bildschirm. Etwas störend sind die Ladezeiten, nur um etwa zu beobachten, wie Ihr kleines Landeshuttle an der Atlantis andockt.

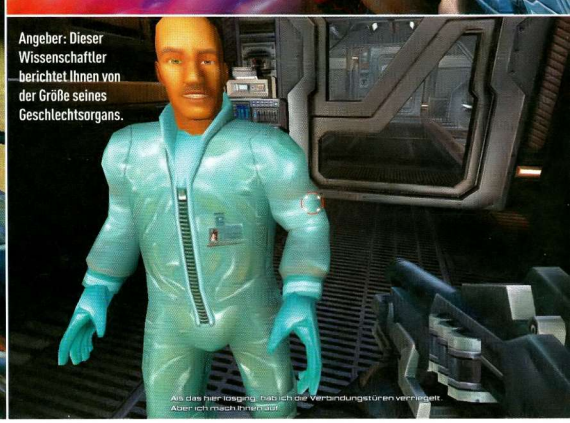
ENTENMARSCH

Steuern lässt sich Dalton erstklassig. Damit Sie keinen Sprung ins kalte *Unreal*-Wasser wagen müssen, dürfen Sie darüber hinaus im Avalon-Trainingscenter zu Beginn des Spiels Ihr Ego-Shooter-Wissen auffrischen. Da *Unreal 2* kleine Eigenarten aufweist, empfiehlt sich der Pit-Stop. Zusätzlich erwarten Sie hier ein paar Insider-Gags. Etwa wenn Sie auf Pappfiguren von Gegnern aus dem Vorgänger ballern: „Nicht gerade ein realistisches Ziel", kommentiert Trainigsleiter Raff. „Wir warten seit Ewigkeiten auf eine Modernisierung." Fast alle Waffen haben einen Primär- und einen Sekundär-Modus. Die Schrotflinte streut zum Beispiel im Normalbetrieb 16 Kugeln, im Sekundärmodus werden Brandgeschosse ausgeworfen. Der Flammenwerfer versprüht mit seiner alternativen Feuerfunktion einen Regen aus ungezündetem Napalm, der sich mit den anderen Geschützen entfachen lässt. Profis finden nach und nach Tricks heraus. Einer der leichteren ist, die Kugeln des Sturmgewehrs von Wänden abprallen zu lassen, um so um Ecken schießen zu können. Zusätzlich zu den von Menschenhand erbauten Wummen erbeuten Sie in späteren Missionen noch nützliches,





Neue Clearasil-Werbung: Kampf gegen die Mitesser.



Angeber: Dieser Wissenschaftler berichtet Ihnen von der Größe seines Geschlechtsorgans.

UNREAL 2: THE AWAKENING

VERGLEICH

ALIENS VS PREDATOR 2



MOH: ALLIED ASSAULT



UNREAL 2: THE AWAKENING



GRAFIK

70% Die alte Lithtech-Engine aus *AvP* war schon immer eher zweckmäßig als schön.

84% Überzeugende Optik, obwohl die Entwickler die *Q3*-Engine nicht voll ausnutzen.

91% Opulent dank neuester *Unreal*-Engine. Grafisch der aufwendigste der drei Titel.

SOUND

89% Wenn ein Alien schrille Schreie ausstößt, stellen sich die Nackenhaare hoch.

91% Bei den Schusswaffen-Geräuschen flüchtet Opa in den Luftschutzkeller.

84% Exzellente Musik. Für die Sprachaufnahmen bemühte man wohl den Hausmeister.

EROTIK

65% Wenn sich so ein Facehugger auf Ihr Gesicht setzt, stimuliert das nur wenige.

20% Die Freundin eines Soldaten ist seine Waffe, sagt man. Nicht besonders erotisch.

75% *Unreal 2* hat das gewisse Extra: Aida. Hinternwackler und Oberteil gefallen.







SPIELSPASS

80% Ein prima Spiel, dank der drei Rassen auch enorm abwechslungsreich.

86% 2015 setzt den Zweiten Weltkrieg perfekt in Szene. Immer noch ausgezeichnet.

88% Das Beste aus *Star Wars*, *Half-Life* und *Unreal 1*: Wer kann da noch widerstehen?

15%	70%	15%	20%	60%	20%	30%	45%	25%

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!



- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- **DURCH-SCHNITTS-SPIELER**
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER



256 MB RAM

	Geforce 2 MX	Geforce 2 Pro	Geforce 4 MX 440	Radeon 8500	Geforce 3	Geforce 4 Ti 4200	Radeon 9500	Geforce 4 Ti 4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

900 MHz, 128MB, Geforce2 MX | 1.200 MHz, 256 MB, Geforce3 | 1.800 MHz, 512 MB, Radeon 9500 Pro

512 MB RAM

	Geforce 2 MX	Geforce 2 Pro	Geforce 4 MX 440	Radeon 8500	Geforce 3	Geforce 4 Ti 4200	Radeon 9500	Geforce 4 Ti 4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

LEISTUNGSMERKMALE

Neben gut 2 GB auf der Festplatte benötigt *Unreal 2* vorrangig eine starke Grafikkarte. Daher spielt die CPU ab 1.333 MHz eine untergeordnete Rolle. Besitzt Ihre Grafikkarte nicht mehr als 32 MB RAM, entfernen Sie das Häkchen Detailtexturen über dem Schalter „Texturen-Detail". Möchten Sie die CPU entlasten, empfehlen wir Ihnen, die Partikeldichte und die Polygonlast in den Grafikeinstellungen des Spiels zu verringern. Mehr als 256 MB Arbeitsspeicher sind ebenfalls sehr zu empfehlen. Bei unserem Test kam es zu Textur-Fehlern mit dem offiziellen Detonator-Treiber 40.72. Abhilfe schafft die Beta-Version 41.09.

PRO & CONTRA

- \+ Spannende Story
- \+ Coole Waffen
- \+ Sehr gute Grafik
- \+ Toller Sound und Musik
- \+ Überzeugende Charaktere
- \+ Abwechslungsreiche Missionen
- \+ Prima Leveldesign
- − Extrem geradlinig
- − Kein Mehrspielermodus
- − Unmotivierte Sprachausgabe
- − Spielfigur läuft zu lahm
- − Greifbares Feindbild fehlt
- − Wenig Innovation

außerirdisches Vernichtungswerkzeug. Während es bei der Waffenhandhabung und der Steuerung im Allgemeinen nichts zu bemängeln gibt, fällt Spielern, die *Unreal Tournament 2003* kennen, doch ein Punkt negativ auf: Dalton läuft, als hätten ihm seine Entwickler Bleigewichte ans Skrotum gekettet. Was die Gangart betrifft, erlebten wir selten einen unsportlicheren Actionhelden.

DAS BESTE ZUM SCHLUSS

Zum Glück sind die Einsätze an sich alles andere als lahm. Legend achtete bei Level- und Missionsdesign penibel darauf, dem Spieler viel zu bieten: Weitläufige Außenlandschaften wechseln sich mit Fabrikanlagen ab, Sie sind nachts in Wäldern unterwegs oder stapfen durch die glühende Sonne karger Wüstenplaneten. Das volle Programm eben. Manchmal treffen Sie zudem auf Begleiter oder


Sie stellen den Brain-Bug mit dem Drakk-Laser.


Der Planet Acheron: Spontane Umarmungen sind nicht so unser Fall.


Bei einem Genversuch verloren die Schoßhündchen der Jakob-Sisters ihr Fell.

kommandieren eine Marine-Einheit herum. Gegen Ende steigert sich sogar noch die Güte der Levels: Die Schlussmissionen zählen zu den besten des Spiels. Dumm nur, dass durch einen Fehler im Programm das Logbuch Ihrer XA/F-Rüstung die neuen Missionsziele zu 90 Prozent nicht – wie vorgesehen – anzeigt. Hierfür müssen Sie wohl auf den ersten Patch warten. Allerdings verläuft das Spiel wirklich sehr, sehr linear, so dass Sie in der Regel problemlos die simplen Mini-Rätsel knacken oder den gesuchten Ausgang finden. In erster Linie kommt es schlicht darauf an, für die Gegner jeweils die passende Waffe zu wählen und natürlich möglichst gut damit zu treffen. Wem die 13 Missionen nicht reichen, darf auch selbst Hand anlegen. Im System-Verzeichnis befindet sich der englischsprachige Leveleditor UnrealEd, mit dem Sie mit viel Geduld eigene Karten basteln können. Eine Anleitung finden Sie auf Seite 135 bis 138 in diesem Heft. Falls Sie sich aufgrund unseres Tests *Unreal 2: The Awakening* zulegen sollten, wünschen wir Ihnen viel Spaß mit dem Spiel. Das Genre erfindet Legend zwar nicht neu, dennoch erwartet Sie ein Ego-Shooter der absoluten Oberklasse. JOACHIM HESSE

UNREAL 2: THE AWAKENING

MINDESTENS:	**GENRE:**	Ego-Shooter
P 733, 256 MB RAM, Win98	**PREIS:**	Ca. € 55,-
	ENTWICKLER:	Legend Entertainment
	VERTRIEB:	Infogrames
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.unreal2.com
2,4 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9500 Pro	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Tja, schön wäre es. Aus Rücksicht auf *UT 2003* fallen die jedoch weg.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	79%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	91%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

88%

SEHR GUT – Trotz leichter Defizite ein Ego-Shooter, der es richtig krachen lässt.

FAZIT



CHRISTIAN BIGGE

John Dalton rockt das Haus. Und zwar ohne Kompromisse. Rätsel? Fehlanzeige! Storyverzweigungen? Gibt's nicht! *Unreal 2* läuft immer gleich ab: Missionbriefing, meist von der süßen, aber stimmlich wenig antörnenden Aida, Shuttleflug zum nächsten Einsatz, Ballern bis zum Umfallen, Debriefing. Eintönig wird's trotzdem kaum, weil Entwickler Legend beim Leveldesign punktet und in den Missionen nicht mit Überraschungseffekten geizt. Schnell glänzen Schweißperlchen auf meiner Stirn, wenn plötzlich fiese Spinnen aus der Deckenverkleidung brechen oder aus dem Nirgendwo ein Skaarj angehüpft kommt. Was mich stört? Etwa, dass der gute John ziemlich schneckig läuft, die Grafik zwar toll, aber nicht alles überragend ist und dass der Spaß bei Profis nicht länger als 15 Stunden dauert. Was mich nicht stört? Der fehlende Mehrspieler-Modus. Dafür gibt's *UT 2003*. Also Kohle auf den Tisch legen, denn seit *Jedi Knight 2* gab's keinen besseren Shooter mehr.

FAZIT

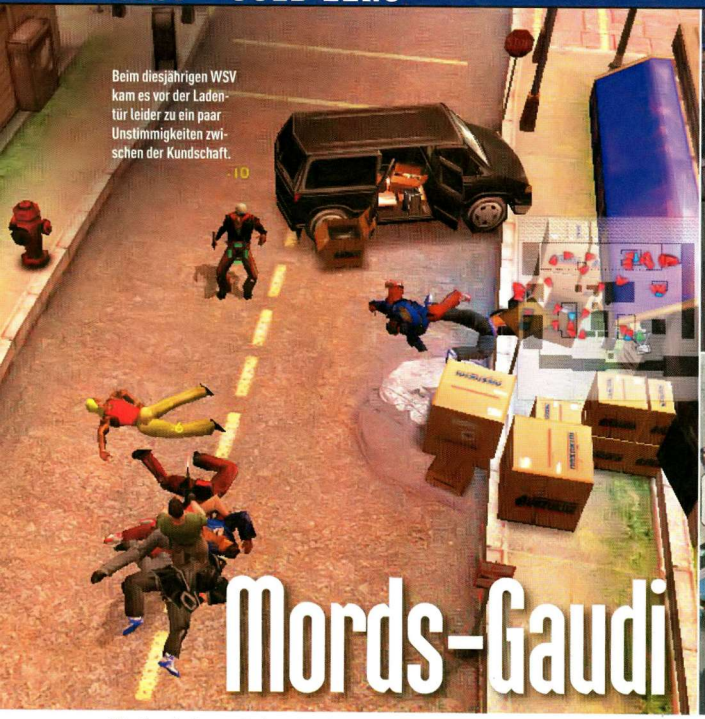


JOACHIM HESSE

Ha! Genau das Richtige, um den Raketenwerfer auf Betriebstemperatur zu halten! *Unreal 2* bedient sich schamlos bei Science-Fiction-Klassikern wie *Star Wars* oder *Alien* und greift gute Ansätze aus *Half-Life* (deeeuuuutsch), *Serious Sam* oder *Elite Force* auf. Und wissen Sie, was? Das ist gut so! Heraus kommt nämlich ein Actionspiel der Spitzenklasse. Was ich vermisse, ist ein kleiner Hinweis auf den großen Unbekannten, der im Hintergrund die Fäden zieht. Wer sind meine Hauptgegner? Warum mähe ich massenweise Geisterkrieger, Skaarj und den ganzen Schmonz nieder? Bis kurz vor Ende des Spiels tappe ich völlig im Dunkeln. Eine kleine Zwischensequenz mehr hätte mir schon gereicht. Da auch ein Mehrspielermodus fehlt, ist *Unreal 2* für mich nicht mehr und nicht weniger als eine Unterbrechung zwischen zwei Partien *UT 2003*. Eine gelungene Unterbrechung.

↘HEI$$: DIEE $PIEL GIBT'$ AUCH FÜR LAU. PC ACTION

Und zwar als eine von unzähligen fetten Abo-Prämien! Mehr dazu auf Seite 34 oder im Internet unter http://abo.pcaction.de



Beim diesjährigen WSV kam es vor der Ladentür leider zu ein paar Unstimmigkeiten zwischen der Kundschaft.



Rolex-Uhren, Kreditkarten und massig Geldscheine – bei der Leichenfledderei während Ihrer Einsätze fällt so einiges ab.



Die neuen Büro-Räume der PC ACTION sind etwas spartanisch eingerichtet.

Mords-Gaudi

Als furchtloser Privatdetektiv kämpfen Sie beim Action-Kracher COLD ZERO ums nackte Überleben. Klingt nicht gerade witzig, macht aber trotzdem einen Heidenspaß!

Bei diesem polnischen Action-Adventure schlüpfen Sie in die Rolle des Privatdetektivs John McAffrey, der in seiner lausigen Detektei in einem gettoisierten Stadtviertel auf mies bezahlte Aufträge wartet. Bei einem dieser Jobs kommt er aus Versehen der Mafia in die Quere. Vor die Wahl gestellt, in einem Beton-Silo den Freischwimmer zu machen oder für La Familia illegale Aufträge zu erfüllen, wählt John das kleinere Übel.

VIELE WAFFEN!

Wie bei *Freedom Force* steuern Sie Ihren Helden aus einer schicken, frei dreh- und zoombaren Iso-Perspektive, während alle wichtigen Funktionen über einen Menübalken am unteren Bildschirmrand abrufbar sind – sehr komfortabel! Ausgangspunkt aller 16 knifflige Missionen ist Ihr Büro, von wo aus Sie mit wenigen Mausklicks durch Ihren Stadtteil spazieren können. In der Bar gibt's beim Plausch mit einem der über 100 Charaktere womöglich wichtige Informationen, im Waffengeschäft eine beachtliche Auswahl ordentlicher Schießeisen, und wer Kleingeld braucht, macht sich auf den Weg zum Pfandleiher. Die Einsätze selbst führen Sie zumeist in Außenbezirke der Stadt und verlangen ein Höchstmaß an taktischem Geschick. Wer schleicht, seine Gegner mit einem Butterflymesser erledigt und die Leichen anschließend verscharrt, wird weniger schnell entdeckt als ein mit Uzis bewaffneter Pseudo-Rambo.

GÄNSEHAUT-FEELING

Die Intelligenz der Computergegner ist überaus hoch und selbst im einfachsten Schwierigkeitsgrad sind die Einsätze alles andere als leicht zu meistern. So kommt es des Öfteren vor, dass Sie eine Mission wiederholen müssen, weil sich doch noch irgendwo ein Gegner versteckt hatte und in einem unbeobachteten Moment die befreite Geisel erschossen hat. Durch jeden Einsatz sammelt Ihr Held Erfahrung und erhöht seine Fähigkeiten somit ähnlich wie bei einem Rollenspiel. So lassen sich mit der Zeit auch Waffen reparieren oder komplizierte Schlösser knacken. Neben der hübschen Optik, den spannenden, aber teils extrem knifflige Missionen und der durchdachten Steuerung überzeugt vor allem die erstklassige Soundausgabe. Stimmen und Geräusche sind immer nur von der Seite am deutlichsten zu vernehmen, in die Ihr Charakter gerade schaut. Im Zusammenspiel mit den anderen Umgebungsgeräuschen und dem stimmigen Soundtrack kommt sogar echtes Gänsehaut-Feeling auf.

CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Spannend, spannender, *Cold Zero*! Wer auf knifflige Taktik-Shooter aus der Iso-Perspektive steht, ist hier genau richtig. Gelegenheitsspieler allerdings dürfte der hohe Schwierigkeitsgrad abschrecken. Selbst im leichtesten Modus ist es trotz des erstklassigen Waffenarsenals und mehrerer schusssicherer Westen verdammt hart zu überleben. Wenigstens kann man den Spielstand jederzeit speichern.

COLD ZERO

MINDESTENS: P 600, 128 MB RAM, 600 MB HD, 3D-Grafikkarte, Win9x	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Drago Entertainment
	VERTRIEB:	Koch Media
	INTERNET:	www.coldzero.de
SINNVOLL: P 1.200, 512 MB RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Ende März

MEHRSPIELER-OPTIONEN: War angekündigt, gibt's aber nun doch nicht.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

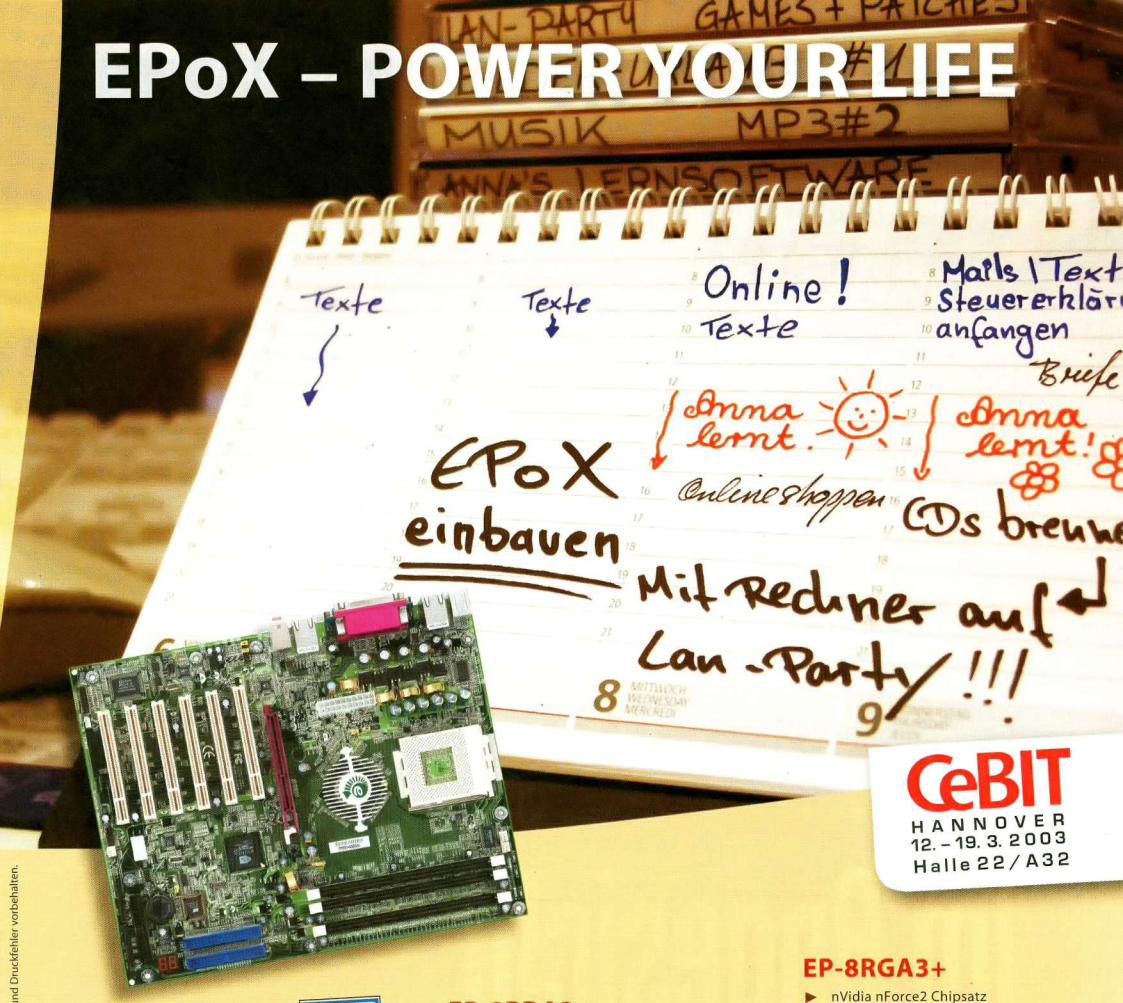
PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	79%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

78%

GUT – Gute, aber verdammt knifflige Genre-Mixtur aus Polen!

EPoX – POWER YOUR LIFE



CeBIT
HANNOVER
12. – 19. 3. 2003
Halle 22 / A32

EP-4PEA+

Intel® 845GE CHIPSET

- Intel 845PE Chipsatz
- Sockel 478 Intel® Pentium® 4 CPU
- 533 MHz FSB
- Unterstützt Hyper-Threading Technologie
- 3x PC2700 DDR SDRAM bis zu 2GB
- 5x PCI, 1x AGP(4x)
- AC97 Sound (6 Kanal)
- Serial ATA, Ultra-DMA-133 & Raid 0.1, 0+1
- 10/100MB LAN onBoard
- 2x 400-Mbps IEEE1394a
- Fehlerdiagnoseanzeige durch LED

EP-8RDA3+

- nVidia nForce2 Chipsatz
- Sockel A für AMD Athlon™ XP und Duron™ CPU
- 333 MHz FSB
- 3x DDR400 bis zu 3GB
- 5x PCI, 1x AGP(8x)
- AC97 Sound (C-Media), 6 Kanal, unterstützt SPDIF IN/OUT
- Serial ATA, Ultra-DMA-133
- 10/100MB LAN onBoard
- bis zur 3 400-Mbps IEEE1394a Anschlüsse
- Fehlerdiagnoseanzeige durch LED

EP-8RGA3+

- nVidia nForce2 Chipsatz
- Sockel A für AMD Athlon™ XP und Duron™ CPU
- 333 MHz FSB
- 3x DDR400 bis zu 3GB
- 5x PCI, 1x AGP(8x)
- AC97 Sound (C-Media), 6 Kanal, unterstützt SPDIF IN/OUT
- Serial ATA, Ultra-DMA-133
- 10/100MB LAN onBoard
- bis zur 3 400-Mbps IEEE1394a Anschlüsse
- Fehlerdiagnoseanzeige durch LED
- VGA mit GeForce4 MX core

SUPPORT: Im Servicefall Direktabwicklung beim Hersteller, 24 Stunden Reaktionszeit, 2 Jahre Gewährleistung, deutschsprachiger Support und Homepage
Support Hotline: 0 92 41-99 17-42 /-44, Support Email: support@elito-epox.com
Bezugsquellen, Produktinformationen, Treiber, Handbücher und vieles mehr finden Sie unter www.epox.de

epox.de

clubehardware – Selo • 1/03 EP-4PEA+ Produktempfehlung

HARDWAREFLUXX.com excellent hardware – Hardwarefluxx • 1/03 EP-8RDA+ excellent hardware

COMPUTERBASE.de Leistungs Hammer – computerbase.de • 1/03 EP-8RDA+ Leistungshammer

K7Jo.de – 1/03 EP-8RDA+ hervorragend

EPoX

All trademarks and brandnames are the properties of their respective owners. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

- Kampagne mit 15 Missionen
- *Unreal Warfare*-Engine
- Über 50 Waffen
- Charakterentwicklung
- 29 individuelle Charaktere
- 5 „Berufe"
- Mehrspielermodus
- Tutorial



Keine Chance für Karnevals-Muffel: Die PC-ACTION-Redaktion spürt Spielverderber auf.

Im Angesicht des Todes

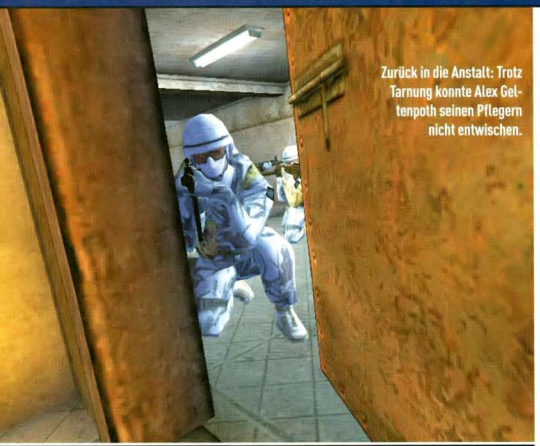
PC ACTION GOLD

PC-ACTION-Leser wissen wie immer mehr: Als erstes deutsches Magazin haben wir RAVEN SHIELD für Sie auf Herz und Nieren getestet – und waren begeistert.

Die Lage droht zu eskalieren. Wenn nicht binnen der nächsten Stunde sämtliche Forderungen erfüllt werden, wollen die Terroristen ihre selbst gebastelte Chemie-Bombe zünden. Die ganze Stadt wäre verseucht. Nicht auszudenken, wie viele Unschuldige ins Gras beißen würden! Alle Hoffnungen lasten jetzt auf den Schultern der Frauen und Männer der internationalen Spezialeinheit Rainbow. Aber die größte Verantwortung liegt immer noch bei Ihnen. Schließlich kommandieren Sie die virtuelle Multi-Kulti-Truppe. Bevor Sie den Provinzflughafen stürmen, dort haben sich die Terroristen verschanzt, ist erst einmal Kopfarbeit gefragt. Wen und was nehmen Sie mit? Und vor allem wie gehen Sie vor? Brauchen Sie auf dem Dach Scharfschützen, wie kann man den Feind am besten in die Zange nehmen? Welche Ausrüstung ist sinnvoll? Etwa eine schallgedämpfte MP-5 oder doch lieber die Feuerkraft eines M-16-Sturmgewehrs? Soll ein Herzschlagsensor ins Gepäck, damit Sie wissen, ob jemand hinter der nächsten Ecke lauert? Angesichts der prekären Lage ist es alles andere als leicht, eine Entscheidung zu treffen. Minuten später haben Sie einen hoffentlich schlagkräftigen Plan ausgeheckt und drei Teams nominiert. Der Einsatz kann beginnen.

DIE BOMBE TICKT

Es ist stockdunkel. Mit eingeschaltetem Nachtsichtgerät rücken Sie Richtung Hangar vor. Scharfschützen geben Ihnen Deckung. Ihr Herzschlagsensor ortet mehrere Lebenszeichen im Inneren. Während



Zurück in die Anstalt: Trotz Tarnung konnte Alex Geltenpoth seinen Pflegern nicht entwischen.



Das Thermalsichtgerät fürs Scharfschützengewehr macht selbst Personen hinter Wänden sichtbar.

Ihr Kollege an der Eingangstür einen Sprengsatz anbringt, meldet Team Gold bereits per Funk „Stellung bezogen". Sie wollen von zwei Seiten gleichzeitig den Hangar stürmen. Hoffentlich verwirren die Explosionen die Gegner. Die Ladung ist scharf. Jeder wartet auf den „Go-Code Alpha". Wenn Sie jetzt nur den Spielstand sichern könnten! Denn wer weiß, ob alles klappt? Aber jederzeit speichern, das geht in *Raven Shield* nicht. Im echten Leben gibt's schließlich auch kein zurück. Ihr Adrenalinspiegel steigt, Ihre Maushand zittert. Sie geben sich einen Ruck und drücken „J". Und schon tönt es „Alpha, go go go!" aus den Lautsprechern. Mit einem mächtigen Bums fliegt die Tür aus den Angeln. Sie rücken vor. Das Überraschungsmoment hat Ihnen in der Tat einen saftigen Vorteil verschafft. Männer mit Kalaschnikows rennen völlig desorientiert herum. Für Sie eine leichte Beute. Wenige Augenblicke später scheint der Raum gesichert zu sein. Doch was ist das für ein merkwürdiges Piepsen? Die Bombe! Da hat doch tatsächlich ein Fiesling kurz vor seinem virtuellen Tod den Countdown auslösen können! In letzter Sekunde gelingt es Ihrem Sprengstoffexperten, den Zünder zu entschärfen. Die Mission ist geschafft. Und das ohne Verluste in den eigenen Reihen. Gut so, denn Ihre Mannen werden von Einsatz

So spielt sich Raven Shield

Ballern, bis der Arzt kommt? Nicht nur, liebe Leser. Was der Titel sonst noch so vom Spieler verlangt, lesen Sie hier.

PLANEN



Vor einem Einsatz können Sie jeden Schritt Ihrer Einheit minutiös planen. Merken Sie sich: Gut geplant ist halb gewonnen. Jawohl!

BEFEHLEN



Als Führer hat man seine Untergebenen herumzuscheuchen. Mittels eines unkomplizierten Icon-Systems erteilen Sie Ihrem Team einfache Befehle.

RETTEN



Böse Terroristen entführen ja gern mal ein paar Leute. Ihre Aufgabe ist es, diese Zivilisten wieder aus der Gefahrenzone zu bringen.

PLÄTTEN



Wo gehobelt wird, da fallen Späne. Terror-Buben geben halt nicht immer freiwillig auf. Die Welt ist auch in Computerspielen mitunter grausam.


„Ieks, da ist ja Dosenpfand drauf. Bloß weg damit."

zu Einsatz besser. Somit können Sie beim nächsten Mal noch kraftvoller zuschlagen.

DAS IST JA SIMPEL!

Glücklicherweise haben die Entwickler die alten *Rainbow Six*-Zöpfe abgeschnitten und aus *Raven Shield* ein unglaublich benutzerfreundliches Programm gebastelt. Die sackschwere Planungsphase der Vorgänger beispielsweise empfanden wir beim Testen endlich nicht mehr als Qual, sondern als eine echte taktische Herausforderung. Wegmarken und „Go-Codes" sind mit wenigen Mausklicks gesetzt und lassen sich per 3D-Kamera „abfahren". Sehr schön! Und haben Sie doch mal keinen Bock auf das Ganze, wählen Sie einfach den Standard-Plan für die entsprechende Karte und schon geht es los. Bereuen werden Sie diese Entscheidung übrigens nie. Sämtliche Entwürfe sind bestens durchdacht. Aber auch wenn Sie den ganzen Denkkram einfach übergehen und ganz ohne Wegmarken

FAZIT


AHMET ISCITÜRK

Ich liebe dieses Spiel. Ich gestehe zudem, dass ich schon den ersten Teil vergöttert habe. *Raven Shield* bietet dem Spieler jede Menge Freiheiten. Das beginnt schon mit der Planungsphase. Wer mag, kann die Karte mit Wegpunkten und Team-Routen zupflastern. So darf man dann bei der Action-Phase entspannen und der KI bei der Arbeit zuschauen. Echte Männer wie ich überspringen die Theorie jedoch und machen in der Praxis alles selbst. Ein echtes Spiel für Siegertypen!

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

VERGLEICH

RAVEN SHIELD



SWAT 3



DER ANSCHLAG



GRAFIK

80% Trotz aktueller *Unreal*-Engine ziemlich kantige Level-Optik. Klasse Charakteranimationen und Effekte.

70% Seine drei Jahre merkt man *SWAT 3* deutlich an. Trotzdem hält sich der Shooter wacker.

77% *Der Anschlag* verwendet die *Ghost Recon*-Engine und kann bis auf die dürftigen Effekte mithalten.

SCHWIERIGKEITSGRAD

77% *Raven Shield* ist ziemlich schwer. Dafür werden Sie von Ihren Kollegen auch bestens unterstützt.

71% Wie in *Raven Shield* gibt es auch hier keine Speicheroption. Die fehlende Planungsphase erschwert das Ganze.

61% Viel zu leicht, Geübte haben die elf Einzelspielermissionen schon nach vier Stunden durchgezockt.

TEAM-MANAGEMENT

91% Kameraden kommandieren ist genial einfach. Ähnliches gilt für die komplexe Planungsphase. Ein Handbuchstudium ist nicht nötig.

80% Während einer Mission dürfen Sie exaktere Befehle als in *Raven Shield* geben. Allerdings gibt es keine Planung.

62% Eine Planungsphase suchen Sie vergebens. Die taktischen Möglichkeiten während des Spielens sind arg begrenzt.

SPIELSPASS

87% Selbst beim wiederholten Durchzocken verliert *Raven Shield* nicht an Spannung: Klasse!

74% Die tolle Atmosphäre kann die fast komplett fehlende Hintergrundstory nicht ganz wettmachen.

66% Simpler Taktik-Shooter für Einsteiger. Trotz Filmlizenz mangelt es an Spannung und Atmosphäre.

65%	35%	75%	25%	90%	10%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Action; ROT= Kampf-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 stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



256 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce 4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce 4 Ti 4200	Radeon 9500	Geforce 4 Ti 4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								

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

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce 4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce 4 Ti 4200	Radeon 9500	Geforce 4 Ti 4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								

LEISTUNGSMERKMALE

In *Raven Shield* dürfen Sie jederzeit in die Rolle eines x-beliebigen Teammitglieds wechseln. Damit es hierbei nicht zu Nachladevorgängen kommt, haben die Entwickler die *Unreal Warfare*-Engine kaum ausgereizt. Somit konnten wertvolle Ressourcen eingespart werden. Sollte *Raven Shield* auf Ihrem PC ruckeln, verringern Sie die Grafik-Qualität und die Bildschirmauflösung. Untere Schmerzgrenze: 800 MHz, Geforce2 MX, 128 MB RAM.

PRO & CONTRA

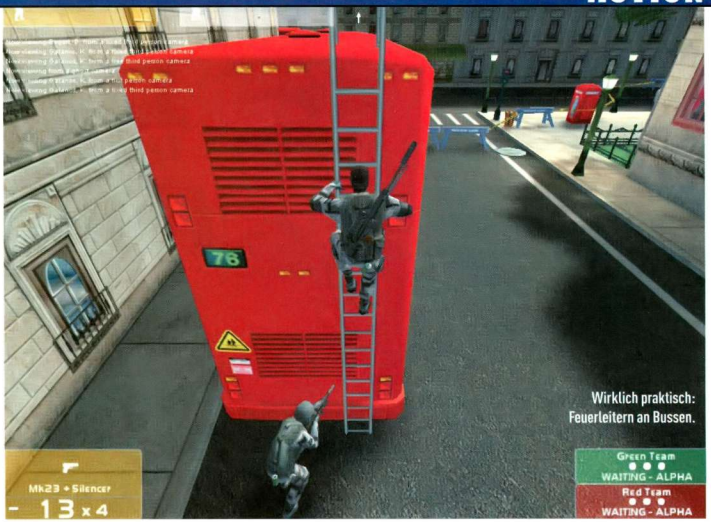
- \+ Realistische Waffenhandhabung
- \+ Tolle Atmosphäre
- \+ Intuitives Team-Management
- \+ Planungsphase leicht verständlich
- \+ Riesiges Waffenarsenal
- \+ Schöne Animationen
- \+ Gutes Tutorial
- \+ Exzellenter Mehrspielermodus
- \+ Leistungsfähige KI
- \+ Hoher Wiederspielbarkeitswert
- \+ Editor
- \- Langweilige Missionsbeschreibungen, kaum Zwischensequenzen
- \- Keine Speicheroption
- \- Teilweise ein bisschen unfair
- \- Kantige Optik
- \- Sehr hardwarehungrig

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Achtung Frustgefahr! Wie bereits erwähnt, gibt es in *Raven Shield* keine Speicherfunktion. Das ist zwar realistisch und fördert die Spannung. Wenn man aber eine Mission immer wieder von vorne anfangen muss, weil so ein Idiot von Terrorist kurz vor Ende 'ne Geisel erschießt, verfluchen Sie innerlich die Entwickler. Ein einziger Speicherpunkt pro Level hätte mir schon gereicht. So wie in *Operation Flashpoint*. Abgesehen davon hat mir *Rainbow Six 3* verdammt viel Spaß gemacht. Ich freue mich schon darauf, *Raven Shield* ein weiteres Mal durchzuzocken. Natürlich mit ganz anderen Taktiken, versteht sich.



Wirklich praktisch: Feuerleitern an Bussen.

und koordinierte Team-Zugriffe spielen, werden Sie irgendwann die finale Mission geschafft haben.

INTELLIGENZ-BESTIEN

Genial einfach, dafür nicht gerade komplex ist das Team-Management. Zielen Sie einfach per Fadenkreuz auf einen Punkt und drücken Sie die Leertaste. Schon eilen die Kameraden dorthin. Halten Sie obendrein besagte Taste gedrückt und visieren eine Tür an, erscheint ein Menü. Nun dürfen Sie entscheiden, ob Ihre Untergebenen die Tür öffnen und den Bereich dahinter eventuell gleich mit sichern oder vor dem Betreten erst eine Blendgranate schmeißen sollen. Letztere Alternative endet allerdings allzu oft tödlich. Statt die Tür von der Seite aufzustoßen, stellen sich Ihre Mannen meistens frontal davor, machen auf und wundern sich dann, wenn der Terrorist dahinter losballert. Das ist aber auch der einzige Schnitzer, den sich die KI erlaubt. Nicht selten gewinnen Sie sogar, wenn Sie den Computer alles allein machen lassen und bloß feige zugucken. Und die Gegner? Die benehmen sich ziemlich unberechenbar. Während die einen zielsicher auf Ihr Team feuern und aus Panik Geiseln töten, rennen die anderen davon und ergeben sich sogar.

WELCHE NEHME ICH?

Masse und Klasse bietet das Waffenarsenal. Alle Krachmacher (rund 50) verhalten sich so, wie man es vom Vorbild erwartet. Egal, ob Sie eine Uzi, das G3 der Bundeswehr oder das mächtige M82-Scharfschützengewehr in den Händen halten. Richtig spitze sind auch die Soundeffekte. Sie verleihen *Raven Shield* im Zusammenspiel mit dem gelungenen Soundtrack eine unglaublich dichte, bedrohliche Atmosphäre. Verängstigte Geiseln wimmern um ihr Leben, Fußböden knarren unter den schweren Tritten der Terroristen – wer da keinen Herzkasper bekommt, hat in der Tat Nerven aus Drahtseilen. Wenn Red Storm Software jetzt noch ein paar Zwischensequenzen spendiert hätte, wären wir wunschlos glücklich. Denn an den 15 abwechslungsreichen Einzelspielermissionen gibt es nichts zu motzen. Mal kämpfen Sie in einer argentinischen Fleischfabrik, dann verschlägt es Ihr Team in den verschneiten Schweizer Kanton Jura und den großen Showdown liefern Sie sich mit den Terroristen während des Karnevals in Rio de Janeiro. Ihre Missionsziele variieren dabei kaum. In der Regel sollen Sie Geiseln befreien, Bomben sicherstellen und sämtliche Bösewichte abknallen. Eine Ausnahme gibt's auch: Bei Einsatz 9 müssen Sie ein Penthouse infiltrieren und Abhörgeräte installieren.

KANTEN UND ECKEN

Bei der optischen Präsentation scheiden sich die Geister. Obwohl *Raven Shield* von der *Unreal Warfare*-Engine in Szene gesetzt wird, macht Red Storms Taktik-Shooter lange nicht so viel her wie *Splinter Cell* oder *Unreal 2* (beide verwenden dieselbe Engine). Die Architekturen sind kantig, Autos erinnern an Playmobil-Fahrzeuge. Die Spezialeffekte und Charakteranimationen dagegen brauchen sich vor der Konkurrenz nicht zu verstecken. Ärgerlich allerdings, dass *Raven Shield* auch auf starken Rechnern bei vollen Details ruckelt. Erst wenn Sie die Schattendarstellung deaktivieren, ist flüssiges Zocken angesagt. Haben Sie *Raven Shield* durch, sollten Sie unbedingt einen Blick auf den Mehrspielerpart werfen. Der ist nämlich dank der durchdachten Karten richtig gut geworden und lässt *Counter-Strike* alt aussehen.

BENJAMIN BEZOLD, AHMET ISCITÜRK



Wie immer: Martin Driller vom 1. FCN verfehlt sein Ziel um Meilen.

RAVEN SHIELD

MINDESTENS: P 600, 128 MB RAM, 256 MB HD, Win98	**GENRE:**	Taktik-Shooter
	PREIS:	Ca. € 48,-
	ENTWICKLER:	Red Storm
	VERTRIEB:	Ubi Soft
SINNVOLL: P 1.500, 256 MB RAM	**INTERNET:**	www.ravenshield.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	20. März

MEHRSPIELER-OPTIONEN: U. a. Geiselbefreiung, Bombe legen, Eskorte (auch mit Bots); 1 Sp./CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	80%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	88%

EINZELSPIELER

87%

SEHR GUT – Unglaublich spannender und realistischer Taktik-Shooter

AUF DVD

Italienische Sehnsucht!

VIDEO: So heiß her geht's auf den neuen Schlachtfeldern des Erweiterungssets.



Einer flog übers MG-Nest: Bei der Operation Husky mussten sich viele britische Soldaten wie Tontauben vom Himmel schießen lassen.

Mit Schirm, Schuss und Kanone

Alle Wege führen nach Rom – auch für die Macher des BF-1942-Add-ons ROAD TO ROME. Neue Karten, Waffen und Fahrzeuge sorgen für reichlich Kurzweil auf den virtuellen Schlachtfeldern.

Bella Italia – das war nicht immer so. Vor gerade einmal 60 Jahren herrschte „bellum" (lat. = Krieg) in Italia. Bei den verheerenden Schlachten während des Zweiten Weltkriegs verloren Tausende von Soldaten im heute beliebten Urlaubsland ihr Leben. Dieses erschütternden und gleichzeitig historisch höchst interessanten Szenarios nimmt sich das Add-on *Road to Rome* zum superben Weltkriegs-Shooter *Battlefield 1942* an.

KEIN EINSAMES VERGNÜGEN

Das Erweiterungsset konzentriert sich gänzlich auf den exzellenten Mehrspielermodus und lässt Freunde der kurzweiligen Einzelspielermodi im Regen stehen. Ärgerlich. Dafür freuen sich Internet-Soldaten über sechs qualitativ hochwertige Karten, die sich, wie der Name des Add-ons vermuten lässt, rund um den Italienfeldzug der Alliierten drehen. So können Sie unter anderem die Schlacht um Anzio oder die Operation Husky nachspielen oder sich an der legendären Erstürmung des Klosters Monte Cassino versuchen. Alle neuen Schlachten bieten Platz für zahlreiche taktische Vorgehensweisen und somit massig Stoff für packende Duelle mit bis zu 64 menschlichen Kontrahenten auf den stets prall gefüllten Servern.

NACHSCHUB!

Als neue Kampftruppen sind die Einheiten der Italiener und Franzosen mit von der Partie, deren Uniformen und Waffen selbstverständlich denen der realen Vorbilder nachempfun-



Was ein Rohr! Als Panzerabwehrsoldat sollte man niemals so nah und ungeschützt einen Tank ins Visier nehmen.



Auf deutscher, französischer und italienischer Seite kommen neue Panzer und Fahrzeuge zum Einsatz.



Los krachos! Das italienische MG hat eine hohe Durchschlagskraft.



Praktisch: Mit einem Bomber greifen wir den feindlichen Stützpunkt aus der Luft an.

den wurden. Zu Letztgenannten zählen unter anderem das italienische Sturmgewehr Breda, das britische Sten SMG sowie Bajonett-Gewehre. Außerdem gesellen sich zu den über 30 Fahrzeugen der Vollversion acht neue Vehikel wie der deutsche Flieger BF 110, der britische Bomber Moskito sowie neue Panzer und Panzerabwehrgeschütze italienischer, deutscher und französischer Truppen. Diese verfügen über eine gewaltige Durchschlagskraft und können einen Panzerangriff bereits im Keim ersticken. Andererseits werden sie, einmal zerstört, nicht mehr ersetzt.

GUT UND BILLIG!

Am eigentlichen Spielprinzip hat sich nichts geändert. Ob Sie als eine der fünf Infanterie-Einheiten (Aufklärer, Sanitäter, Sturmtrupp, Panzerabwehrsoldat, Ingenieur) in die Schlacht ziehen, es sich in einem Panzer gemütlich machen oder Ihre Gegner als Flieger aus der Luft unter Beschuss nehmen, bleibt nach wie vor Ihnen überlassen. Grafisch knüpfen die sechs neuen Karten mit ihrer äußerst detailreichen Landschaftsdarstellung locker an den hohen Maßstab des Originals an. Lediglich manche der neuen Waffen schauen ein wenig billig und nicht so exakt nachgebildet wie die altbekannten Schießeisen aus. Außerdem stießen uns die teils langen Ladezeiten etwas sauer auf. Solche Luxus-Probleme sollten Sie aber keinesfalls vom Kauf des preiswerten Add-ons abhalten. Für 15 Euro bekommen *Battlefield*-Spieler genau das, was sie wollen: packende Schlachten mit einer gehörigen Prise taktischem Tiefgang.

CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Interessante neue Einheiten, frische Waffen und noch mehr Fahr- und Flugzeuge – keine Frage, das exzellente Add-on *Road to Rome* ist jeden Cent wert und ein absoluter Pflichtkauf, nicht nur für beinharte *Battlefield*-Fans. Schade nur, dass die Entwickler auf eine eigene Einzelspieler-Kampagne verzichtet haben und die Hardwareanforderungen immer noch verdammt happig sind. Etwas Feintuning hätte dem Spiel in diesem Punkt verdammt gut getan.

BF 1942 – ROAD TO ROME

MINDESTENS: P 500, 128 MB RAM, 1,2 GB HD, Geforce-Grafik
SINNVOLL: P 2.200, 512 MB RAM

GENRE: Ego-Shooter
PREIS: Ca. € 15,-
ENTWICKLER: Dice
VERTRIEB: EA
INTERNET: www.battlefield1942.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Capture the Flag, Team Deathmatch, Co-Op, Eroberung. 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 64 Spieler
INTERNET: 64 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	85%
SOUND	88%
EINZELSPIELER	62%

MEHRSPIELER

87%

SEHR GUT – Spitzenmäßiges Erweiterungsset. Allerdings nicht ganz so umfangreich.

- Story-Modus
- 13 Meisterschaften mit Lizenz
- 4 „Ligen"
- 36 originalgetreue Strecken
- 42 authentische Autos
- Originale Fahrer-Namen
- Diverse Bonusrennen
- Aufwendiges Schadensmodell
- 4 Kameraperspektiven
- Verbesserungen gegenüber PlayStation-2-Version

Da kriegt das Wort Umfall doch gleich eine neue Bedeutung!

Schaden-Freude!



DTM RACE DRIVER ist ein Rennspiel, das im wahrsten Sinne des Wortes Geschichte macht. Weil es eine Story bietet. Und ein tolles Schadensmodell. Und Abwechslung. Und überhaupt.



Robbie Williams: Weltmeister im Maßkrugstemmen.

Autorennen werden nie mehr so sein wie früher!", flüstert der TV-Kommentator schockiert ins Mikro. Soeben ist Rennlegende Kyle McKane bei einem Unfall ums Leben gekommen. Ein Konkurrent namens James Randall hatte ihn unfair von der Strecke gekickt. McKanes vierjähriger Sohn Ryan muss das tragische Unglück von der Tribüne mitverfolgen – und das prägt sein Leben. Schnitt! 15 Jahre später ist der einstige Dreikäsehoch selbst Rennpilot. Er will sich ganz nach oben fahren, bis zum Weltmeistertitel. Hier kommt der PC-Besitzer ins Spiel: Er schlüpft in die Rolle von Ryan McKane. Ein gewisser Bobby Scott nimmt das hoffnungsvolle Jungtalent unter seine Fittiche. Was nun folgt, ist außergewöhnlich für ein Rennspiel. Denn bei *DTM Race Driver Director's Cut* rasen Sie nicht nur durch die Gegend. Sie erleben eine Seifenoper um schmierige Manager, Liebe, Hass, Intrigen und Eifersucht. Letztere bezieht sich auf Ihren älteren Bruder Donnie, der bereits eine Größe im Rennbusiness ist. Über kurz oder lang müssen Sie auch ihn schlagen. Und einen Herrn namens Nick Landers, der ... aber stopp! Wir wollen nicht zu viel verraten. Eins ist klar: Bei der Story von *Race Driver* werden viele Klischees bedient. Trotzdem sorgt die in Zwischensequenzen erzählte Geschichte für viel Motivation. Super!

ALLE WETTER!

Eins vorweg: Das „DTM" im Titel wird dem Spiel nicht ge-



Während links vier Frauen versuchen einzuparken, zieht Manni in seinem Opel belustigt vorbei.



recht. Im positiven Sinn! Natürlich dürfen Sie nach dem Aufstieg von der unterklassigen „Super Sports Gruppe" (sechs Rennserien) in die „Power Racing Gruppe" (vier Rennserien) bei der Deutschen Tourenwagenmeisterschaft umherheizen. Im authentischen Mercedes Benz CLK, Audi TT-R oder Opel Astra V8, und zwar über bekannte, original nachgebildete Kurse, zum Beispiel Hockenheim oder Norisring. Sie treten sogar gegen bekannte Fahrer wie Uwe Alzen, Karl Wendlinger und Formel-1-Aussteiger Jean Alesi an. Codemasters hat sich aber zudem die Lizenzen für zwölf andere Wettbewerbe gesichert. Entsprechend abwechslungsreich ist das Ganze. So kämpfen Sie beim Alfa GTV Cup in baugleichen Fahrzeugen um Punkte, jagen in den USA durch Ovale im *NASCAR*-Stil, lenken Straßenautos wie Mini Cooper S und sitzen später in Cockpits von PS-Flundern, die wir vom 24-Stunden-Rennen in Le Mans kennen (König C62, Toyota GT 1, etc.). Bei glühender Hitze, angenehmen Sonnenstrahlen, zur Dämmerstunde, im Nieselregen oder während sintflutartiger Wolkenbrüche. Dass sich die genannten Bedingungen aufs Fahrverhalten auswirken, versteht sich fast von selbst. Die Macher glänzten ja bereits vor knapp vier Jahren mit dem *Race Driver*-Vorgänger *Toca Touring Cars 2*.

MANN GEGEN MANN

Zwischendurch gibt es übrigens immer wieder zwei Arten von Bonusrennen. Bei Eintages-Veranstaltungen, zu denen Sie eingeladen werden, können Sie zusätzliche Punkte sammeln. Variante 2 bietet packende Eins-gegen-Eins-Duelle gegen Top-Piloten aus aller Welt. Wenn Sie diese Sprintrennen gewinnen, überlässt Ihnen der Konkurrent seinen Wagen. Den dürfen Sie dann beispielsweise später in der „Elite-Klasse" oder im Freizeit-Modus fahren. Letzterer ist eine Ergänzung zur Kampagne. Hier ist es möglich, einfach so bei Einzelrennen herumdüsen – was anfangs aber nur wenig Spaß bereitet. Schließlich sind zu diesem Zeitpunkt nur wenige Autos und Strecken freigeschaltet.

RUDI RADLOS

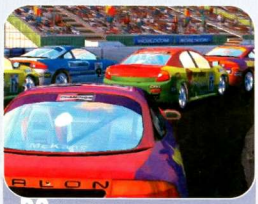
Die Fahrphysik liegt zwischen Arcade und Simulation. Blockierende Reifen bei unglücklichen Bremsmanövern in engen Kurven lassen das Auto bocken. Geraten Sie ins Schleudern, können Sie größere Desaster aber mit etwas Fingerspitzengefühl und notfalls per Handbremse oft noch abwenden. Bekanntschaft mit dem Kiesbett zu machen, ist jedenfalls nicht empfehlenswert. Überhaupt steuert sich jeder Autotyp anders. Es spielt beispielsweise eine Rolle, ob Sie einen Wagen mit Heck- oder Allradantrieb lenken und wie viele Pferdchen unter der Haube schnauben. Kommt es zu Unfällen, verformt sich die Karosserie. Im schlimmsten Fall fliegen Ihnen allerlei Trümmer um die Ohren: Spoiler, splitterndes Glas oder selbst komplette Türen und Motorhauben. Das Schadensmodell unterscheidet sogar, ob ein Auto „nur" einen Reifen ver-

PlayStation 2 gegen PC

DTM Race Driver **ist auf dem PC noch besser als auf der PlayStation 2. Das beginnt bei der Technik: Die Grafik wartet mit verbesserten Wetter- und Partikeleffekten, erweitertem Schadensmodell, größeren Sichtweiten und detaillierteren Texturen sowie einer Umgebungsunschärfe bei hohen Geschwindigkeiten auf. Auf die Ohren gibt's 3D-Sound in Form von Dolby Digital 5.1, Dolby Pro Logic 2 oder EAX. Nette Dreingabe für Eigentümer einer Parhelia-512-Grafikkarte von Matrox: Die dürfen *Race Driver* im „Breitbildformat" auf mehreren, nebeneinander stehenden Monitoren zocken. Weitere Unterschiede können Sie unserer Tabelle entnehmen.**



PS 2
AUFLÖSUNG: Rund 700x500
SAISON-LIZENZ: 2001
QUALIFYING: Nein
FAHRZEUGE GLEICHZEITIG AUF DER STRECKE: Bis zu 14
MEHRSPIELERMODUS: Bis 4 Spieler (Splitscreen)



PC
AUFLÖSUNG: Bis 1920x1440
SAISON-LIZENZ: 2002
QUALIFYING: Ja (nicht im Story-Modus)
FAHRZEUGE GLEICHZEITIG AUF DER STRECKE: Bis zu 20
MEHRSPIELERMODUS: Bis 20 Spieler Netzwerk; Internet (geplant)

AUF DVD

Abgefahrene Geschichte!
VIDEO: So spielt sich DTM Race Driver.

Irgendwie erinnert uns dieser Mini an ein Körperteil von PC-ACTION-Redakteur Joachim Hesse.





Die flotte Biene Maja (rechts) ist zwar ein Gesichtskrapfen. Aber für eine nächtliche Kurvendiskussion reicht's wohl.



Eins muss man den Amis lassen: Beim Drive-in von Burger King geht es immer sehr geordnet zu.



liert und Sie sich kurz vor Schluss gerade noch auf der Felge über die Ziellinie retten können oder plötzlich ein ganzes Rad durch die Gegend hoppelt und damit den Piloten komplett „radlos" macht. Einen Wagen komplett fahruntüchtig zu machen, ist allerdings fast schon eine Kunst. Auch die Auswirkungen auf die Straßenlage sind selbst bei zugeschaltetem Force Feedback nicht immer so spürbar wie es in Wirklichkeit der Fall wäre. Manchmal ist es sogar sinnvoll, einen Konkurrenten bewusst von der Strecke zu schubsen. Strafen durch die Rennleitung drohen in diesen Fällen nämlich nicht. Egal! Wenn Blech fliegt, sieht das einfach klasse aus!

TEMPO, TEMPO!

Durch die Luft trudelnde Teile sind nicht das Einzige, was die Augen verwöhnt. Es gibt so viele Details, wir können sie gar nicht alle beschreiben. Besonders cool fanden wir, dass Sie es in der Cockpitperspektive sogar mitbekommen, wie Ihr Alter Ego bei Vollbremsungen nach vorne in die Gurte gedrückt wird. Bei hohem Tempo oder heftigen Lenkbewegungen verwischt die Umgebung. Das erhöht nicht nur das Geschwindigkeitsgefühl. Es lenkt auch von den kleinen Grafik-Mankos ab. Die Zuschauer sehen aus wie flache, aber immerhin dezent animierte Pappkameraden und wenn die Autos in die Kurven gehen, wirkt das etwas ruckartig und unnatürlich. Außerdem präsentieren sich die Protagonisten in den Zwischensequenzen ein wenig steif. Besonders die Gesichter zeigen sich maskenhaft. Doch wie gesagt: Das ist Kleinkram.

DTM RACE DRIVER DIRECTOR'S CUT

VERGLEICH

TOCA TOURING CARS 2



NFS: HOT PURSUIT 2



DTM RACE DRIVER



STEUERUNG

TOCA TOURING CARS 2	NFS: HOT PURSUIT 2	DTM RACE DRIVER
88%	74%	88%
Schon damals mit Force Feedback – und entsprechend realistisch!	Na ja: Bei einem „Bleifuß"-Spiel kann man nicht viel falsch machen.	Mehr Kompliment geht nicht: Die Autos steuern sich eben wie ... Autos.

GRAFIK

TOCA TOURING CARS 2	NFS: HOT PURSUIT 2	DTM RACE DRIVER
69%	82%	87%
Selbst fast vier Jahre nach der Veröffentlichung immer noch ansehnlich.	Schöne Autos und Landschaften. Aber keine fliegenden Teile und keine Cockpits.	Platte Zuschauer links und rechts – aber sonst viele hübsche Details.







KAMPAGNE

TOCA TOURING CARS 2	NFS: HOT PURSUIT 2	DTM RACE DRIVER
76%	62%	91%
Checkpunkt-Rennen, Zeitfahren und zwei Meisterschafts-Modi. Passt!	Lieblos aneinander gereihte Missionen – deshalb nur „Befriedigend".	Die Hintergrundgeschichte motiviert selbst Nicht-Rennspielfans.

SPIELSPASS

TOCA TOURING CARS 2	NFS: HOT PURSUIT 2	DTM RACE DRIVER
77%	78%	88%
Das Spiel für den kleinen Geldbeutel: bereits für 16 Euro zu haben!	Typischer Arcade-Raser: Das schnörkellose Häppchen für zwischendurch.	Dank des Story-Modus' das derzeit unterhaltsamste Rennspiel.
70% / 30%	90% / 10%	65% / 35%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Simulation; ROT= Arcade

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

	Geforce 2 MX	Geforce 2 Pro	Geforce 4 MX 440	Radeon 8500	Geforce 3	Geforce 4 Ti 4200	Radeon 9500	Geforce 4 Ti 4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

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

512 MB RAM

	Geforce 2 MX	Geforce 2 Pro	Geforce 4 MX 440	Radeon 8500	Geforce 3	Geforce 4 Ti 4200	Radeon 9500	Geforce 4 Ti 4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

LEISTUNGSMERKMALE

Die Performance von *DTM Race Driver* wird hauptsächlich durch die Leistungsbereitschaft der Grafikkarte bestimmt. Besitzen Sie mehr als 1.400 MHz und eine Geforce 3, können Sie getrost mit vollen Details Rennen fahren. Bei älteren Grafikkarten sollten die Auflösung auf 800x600 und die Details verringert werden. Bei Soundschwierigkeiten deaktivieren Sie den Surround-Sound und verringern die Qualität. Untere Schmerzgrenze: 800 MHz, Geforce, 128 MB RAM.

PRO & CONTRA

- \+ Motivierende (Seifenoper-)Story
- \+ Abwechslungsreiche Rennserien
- \+ Realistische KI
- \+ Viele Strecken und Autos
- \+ Original-Lizenzen
- \+ Hervorragender Kompromiss zwischen Arcade-Raser und Simulation
- \+ Tolles Schadensmodell
- \+ Bekannte Musikstücke
- \+ Realistische Sounds
- \+ Professionelle Sprecher
- – Keine einstellbaren Schwierigkeitsgrade im Story-Modus
- – Ganz leichte Grafik-Schwächen
- – Keine Maussteuerung im Menü
- – Kein Rückspiegel

So spielt sich DTM Race Driver

Bei der Kampagne managen Sie Ryans Karriere von dessen Büro aus. Im E-Mail-Postfach Ihres Computers finden Sie Jobangebote. Die Rennställe haben unterschiedliche Anforderungen. Bei manchen ist ein „Einstellungstest" nötig. Das heißt: Eine schnelle Runde auf den Asphalt legen! Schaffen Sie die Zeitvorgabe, starten Sie in die Meisterschaft. Auch hier existieren diverse Aufgabenstellungen. Während es dem einen Team reicht, dass Sie einen bestimmten Rennstall-Konkurrenten ausstechen, fordern andere beispielsweise mindestens drei Podiumsplätze oder gar vier Siege. Vor den Rennen können Sie Ihr Fahrzeug in der Garage den Strecken- und Wetterverhältnissen anpassen. Das Tuning erlaubt Modifikationen an Schaltung, Spoilern, Federung, Stabilisatoren, Reifen und Bremsen. Anschließend ist eine Testfahrt möglich, ehe es ins Rennen geht. Bei einigen Kursen sind Zwischenstopps vorgeschrieben, die für Nervenkitzel sorgen. Schließlich können Sie während der Einfahrt in die Boxengasse festlegen, was Ihre Crew am Fahrzeug repariert – und folglich, wie viele Sekunden Sie tatenlos herumstehen. Das kann über Sieg und Niederlage entscheiden ...



Der Bug-Tester von DTM Race Driver arbeitete sehr gewissenhaft.



Die Typen vom TÜV haben aber auch immer was zu meckern!



Ha, kein „Entschuldigung-dass-ich-so-dicht-vor-Ihnen-herfahre"-Aufkleber!


DEA-Tankwarte sind ganz offensichtlich stark suizidgefährdet.


Flunder gibt es immer wieder!

EIN PFUND HIRN

Die künstliche Intelligenz der Computergegner ist hervorragend. CPU-Piloten bleiben nicht stur auf der Ideallinie, sondern sind aggressiv und nutzen entstehende Lücken für Überholmanöver. Oder sie pendeln vor Ihnen hin und her, um Ihnen die „Tür" zuzumachen. Andererseits begehen sie hin und wieder Fahrfehler, was das Spiel sehr realistisch macht. Der Sound trägt ebenfalls seinen Teil zum „Erlebnis *Race Driver*" bei. Neben satt dröhnenden Motoren verwöhnen quietschende Reifen, Fehlzündungen, tobende Zuschauer und Funksprüche („Wir brauchen jeden Punkt Ryan, gib Gas!") die Ohren. Die sechs bekannten Musikstücke (unter anderem „Sweet Home Alabama" von Lynyrd Skynyrd oder „Seek And Destroy" von Iggy Pop) sind ebenfalls erwähnenswert. *Race Driver* ist ein Spiel, das selbst Nicht-Genrefans fesseln kann. Auch wenn es nur eine automatische Speicherfunktion gibt – denn die ist fair. Erst gegen Ende des Spiels wird's richtig hart. Also: Nehmen Sie Platz, schnallen Sie sich an, geben Sie Gas! Wenn über Funk ein „Du fliegst ja förmlich über die Strecke!" knistert, ist das wahrlich ein geiles Gefühl. Die Ansprüche an PC-Rennspiele werden mit dem Erscheinen von *Race Driver* – frei nach den Worten des eingangs erwähnten TV-Kommentators – nie mehr so sein wie früher. HARALD FRÄNKEL

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Ich bin verliebt! *DTM Race Driver* ist wie der Vorbau von Ex-Boxenluder Katie Price. Eine runde Sache nämlich! Und sogar noch besser: Denn das Rennspiel „fühlt" sich nicht so künstlich an und bietet mehr als ein steriles Plastik-Szenario: Eine Story, die einen Blick hinter die Kulissen gewährt. Es „menschelt" also und das ist prima! Jetzt bin ich noch auf den Mehrspielermodus gespannt. Der war bei unserer Testversion noch nicht ganz zurechtgefeilt, weshalb wir noch auf eine Wertung verzichten. Wir liefern diese in eine der nächsten Ausgaben nach. Worauf Sie einen fahren lassen können!

FAZIT



JOACHIM HESSE

Ich liebe diese Rennspiele, in denen mir Stoßstange, Auspuff und Windschutzscheibe um die Ohren fliegen und ich mit drei Reifen gerade noch über die Ziellinie rolle (wenn ich Glück habe). Meine Gegner mit Vollgas in fiesen S-Kurven von der Strecke zu rammen, ist ein echter Genuss. Da wird sich der Herr Fränkel mit seinem Sonntagsfahrstil umgucken müssen, wenn der Mehrspielermodus rund läuft. Die Story-Elemente passen zum Spiel wie der Fuchsschwanz zum Manta und bringen endlich mal eine frische Brise in das angestaubte Genre. Nur eine Bitte: interaktive Boxenluder in Teil 2, lieber Hersteller. Okay?

DTM RACE DRIVER

MINDESTENS: P 700, 128 MB RAM, 1.750 MB HD, Win9x	**GENRE:**	Rennspiel
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Codemasters
	VERTRIEB:	Codemasters
SINNVOLL: P 1.000, 256 MB RAM, 2.000 MB HD	**INTERNET:**	www.codemasters.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	März

MEHRSPIELER-OPTIONEN: War bei unserer Version noch nicht testbar!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-20 Sp. (gepl.)
INTERNET: 2-20 Sp. (gepl.)

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	87%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	FOLGT

EINZELSPIELER

88%

SEHR GUT – Der Wing Commander unter den Rennspielen!

- 51 Tierarten
- über 30.000 Kreatur-Kombinationen
- 15 Missionen
- 14 Inseln
- DirectX 9

„Alder, has du mein Freundin angschaud, odä was? Ich mach gleich Lowkick in dein Fresse!"

IM VERGLEICH

Warcraft 3	93%
C&C Generals	88%
Impossible Creatures	79%
Highland Warriors	68%

Sie kennen *Warcraft 3* & Co. in- und auswendig? Sie mögen keine anderen Genres und suchen trotzdem Abwechslung? Dann ist *Impossible Creatures* genau Ihr Ding. Für Echtzeitstrategie-Muffel, die einen unkomplizierten Einstieg suchen, ist es auch sehr empfehlenswert. Und wer ausschließlich mit menschlichen Gegnern daddelt, hat es wohl schon bestellt ...

Mischen Impossible?

Normale Echtzeitstrategie-Spiele erlauben es nicht, die eigene Armee nach Lust und Laune zusammenzumixen. IMPOSSIBLE CREATURES schon!

Wir schreiben das Jahr 1937. Der Abenteurer Rex Chance ist traurig. Sein Vater ist vor Ewigkeiten verschwunden. Doch eines Tages findet der Sohnemann eine Nachricht des Verschollenen. Demzufolge hat der alte Sack irgendwo in der Nähe der chilenischen Küste an komischen Experimenten gearbeitet. Der mutige Rex hat ein ungutes Gefühl und macht sich auf die Reise, um Papa wieder in die Arme zu schließen. Als er endlich am Ziel ist, wird der Ärmste erst mal von fiesen Monstern angegriffen. Von Daddy fehlt jede Spur, doch glücklicherweise steht dafür die scharfe Lucy Willing auf der Matte. Lucy kannte Rex' Vater und weiß auch über die fiesen Experimente Bescheid, die er im Auftrag des Bösewichts Upton Julius gemacht hat. Es geht um die rätselhafte Sigma-Technologie, die es erlaubt, Tiergattungen miteinander zu kreuzen. So lassen sich binnen kürzester Zeit ganze Hybrid-Armeen von Hummer-Affen, Fledermaus-Walen oder Stinktier-Löwen erschaffen. Rex will die Schuldigen bestrafen. Lucy braucht die Forschungsergebnisse. Und so verbünden sich beide zu einer Zweckgemeinschaft.

GEN-WIRRWARR

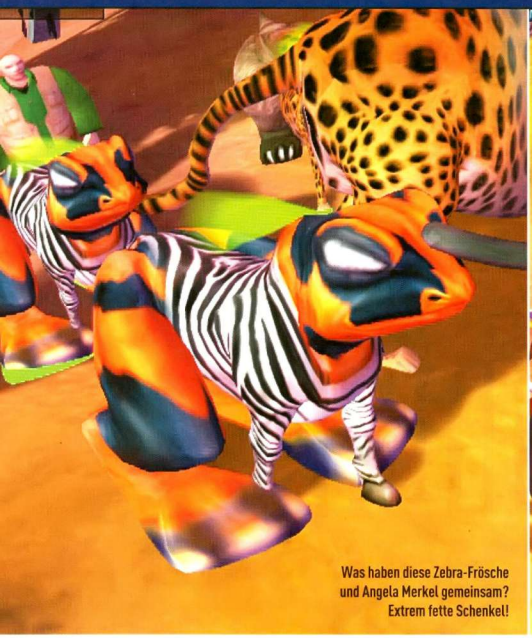
Wer schon mal ein Echtzeitstrategie-Spiel in den Pfoten hatte, findet sich auch bei *Impossible Creatures* schnell zurecht. Was die Steuerung betrifft, gibt's bei diesem Genre ja auch wenige Variationsmöglichkeiten. Hier und da ein kurzer Klick und schon wuseln die Einheiten über die Landschaft und geben der Gegnerschar was auf die Mütze. Da macht auch Relics neuester Streich keine Ausnahme. Trotzdem bietet *IC* einen innovativen Ansatz. Statt auf vorgegebene Einheiten zurückzugreifen, bastelt man sich seine Armee selber. Zu diesem Zweck steuern Sie Rex durch die Botanik und schießen mit einem Spezial-Gewehr auf wilde Tiere. Keine Panik, liebe Ökos: Die armen Lebewesen müssen nicht sterben! Auf diese Weise werden lediglich die genetischen Daten der Geschöpfe gesammelt. Nur solche, denen man vorher DNA entnommen hat, dürfen im Labor miteinander gekreuzt werden. So treffen Sie im Lauf des Abenteuers auf über 50 Arten. Dadurch sind wiederum zigtausend Kombinationen möglich. Zudem darf der Spieler bestimmen, welche artspezifischen Merkmale ein Hybrid aufweisen soll. Beispiel: Kreuzen Sie Stinktier und Wolf, ist es sinnvoll, der Kreuzung einen Wolfs-Schädel und einen Stinktierschwanz zu verpassen. So kann dieser auch morgen noch kraftvoll zubeißen und mit den Schwanzdrüsen für Nasenkrämpfe sorgen. Umge-



In eisiger Kälte wurden wir von der roten Armee eingekesselt und dezimiert. Wir werden unsere Heimat nie wiedersehen!



Dieses Vieh kämpft saugut und lutscht Ihnen im Swimmingpool die Läuse aus dem Haar.



Was haben diese Zebra-Frösche und Angela Merkel gemeinsam? Extrem fette Schenkel!



So muss es sein! Die ABM-Maßnahmen für Skinheads beginnen endlich zu fruchten!



Ein Gepard mit Hummerscheren ist praktisch. Bei Tempo 90 kann er bequem Nüsse knacken.

kehrt wäre der Mischling nur halb so effektiv. Klingt doch logisch, oder?

UNKOMPLIZIERT

Im Gegensatz zu Konkurrenz-Produkten wie etwa *Warcraft 3* hält sich *Impossible Creatures* in Sachen Ressourcen-Management und Aufbau zurück. Irgendwie geht hier alles eine Spur schneller. Einheiten werden in Sekunden produziert, Gebäude in kürzester Zeit errichtet und selbst das Erforschen neuer Technologien geht in Windeseile. Elektrizität und Kohle sind die einzigen benötigten Rohstoffe. Strom entsteht quasi von selbst, nachdem Sie spezielle Türme aufgestellt haben. Die Kohle wird von menschlichen Handlangern (Henchmen) abgebaut. Diese Typen können auch Gebäude errichten und reparieren und sogar Verletzungen heilen. Das wichtigste Gebäude ist die Creature Chamber. Dort werden die gewünschten Kreaturen hergestellt. Um Schwimm- oder Flug-Einheiten zu generieren, benötigen Sie zudem Air und Aqua Chambers. Und dann gibt es noch andere nützliche Einrichtungen wie etwa Geschütztürme, Radaranlagen, Elektrozäune und was man sonst noch so braucht.

GÄHN-MANIPULATION?

Im Kampagnen-Modus gilt es, Upton Julius und seinen Schergen das Handwerk zu legen. Das Ganze wird durch zahlreiche und wirklich coole Zwischensequenzen aufgelockert. Im Spiel selbst geht es nicht nur darum, die gegnerischen Basen und Tier-Armeen zu vernichten. In jeder der 15 Kampagnen-Missionen müssen Sie zudem zahlreiche Zwischenaufgaben knacken. Ganz zu Beginn soll etwa ein Dorf von Eingeborenen beschützt oder spezielle Gen-Proben gesammelt werden. Zwar bleibt das Grundprinzip immer gleich, doch solche kleinen Eskapaden sollen den Spieler zusätzlich bei der Stange halten. Dummerweise geht die Rechnung trotzdem nicht hundertprozentig auf. Zwar ist das „Klon dir ein Vieh"-Prinzip sehr spaßig. Doch bei den Kämpfen selbst ist Taktik eher Nebensache. Hat man zudem erst einmal rausgefunden, welche Kreuzungen die mächtigsten sind (unser Tipp: Hummer-Hybriden), flacht die Motivationskurve deutlich ab. Die vielen Kombinations-Möglichkeiten bringen eben wenig, wenn ein großer Teil der generierbaren Mischwesen ziemlich nutzlos ist. Und lässt man das Klon-Feature mal ganz außer Acht, bietet *Impossible Creatures* nicht viel mehr als ein Großteil der Konkurrenz. Der Mehrspielermodus ist aber wirklich top! Denn wenn man von neuartigen Züchtungen seiner Kontrahenten überrannt wird, will man natürlich noch bessere Kampfmaschinen aufziehen. Da geht es um nichts Geringeres als die Ehre! Lobenswert ist auch die Technik. Vor allem bei Massenschlachten gefällt der Titel durch nette Grafik-Effekte. Die beschwingte Musik sorgt für die passende Stimmung. Unser Fazit: *Impossible Creatures* ist zwar nicht der erwartete Überflieger, aber trotzdem ein wirklich gutes Spiel. Und vor allem Echtzeitstrategie-Muffel könnten gerade durch diesen Titel den Einstieg ins Genre finden. AHMET ISCITÜRK

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Impossible Creatures erinnert mich ein wenig an mein letztes Rendezvous. Die Optik ist in Ordnung und es geht ohne große Umschweife schnell und heftig zur Sache. Das Spiel erlaubt einen flotten Einstieg und bringt dank des eingebauten Kreaturen-Baukastens frischen Wind ins Genre. Doch nach einiger Zeit lässt die Motivation nach. Zwar fesselt die 15 Missionen umfassende Kampagne wegen der coolen B-Movie-Story bis zum Schluss. Danach ist für Solo-Spieler aber mangels Abwechslung die Luft raus. Im Mehrspielermodus rockt *Impossible Creatures* aber dauerhaft die Hütte. Und für den coolen Editor gibt es auch Pluspunkte. Mal sehen, was Hobby-Bastler da noch rausholen.

IMPOSSIBLE CREATURES

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MB RAM, 1,5 GB HD, Win98
SINNVOLL: P 1.000, 256 MB RAM, 1,5 GB

GENRE: Echtzeitstrategie
PREIS: Ca. € 50,-
ENTWICKLER: Relic Entertainment
VERTRIEB: Microsoft
INTERNET: www.microsoft.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Destroy Enemy Lab; Destroy Enemy Base; Hunt Rex; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 6 Spieler
INTERNET: 6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	83%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	88%

EINZELSPIELER **79%**

GUT – Im Mehrspielermodus fast schon eine religiöse Erfahrung!

Ein Bombenerfolg: UPS stellt seine Päckchen ohne Aufpreis termingerecht zu.

Mach keinen Terror!

PC ACTION GOLD

€ 54,99? Sind die noch zu retten? Startet da wohl jemand einen Generalangriff auf Ihren Geldbeutel? Kein Grund, Terror zu machen! Denn C&C GENERALS ist seinen stolzen Preis locker wert.



Die GBA fallen immer wieder auf den gleichen Trick rein: Was die Terroristen für rot funkelnde Edelsteine halten, ist in Wirklichkeit ein Minenfeld.



Der Panzer auf dem Hügel hat einen Schatten. Der ist nicht ganz richtig.

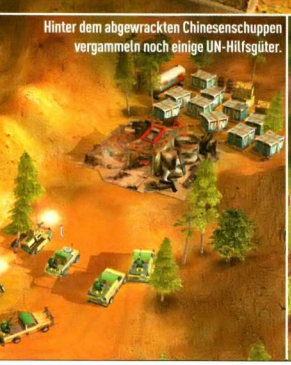


- 3 „Völker“: USA, China, GBA
- China: 10 Gebäude, 13 Einheiten
- GBA: 8 Gebäude, 15 Einheiten
- USA: 10 Gebäude, 15 Einheiten
- 1 Ressource; pro Volk 3-4 Arten der Beschaffung
- 22 Missionen in 3 Kampagnen
- Extreme Hardware-anforderungen

Wenn es nach dem hypothetischen und gleichzeitig beklemmend realistischen Szenario von *Command & Conquer Generals* geht, ändert sich die Weltlage in den nächsten 20 Jahren dramatisch. China entwickelt sich neben den USA zur Supermacht. Gleichzeitig steigt der Einfluss einer weltweit operierenden Terrororganisation, der so genannten Globalen Befreiungsarmee, kurz GBA. In den drei Kampagnen übernehmen Sie jeweils die Führung einer der Fraktionen – angesichts der aktuellen Weltlage ein geradezu makaberer Hintergrund. Ist das geschmacklos oder doch interessant und außerdem nur ein Spiel? Diese Frage müssen Sie sich selbst beantworten. Moralische Bedenken fließen in unsere Bewertung nicht ein. *Generals* ist jedenfalls das erste *C&C*, das in vielen Punkten versucht, wirklichkeitsgetreu zu bleiben und sich von einem rein imaginären Szenario trennt.

WO IST MEIN HELD?

In 22 Missionen treiben Sie auf der Seite von China die GBA aus dem Reich der Mitte, sichern sich als GBA-Führer Ressourcen, verüben Terroranschläge und spielen mit den Hightech-Waffen der USA Weltpolizist. Entsprechend abwechslungsreich gestalten sich die Einsatzziele: Mal gilt es, eine strategisch wichtige Position zu erreichen, ein Gebäude einzunehmen oder Nachschubmaterial zu erbeuten. Normalerweise tilgen Sie dafür alle Feinde von der Karte, wodurch die Missionen allerdings schon fast wieder austauschbar wirken. Besonders wegen der ziemlich nüchtern vorgetragenen Story: Im Gegensatz zu allen bisherigen Teilen der Serie treten in *Generals* keine Schauspieler auf. Videosequenzen fehlen komplett. Stattdessen stellen Zwischensequenzen in der Grafik-Engine besondere Ereignisse visuell dar. Gerade im Vergleich zu den beiden Hauptkonkurrenten *Warcraft 3* und *Age of Mythology* vermisst man Heldenfiguren, die für den Spieler die Story erleben. *Generals* bleibt rational und sachlich und vermittelt dem Spieler diese emotionale Kälte auch.



Hinter dem abgewrackten Chinesenschuppen vergammeln noch einige UN-Hilfsgüter.



Die Chinesen haben das größte Rohr und schießen besonders weit. Das sieht schmerzhaft aus.

C&C GENERALS

VERGLEICH

WARCRAFT 3



AGE OF MYTHOLOGY



C&C GENERALS



GRAFIK

90% Super animiert, auf langsamen Rechnern gut spielbar. Limitierte Kamerakontrolle.

89% Übersichtliche und hübsche Darstellung. Leicht zu bewältigende Kameraführung.

95% Atemberaubende Effekte. Sehr übersichtlich. Enormer Hardware-Hunger!







SZENARIEN

94% Tolle Story. Super Missionsdesign. Vier nahtlos aneinander gereihte Kampagnen.

91% Sagenhafte Story. Abwechslungsreiche Szenarien. Nur eine Kampagne.

81% Nett gemachte Szenarien, aber wenig Hintergrundstory. Drei Kampagnen.

MEHRSPIELERMODUS

93% Ausgezeichnetes Balancing. Sehr gutes Mehrspielerangebot dank Battle.Net.

92% Enorme strategische Möglichkeiten. Spannendes Mehrspieler-Erlebnis.

93% Extreme Unterschiede in der Spielweise der drei Völker. Taktisch anspruchsvoll.

SPIELSPASS

93% Hier stimmt einfach alles. In der gesamten Kampagne kommt nie Langeweile auf.

91% Nur das Rollenspiel-Element der *Warcraft 3*-Helden fehlt. Ansonsten genial!

88% Der Grafik-Hammer. Nur die schwache Story ohne Helden verhindert höhere Weihen.

50%	15%	35%	25%	40%	35%	10%	35%	55%

SPIELELEMENTE: GRÜN = Story; ROT = Aufbau; 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 stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



256 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti 4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti 4400	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

1.000 MHz, 128 MB, Geforce2 MX | 1.800 MHz, 256 MB RAM, Geforce3 | 2.200 MHz, 512 MB RAM, Geforce4 Ti 4400

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti 4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti 4400	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

LEISTUNGSMERKMALE

Um die Grafik im vollen Umfang genießen zu können, benötigen Sie mindestens einen 2-GHz-Prozessor und eine Geforce4. Wer jedoch mit wenigen Details und Rucklern leben kann, wird auch noch mit einem 1,2-GHz-Athlon imstande sein, in die Schlacht zu ziehen. Probleme gab es mit Nvidia-Grafikkarten und dem aktuellen Treiber. Es kam zu Abstürzen und Grafikfehlern. Verwenden Sie deshalb sicherheitshalber den älteren Detonator 40.72. Untere Schmerzgrenze: 1.000 MHz, Geforce2 MX, 128 MB RAM.

PRO & CONTRA

- \+ Beste Optik im Genre
- \+ Extrem einfache Bedienung
- \+ Unterschiedliche Spielweise der drei Völker
- \+ Drei Kampagnen
- \+ Drei gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade
- \+ Taktisch anspruchsvoll
- \+ Hervorragendes Balancing der drei Parteien
- \- Nur flache Story
- \- Wenig Abwechslung in den Missionen
- \- Keine Helden
- \- Keine Formationen

ENORMER HARDWARE-HUNGER

Von diesem Detail abgesehen zeigt sich das neue *Command & Conquer* von der besten Seite: Mit der mangelhaften Optik der Vorgänger räumte das neue Entwicklerteam EA Pacific gründlich auf. *Generals* brennt ein Grafikfeuerwerk der Spitzenklasse ab. Sämtliche Objekte sind extrem detailliert dargestellt. Wer näher ins Geschehen zoomt, entdeckt feine Strukturen bei Gebäuden, Fahrzeugen und selbst einzelnen Personen. Explosionen, Funkenregen, Rauchschwaden und Staubwolken wirken absolut realistisch. Unter starkem Beschuss stürzen Türme ein, die Trümmer beschädigen darunter befindliche Einheiten. Eine Flutwelle ergießt sich aus einem gebrochenen Staudamm und reißt Brücken fort. Besonders Gewässer vermitteln einen wirklichkeitsnahen Eindruck. Diese Pracht hat ihren Preis: Nie zuvor setzte ein Strategiespiel eine derart schnelle Hardware voraus. Für maximale Details bei höchster Auflösung brauchen Sie schon das neueste Highend-Gerät. Sonst zuckelt und ruckelt *Generals* eher schlecht als recht mit unter zehn Bildern pro Sekunde über den Monitor.



DER FUNKE SCHLÄGT ÜBER

Das 3D-Terrain mit fließenden Übergängen macht nicht nur optisch einen hervorragenden Eindruck, sondern wirkt sich auch auf die Strategie aus. Flache Hügel bremsen die Geschwindigkeit der Truppen, steile Berge blockieren Fahrzeuge und Infanteristen gleichermaßen. Die Sichtweite der Einheiten bleibt durch das Terrain dummerweise unbeeinflusst und immer kreisrund. Hindernisse in der Schussbahn, wie Gebäude oder Berge, verhindern aber direktes Feuer. Weitreichende Artillerie und Raketen mit ballistischer Flugbahn kommen trotzdem zum Einsatz. Unerforschtes Gelände wird schwarz verdeckt. Der Nebel des Kriegs graut bereits erkundete Gebiete aus, die sich aktuell nicht in der Sichtweite eigener Truppen befinden. Spielereien der 3D-Engine – Kameraschwenks und stufenloser Zoom – sind nett anzusehen, werden im Spiel aber kaum benutzt. Gut so, denn Perspektivenwechsel bringen immer einen Orientierungsverlust mit sich, selbst wenn der Radar die Blickrichtung und den dargestellten Ausschnitt der Karte jederzeit anzeigt.

GENIAL EINFACH, EINFACH GENIAL

An der grundsätzlichen Spielweise eines Echtzeitstrategiespiels ändert *Generals* nichts. Im Gegenteil, nach dem Motto „Weniger ist mehr" muss sich kein Spieler durch einen Upgrade-Dschungel kämpfen oder die Feinheiten der Steuerung mühsam erlernen. Simpler geht es kaum, egal für welche der drei Parteien Sie sich gerade einsetzen. Dabei unterscheiden sich GBA, China und USA maßgeblich: Die GBA benötigt beispielsweise keine Kraftwerke. Einfache Arbeiter errichten die Gebäude und transportieren Ressourcen. Außerdem schlachtet die GBA Trümmer von den Schlachtfeldern aus. Die Chinesen betreiben Atomkraftwerke, um ihren Energiebedarf zu decken. LKWs schaffen Material ins Lager und Hacker sorgen für einen stetigen, zusätzlichen Geldfluss. Bulldozer errichten die Basis und räumen Minenfelder. Ähnlich konservativ, aber etwas moderner zeigt sich die amerikanische Seite: Fusionskraftwerke sorgen für ausreichend Saft. Helikopter schaffen Ressourcen auch über größere Strecken noch schnell heran und Galaxy-Transport-



Als bei der Grillparty die Würstchen zur Neige gingen, kam es zu Tumulten.

Wüste Spiele zu acht

C&C Generals hat nur einen Schwachpunkt: die Story! Für den Mehrspielermodus ist die Geschichte der Kampagnen jedoch bedeutungslos. Hier zählt nur sauberes Balancing für actionreiche, strategische Schlachten. Mit welcher der drei Parteien wollen Sie gegen bis zu sieben Gegner ins Feld ziehen?

CHINA



Aufbau: Bulldozer errichten die Basis, LKWs schaffen Rohstoffe heran. Später sorgen Hacker für einen steten Materialnachschub.
Produktion: Kaserne, Waffenfabrik und Flugfeld erstellen die Infanteristen, alle Fahrzeuge und MiGs.
Bevorzugte Strategie: Massen von Infanteristen und Panzern überrennen den Gegner. Landminen schützen die eigenen Gebäude.
Stärkste Einheit: Der Weltenbeherrscher: ein riesiger, atomgetriebener Panzer mit Zwillingskanone und Aufbauten.
Massenvernichtungswaffe 1: Eine taktische Nuklearwaffe verwüstet und verseucht eine große Fläche.
Massenvernichtungswaffe 2: Hochrangige Generäle ordnen den Abwurf einer EMP-Pulse-Bombe an, die Fahrzeuge stilllegt.

GBA



Aufbau: Ein Rudel Arbeiter übernimmt den Basisbau und die Ressourcenförderung. Vernichtete Fahrzeuge dienen als Rohstoff.
Produktion: Der Waffenhändler verkauft Fahrzeuge, die Kaserne bildet Infanteristen aus. Keine Lufteinheiten!
Bevorzugte Strategie: Extrem früh stören. Hit&Run-Taktik! Schnelle Truppenbewegungen durch das Tunnelsystem manövrieren die Gegner aus.
Stärkste Einheit: Selbstmordattentäter fahren getarnte Bomben-LKWs und zerstören so Fahrzeuge und selbst Gebäude auf einen Schlag.
Massenvernichtungswaffe 1: Der Scudsturm verschießt eine Salve Raketen mit chemischen Sprengköpfen.
Massenvernichtungswaffe 2: Einflussreiche Anführer der GBA dürfen einen verheerenden Milzbrand-Anschlag veranlassen.

USA



Aufbau: Bulldozer stampfen Gebäude aus dem Boden, Helikopter sammeln Rohstoffe. Galaxy-Transporter bringen Material zu Abwurfzonen.
Produktion: Kaserne, Waffenfabrik und Flugfeld produzieren Infanterie, Fahrzeuge, Bomber und Helikopter.
Bevorzugte Strategie: Eher defensive Aufbauphase. Gezielte Luftschläge schwächen den Gegner. Erst spät Bodenoffensive.
Stärkste Einheit: Die Aurora-Bomber vernichten willkürlich Gebäude. Eine Abwehr dieser Flugzeuge ist nahezu unmöglich.
Massenvernichtungswaffe 1: Mit chirurgischer Präzision verbrutzelt die Partikelkanone Gebäude und Einheiten.
Massenvernichtungswaffe 2: Erfahrene Generäle können den Einsatz von B52-Bombern mit Benzinbomben befehlen.



Die GBA-Soldaten reagieren ziemlich ungehalten und mit Raketenwerfern auf die Ruhestörung durch die amerikanischen Aurorabomber.



Reparatur auf Chinesisch: Die Jungs aus dem Reich der Mitte ziehen sich einfach das Gesülze aus den Propaganda-Lautsprechern rein. Dann geht's den Panzern und Infanteristen gleich wieder gut.

FAZIT



JOACHIM HESSE

Seit dem ersten Teil habe ich kein *C&C* mehr gespielt. Mit *Generals* breche ich meinen freiwilligen Echtzeitstrategie-Boykott. Zwar vermisse ich den charismatischen Glatzkopf Kane, aber die GBA verwendet mindestens genauso schmutzige Kniffe wie damals Nod. Wobei die Anthrax-Bomben meines Fünf-Sterne-Generals gar nichts mit meiner Schallplatten-Sammlung zu tun haben. Falls die Gerüchte stimmen und im Sommer eine Neuauflage des *Tiberium Konflikt* mit der Grafik-Engine von *Generals* erscheint, bin ich gerne jedenfalls wieder mit von der Partie. Yes, Sir!



Schlimm: In Generals bluten sogar die Fahrzeuge grün. Es könnten aber auch geplatzte Chemietanks sein.

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Generals merkt man deutlich an, dass nicht mehr Westwood, sondern ein neues Entwicklerteam seine Finger im Spiel hatte: Es sieht viel besser aus als jemals ein *C&C* zuvor. Ja, sogar besser als irgendein anderer Genrevertreter. Dafür sparte EA Pacific bei der persönlichen Ansprache des Spielers: Ohne Videos, ohne Heldenfiguren und ohne dramaturgischen Kampagnenverlauf fehlt mir etwas. Nur für den Mehrspielermodus sind diese Kritikpunkte irrelevant. Hier kommen die Vorzüge von *Generals* – simple Steuerung, tolles Balancing und anspruchsvolle Strategien für jedes Volk – voll zur Geltung. Grandios!

flugzeuge werfen zusätzliches Material ab.

VARIANTENREICHE SCHLACHTEN

Vorbildlich zwingen die extrem unterschiedlichen Einheiten jeder Seite den Spieler zu individuellen Strategien. Mit einem riesigen Haufen billig ausgehobener Infanteristen und starken Panzerverbänden bietet sich für China die altbekannte Tankrush-Taktik an. Gattling-Geschütze und MiGs wehren Luftangriffe ab. Hingegen schlagen die schlecht gepanzerten, aber dafür schnellen Fahrzeuge der GBA bevorzugt blitzartig zu, meiden jedoch besser längere Schusswechsel. Unterirdische Tunnelsysteme unterstützen diese effektive Guerilla-Taktik. Wie zu erwarten, setzt die USA auf starke Luftstreitkräfte: Helikopter, Kampf- und Tarnkappenbomber reiben selbst große Armeen schnell auf. Konventionelle Panzerverbände, Truppentransporter und die hochmodernen Laserpanzer geben dem Feind den Rest. Speziell in den Mehrspielergefechten sorgen die Unterschiede der drei Kontrahenten für eine enorme Strategiefülle und abwechslungsreiche Gefechte.

ALEXANDER GELTENPOTH

C&C GENERALS

MINDESTENS: P 800, 128 MB RAM, 800 MB HD, 32-MB-Grafikk., Win98
SINNVOLL: P 3000, 1.024 MB RAM, 128-MB-Grafikk.

GENRE: Echtzeitstrategie
PREIS: Ca. € 55,-
ENTWICKLER: EA Pacific
VERTRIEB: Electronic Arts
INTERNET: www.electronicarts.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

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

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	92%
GRAFIK	95%
SOUND	92%
MEHRSPIELER	93%

EINZELSPIELER

88%

SEHR GUT – Das beste Command & Conquer seit dem Tiberium Konflikt

↘HEI$$: DIEE $PIEL GIBT'$ AUCH FÜR LAU. PC ACTION
Und zwar als eine von unzähligen fetten Abo-Prämien Mehr dazu auf Seite 34 oder im Internet unter http://abo.pcaction.de

THE GLADIATORS

GALACTIC CIRCUS GAMES





Ein revolutionäres Echtzeitstrategiespiel, ACTION PUR !

- 3 Kampagnen mit 20 Missionen
- Bis zu 500 gleichzeitig zu kommandierende Einheiten
- State of the Art 3D-Engine
- Über 25 verschiedene Einheiten
- Multiplayer Mode für bis zu 16 Spieler über LAN oder Internet
- Dedicated Server

EASY TO PLAY

HARD TO SURVIVE





PC CD ROM

bigben interactive

EUGEN SYSTEMS

arxel tribe

The Gladiators © 2002 The Arxel Guild -Eugen Systems. All rights reserved.



Um sich bei dem nasskalten Wetter etwas aufzuwärmen, wird in Kurve 5 gekuschelt.

Heb bloß nicht ab!

Bei BIG SCALE RACING landen Sie sonst schnell im Straßengraben, bei Ihrer Freundin auf dem Abstellgleis. Also immer schön auf dem Boden bleiben!



LKW-Pilot Michael S. hat den Absprung vom Schanzentisch nicht genau erwischt. Das gibt Abzüge bei der Landung.

Mann, ist das lahm! Das denkt zumindest erst mal, wer das Auftaktrennen bei *Big Scale Racing* in Angriff nimmt. Wir raten: Locker bleiben! Denn zu Beginn Ihrer Karriere als Pilot eines funkferngesteuerten Kleinst-Mobils sitzen Sie am Steuer einer lahmen Krücke. Das ist auch gut so, denn so können Sie sich mit der super-direkten Tastatursteuerung vertraut machen. Ihr Winz-Renner reagiert nämlich prompt auf jede Steuerbewegung und bereits ein minimaler Kontakt mit den Streckenrandbegrenzungen (Curbs) der sechs Rennstrecken sorgt für bedrohliche Fahrwerksschwankungen. Wer bislang ausschließlich an Golf-Lenkrädern gekurbelt hat, den mag dieses Fahrverhalten anfangs verwirren. Doch keine Sorge, nach ein paar Runden bekommen Sie das in den Griff und fahren die erste von zehn Meisterschaften locker nach Hause.

GERADEAUS KANN JEDER!

Haben Sie eine Meisterschaft erfolgreich absolviert, belohnt man Sie dafür mit einem neuen Kleinwagen für die nächste Rennklasse. Die Vehikel werden nicht nur immer schneller, sondern fahren sich auch komplett anders. Der vierradgetriebene Supersportler liegt wie ein Brett in der Kurve und kachelt mit bis zu 100 Kilometer pro Stunde über den Asphalt. Mini-Mercedes und Power-LKW, beide mit Heckantrieb ausstaffiert, untersteuern dagegen wie die Hölle und wollen behandelt werden wie ein rohes Ei. Besonders bei nasser Fahrbahn drehen Sie trotzdem häufig unfreiwillige Pirouetten, was in der Regel den Sieg kostet. Zum Glück dauern die Rennen höchstens ein paar Minuten und können jederzeit neu gestartet werden. Fahrzeugschäden gibt's auch nicht, dafür aber fünf brauchbare Kameraperspektiven. Selbst wenn Sie bei einer der Klassen-Championships partout kein Land sehen, öffnet sich ein Hintertürchen: Bruchpiloten kommen nach dreimaligem Versagen automatisch eine Runde weiter.

QUAL DER WAHL

Den Höhepunkt von *Big Scale Racing* markiert die offene Meisterschaft. Haben Sie diese freigespielt, treten Sie auf allen Kursen mit einem Fahrzeug Ihrer Wahl an, um sich in einer Rangliste gegen 239 Konkurrenten durchzusetzen. Das ist heftig, denn auch die recht intelligent agierenden Computerkollegen dürfen ihr Vehikel frei wählen. Suchen Sie sich also eine Gurke aus, haben Sie keine Chance, mit einem Turbo-Hobel wird's sauschnell und es drohen Unfälle zuhauf. Spaß macht die Raserei auf alle Fälle, selbst wenn die Grafik-Engine trotz Regenspritzern und Raucheffekten nur Durchschnittliches leistet und die Motorensounds klingen wie ein Zahnarztbohrer während der Wurzelbehandlung.

CHRISTIAN BIGGE

FAZIT



CHRISTIAN BIGGE

CD rein, Vollgas, gewinnen, abfliegen, Spaß haben – das Konzept von *Big Scale Racing* ist mega-simpel. Doch das ist jenes von *Deutschland sucht den Superstar* auch und dennoch haben Woche für Woche Millionen vor den Fernsehschirmen Spaß. Genau den können Hobby-Piloten mit diesem Spiel ebenfalls haben, das die ehernen Rennspiel-Gesetze befolgt: Erfreuen Sie sich an der eingängigen Steuerung, dem glaubhaften Fahrmodell und einem gut abgestuften Schwierigkeitsgrad. Es braucht nicht immer eine Hardcore-Simulation zum Glücklichsein!

BIG SCALE RACING

MINDESTENS: P 350, 64 MB, Win95	**GENRE:**	Rennspiel
	PREIS:	Ca. € 25,-
	ENTWICKLER:	Bumblebeast
	VERTRIEB:	Ascaron
SINNVOLL: P 800, 256 MB	**INTERNET:**	www.bigscaleracing.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: An einem Rechner via Splitscreen, gute Netzwerk-Synchronisation, 1Sp./CD

PC: 2 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: – Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	69%
SOUND	60%
MEHRSPIELER	72%

EINZELSPIELER

74%

GUT – Gelungener Hochgeschwindigkeits-Spaß ohne großen Anspruch

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! -

FUNCOM

gamigo.de

CHIP ONLINE .de "Game Tip"

"Bestes MMORPG des Jahres"

PCGAMER "Best MMORPG Award"

Highland Warriors

Spätestens seit *Braveheart* gelten Männer in Röckchen nicht mehr zwangsläufig als schwul. *Highland Warriors* greift die Thematik des Spielfilms auf und stellt den schottischen Unabhängigkeitskrieg gegen die Engländer in den Mittelpunkt. Die freiheitsliebenden Dudelsackspieler hauen sich aber auch gerne gegenseitig auf denselben: Die vier Kampagnen berücksichtigen neben den Engländern drei schottische Clans. Jede Seite verfügt über eigene Einheiten und Gebäude. *Highland Warriors* erinnert stark an *Age of Empires 2*. Die Spielweise ist nahezu identisch: Sie schaffen Nahrung, Holz, Eisen, Gold und Steine heran, errichten eine Basis, heben Truppen aus, verbessern die Soldaten durch Upgrades und überrennen schließlich den Gegner. Moderne 3D-Grafik, wechselnde Jahreszeiten in den Szenarien und eine simple Steuerung gehören zu den Vorteilen von *Highland Warriors*. Leider bremsen Schwächen der KI, der meist vorhersehbare Missionsverlauf und einige Programmfehler den Spielspaß. ALEXANDER GELTENPOTH



FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Soldaten in Formation sind nett, aber total überflüssig, wenn sie sich nach Sekunden in ein wildes Gewühl auflösen. Ebenfalls negativ machten sich einige Abstürze und plötzlich unterbrochene Zwischensequenzen bemerkbar. Davon abgesehen ist *Highland Warriors* ein akzeptables, klassisches Echtzeit-Strategiespiel.

HIGHLAND WARRIORS

MINDESTENS: P 800, 128 MB RAM, 700 MB HD, Win98	**GENRE:**	Echtzeitstrategie
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	SE Games
	VERTRIEB:	Data Becker
SINNVOLL: P 1.500, 256 MB RAM, Geforce3 Ti	**INTERNET:**	www.highlandwarriors.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: DM und TDM, mit oder ohne Computergegner, im LAN oder über Gamespy

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	82%
SOUND	71%
MEHRSPIELER	68%

EINZELSPIELER

68%

BEFRIEDIGEND – Der schottische Unabhängigkeitskrieg als klassische Echtzeit-Strategie

Ski Park Manager 2003

Skiii foaaahrn!" dürfen Sie beim zweiten Teil von Microids' Val d'Isère *Ski Park Manager* zwar nicht, dafür aber ein Wintersport-Resort mit allem Drum und Dran aus dem Boden stampfen. Ohne Ihr Budget aus den Augen zu verlieren, errichten Sie Straßen, Wege, Seilbahnen, Skipisten, Rodelhänge, Remmidemmi-Hütten, Supermärkte, Ski-Schulen, Hotels, Chalets, luxuriöse Shoppingmeilen und vieles mehr und stellen natürlich auch Personal ein. Dafür stehen Ihnen neben 30 fiktiven Umgebungen auch zwölf originalgetreue Ski-Areale wie Aspen, Kitzbühl, Cortina d'Ampezzo oder Sankt Moritz zur Verfügung, die Sie nach Ihren Ideen auf- und ausbauen können. Wechselnden Wetterbedingungen begegnet man mit Schneekanonen, die Unfallgefahr senken Sie durch einfachere Pisten und ausreichend Sanitäter. Mehr Touristen locken Sie mit kostspieligen Werbekampagnen an, die Sie mit teuren Skipässen und sonstigen Gebühren wieder auffangen können. Außerdem stehen zahlreiche Statistiken bereit, die Sie allerdings nicht vor Lawinen, Stürmen, Überbuchungen oder sonstigen Katastrophen warnen. Optisch kommt das Ganze ziemlich altbacken daher, weswegen die Übersicht oftmals flöten geht. CHRISTIAN SAUERTEIG



FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Die Neuerungen halten sich abgesehen vom Karrieremodus zwar in Grenzen, dennoch: Wer WiSims mag und wegen der dürftigen Grafik nicht freiwillig die Tastatur ab- oder sich selbst übergibt, hat seinen Spaß. Allerdings nur eine Zeit lang, auf Dauer passiert in den zu eintönigen Wintergebieten einfach zu wenig.

SKI PARK MANAGER 2003

MINDESTENS: P 300, 64 MB RAM, 35 MB HD, Win9x	**GENRE:**	WiSim
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Microids
	VERTRIEB:	Modern Games
SINNVOLL: P 700, 128 MB RAM	**INTERNET:**	www.skiparkmanager.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt's nicht. Schade eigentlich.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	63%
STEUERUNG	73%
GRAFIK	50%
SOUND	53%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER

63%

BEFRIEDIGEND – Macht auch ohne Skihaserl Spaß, auf Dauer aber zu eintönig.

Die Gilde – Add-on

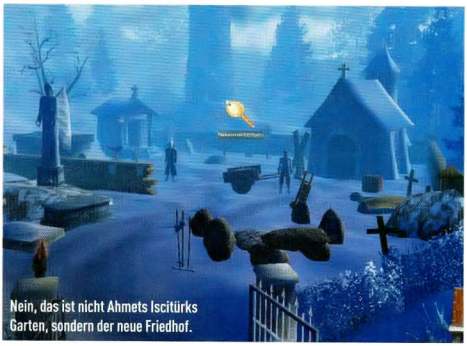
Na endlich! Fast ein ganzes Jahr mussten die Fans der etwas anderen, aber ausgezeichneten Wirtschaftssimulation *Die Gilde* von JoWood ausharren, bis das Erweiterungsset mit dem interessanten Namen *Gaukler, Gruften & Geschütze* erschien. Doch die Wartezeit hat sich in jedem Fall gelohnt. Neben einer weitaus hübscheren Optik dürfen sich die Spieler über mehr Berufe (Schneider, Friedhofswächter, Zigeuner), eine Vielzahl neuer und nützlicher Gebäude, größere Städte oder andere Adelstitel wie Reichsfürst oder Edelmann freuen. Letztgenannter darf neuerdings ein Domizil errichten, mit dessen Kanonenturm Sie sich spaßige Gefechte im Mehrspielermodus liefern können. Außerdem ist es nun endlich möglich, Handelsrouten frei einzustellen – einer der größten Wünsche der Spieler. Darüber hinaus ist auch die Intelligenz der Computergegner merklich verbessert worden. Und wer seinem virtuellen Leben irgendwann mal ein vorzeitiges Ende bereiten möchte, kann sich neuerdings direkt aus dem Fenster stürzen. Wie praktisch! CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Herrlich, als Zigeuner oder Totengräber wollte ich schon immer mal mein Geld verdienen. Das macht Laune, genau wie die anderen Erweiterungen, die übrigens allesamt auf Wünschen der Spieler basieren. Ein echter Hingucker ist auch die aufgemotzte Optik, der wir im Gegenzug jedoch viel längere Ladezeiten als bei der Vollversion „verdanken".



Nein, das ist nicht Ahmets Iscitürks Garten, sondern der neue Friedhof.

DIE GILDE – ADD-ON

MINDESTENS:	P 500, 128 MB RAM, 850 MB HD, Win9x	**GENRE:**	WiSim
SINNVOLL:	P 1700, 256 MB RAM	**PREIS:**	Ca. € 40,-
		ENTWICKLER:	4 Head Studios
		VERTRIEB:	JoWood
		INTERNET:	www.diegilde.com
		SPRACHE:	Deutsch
		USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
		TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN:	Bis zu acht Spieler im Netzwerk (1Sp./CD).	**PC:**	1 Spieler
		NETZWERK:	8 Spieler
		INTERNET:	–

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	84%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	86%

EINZELSPIELER **86%**

SEHR GUT – Erstklassiges Erweiterungsset, ein absolutes Muss für Fans der Mittelalter-WiSim!

Island Xtreme Stunts



Als Pepper, der Superduper-Stuntman-Held aus dem Lego-Land, liefern Sie sich bei diesem Spiel Auto-Verfolgungsjagden, segeln mit dem Fallschirm vom Himmel, fahren Jetski und Motorrad und retten nebenbei hilflose Opfer aus den Klauen des bösen Schwerverbrechers Steinbrecher. Nebenbei können Sie zahllose Stunts vollführen, die allerdings wie die gesamte Steuerung viel zu leicht von der Hand gehen. Liegt vermutlich daran, dass es sich hierbei in erster Linie um ein Kinderspiel handelt. CS

MINDESTENS: P 450, 64 MB RAM, 50 MB HD, Win9x
HERSTELLER: Lego/EA
GENRE: Rennspiel **PREIS:** ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	53%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	63%
SOUND	51%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **54%**

Monuments de France



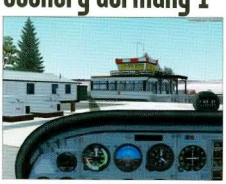
Das Add-on *Monuments de France – Der Osten* für den *Flight Simulator 2002* beschäftigt sich mit den bedeutendsten Bauwerken Frankreichs. Neben der Statue des Vercingetorix von Alesia dürfen Sie die Kathedrale von Chartres und die bekannten Schlösser Ostfrankreichs, etwa Lunéville oder Saulon, aus der Luft in Augenschein nehmen. Höchstens Fans des Baguette-Landes kommen auf ihre Kosten. Neue Flugzeuge finden Sie in der Erweiterung nämlich keine. BB

MINDESTENS: P 500, 64 MB RAM, 100 MB HD, Win98
HERSTELLER: FlightWorld/Ubi Soft
GENRE: Simulation **PREIS:** ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	64%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	70%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **60%**

Scenery Germany 1



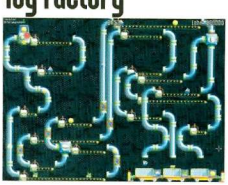
In Deutschland nach Sicht fliegen macht im *FS 2002* keinen Spaß. Es gibt keinerlei Abwechslung, markante Bauwerke fehlen fast komplett. Doch damit ist Schluss, zumindest wenn Sie über Baden-Württemberg, dem Saarland und Rheinland-Pfalz unterwegs sind. Denn das Add-on *Scenery Germany 1* spendiert den drei Ländern jede Menge statische und dynamische Objekte sowie 53 Flugplätze. Kritikpunkt: Die neuen Texturen fügen sich nicht gerade schön in die Landschaften ein. BB

MINDESTENS: P 600, 128 MB RAM, 280 MB HD, Win98
HERSTELLER: Aerosoft
GENRE: Simulation **PREIS:** ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	64%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	72%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **65%**

Toy Factory



Mit *Toy Factory* ist Hirnakrobatik pur angesagt: In 40 Levels müssen Sie die Schalter von Spielzeugmaschinen in richtiger Reihenfolge betätigen, damit bunter Kinderkram (putzige Böttchen, Bällchen, Flugzeuge etc.) in die entsprechend gekennzeichneten Behälter purzelt. Da der Schwierigkeitsgrad im Lauf der Zeit enorm steigt, mutiert das Denkspiel schnell zu einer Klick-Orgie. Ein Leveleditor ist mit von der Partie. Fazit: Unterhaltsame Kost für zwischendurch. TABU

MINDESTENS: P 200 MHz, 32 MB RAM, 40 MB HD, Win95
HERSTELLER: FAKT Soft./Pepper Games
GENRE: Denkspiel **PREIS:** ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	50%
STEUERUNG	60%
GRAFIK	45%
SOUND	40%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **43%**

SCHROTT DES MONATS

Kein Spaß beim Verkehr!



Total realistisch: Auch die Verkehrsplaner in Nürnberg interpretieren Staus vor jeder Ampel als grüne Welle.

Unter dem Begriff „Verkehr" laufen so viele anregende, unterhaltsame und spannende Sachen. Der Ampelmanager CROSSROADS gehört nicht dazu.

Warum wohl laufen Ampeln automatisch? Weil Schutzmann der größte Scheißjob ist. In *Crossroads* haben Sie das zweifelhafte Vergnügen, die Ampeln zu schalten. Dazu präsentiert Ihnen das Spiel die Standbilder von zwölf Großstädten aus der Draufsicht in einer atemberaubenden Grafikqualität, die Sie sonst bestenfalls in Gratisspielen oder Internet-Flash-Games zu Gesicht bekommen. Einige Straßen, mindestens vier Kreuzungen und der Verkehr während der Rushhour sollen Sie dann vor den Bildschirm fesseln. Aber dazu bräuchte *Crossroads* schon einen festen Strick. Sie erstellen nämlich nicht etwa Pläne, in welchen Zeitabständen die Ampeln den Verkehr freigeben. Das wäre ja schon langweilig. Es geht noch besser: Per Mausklick auf eine Kreuzung schalten Sie die Signalmasten selbst um. Immer wieder!

SUPERSTAU

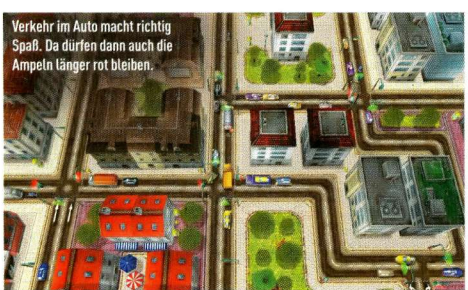
Endlose Blechlawinen wälzen sich durch die Stadt, jedes einzelne Kraftfahrzeug, so schnell es kann: Busse und Lkws langsam, kleine Flitzer und Motorräder schnell. Zu Unfällen kommt es übrigens nie. Selbst wenn Sie einen Crash provozieren wollen, funktioniert das nicht. Obwohl die Autos gleichzeitig in alle vier Richtungen fahren sobald Sie hektisch auf eine Kreuzung klicken. Es fehlt nämlich die Kollisionsabfrage. Toll, was? Fragt sich nur, wozu dann im Spiel überhaupt Ampeln und Vorfahrtsregeln benötigt werden. Ähnlich wirklichkeitsgetreu sind die Straßenkarten der Städte nachgebildet: Außer dem Namen und der Existenz von Straßen und Kreuzungen haben Spiel und Realität wenig gemein. Vielleicht kann ja ein Schutzmann *Crossroads* etwas abgewinnen. Schließlich ist es bequemer, am PC zu hocken, als sich auf die Straße zu stellen. ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Beim Verkehr ist es wie im Verkehr: Männer bevorzugen die Abkürzung, Frauen die Umleitung. Fragen Sie mich jetzt nicht, was das mit *Crossroads* zu tun hat. Sämtliche Versuche festzustellen, ob überhaupt irgendjemand am Steuer der Autos sitzt, schlugen aufgrund mangelnder Grafikdetails fehl. Egal, *Crossroads* bekommt von mir eine Gratisfahrt spendiert: die mit der nächsten Müllabfuhr.


Verkehr im Auto macht richtig Spaß. Da dürfen dann auch die Ampeln länger rot bleiben.

CROSSROADS

MINDESTENS: P 400, 64 MB RAM, 60 MB HD, Win98	**GENRE:**	Actionspiel
	PREIS:	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Fridge Alive
	VERTRIEB:	Pepper Games
SINNVOLL: P 600, 128 MB RAM	**INTERNET:**	www.peppergames.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Ein Mehrspielermodus wäre schon schön. Schließlich ist geteiltes Leid halbes Leid.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	12%
STEUERUNG	31%
GRAFIK	17%
SOUND	9%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER

10%

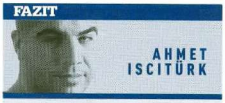
UNGENÜGEND – Stellen Sie sich lieber auf die Autobahn und regeln da den Verkehr.

Shadow of Memories


Eine brenzlige Situation. Zudem brennt es Eike unter den Nägeln!

Konami will den PC-Markt erobern! Ob es dem japanischen Traditionshersteller gelingt, wird der Spieler entscheiden. *Shadow of Memories* dürfte jedenfalls nur absolute Adventure-Freaks zu Jubelschreien animieren. Zu altbacken ist die Grafik und zu anspruchslos ist das Gameplay. Sie schlüpfen in die Rolle des frisch verstorbenen Eike Kusch. Dieser bekommt die Chance, wieder unter die Lebenden zurückzukehren, um seinen Tod zu verhindern. Praktisch, dass er zu diesem Zweck mittels eines Digipads durch die Zeit reisen kann. Negativ: Die lahmen Rätsel könnte selbst Ronald Reagan noch problemlos lösen. Positiv: Spannende Story mit interessanten Wendungen. Ein alter Sack ist in einem brennenden Haus eingesperrt? Kein Problem, dank Digipad! Kurz mal im Zeitgefüge einen Rückwärtsgang einlegen und schon beseitigt man die Ursache des Grillfests. Ja, das macht Spaß. Gar nicht spaßig finden wir hingegen die grob aufgelösten Texturen und die generell zu detailarme Optik. Diesen Titel sollten Sie vor einem Kauf unbedingt Probe spielen! AHMET ISCITÜRK

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Ich bin erstaunt, dass die PC-Fassung eines rund zwei Jahre alten PlayStation-2-Titels grafisch kaum überarbeitet wurde. Falls doch, dann ist es mir nicht aufgefallen. Herausfordernd ist *SoM* auch nicht gerade und deshalb wirklich nur Fans zu empfehlen.

SHADOW OF MEMORIES

MINDESTENS: P 450, 64 MB RAM, 700 MB HD, Win98
SINNVOLL: P 800 MHz, 128 MB RAM,
GENRE: Adventure
PREIS: Ca. € 35,-
ENTWICKLER: Konami
VERTRIEB: Konami of Europe
INTERNET: www.konami-europe.com
SPRACHE: Englisch mit dt. Untertiteln
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Eike „kuscht" alleine!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: – Spieler
INTERNET: – Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	61%
GRAFIK	53%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	– %

EINZELSPIELER

65%

BEFRIEDIGEND – Wer ohne Adventures nicht leben kann, darf zugreifen.

Islas Canarias



Echtes Urlaubs-Feeling kommt in Aerosofts neuem *FS 2002*-Add-on *Islas Canarias* auf. Darin dürfen Sie die sieben Kanaren-Inseln La Gomera, Teneriffa, El Hierro, La Palma, Fuerteventura, Gran Canaria und Lanzarote nach Herzenswunsch erkunden. Haben Sie sich an den hübschen Landschaften satt gesehen, setzen Sie zur Landung auf einem der neun originalgetreu gestalteten Flughäfen an. Fazit: Eine der besten Erweiterungen der vergangenen Wochen. Allerdings ohne neue Flieger. BB

MINDESTENS: P 600, 128 MB RAM, 300 MB HD, Win98
HERSTELLER: sim-wings/Aerosoft
GENRE: Simulation
PREIS: Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	76%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	– %

EINZELSPIELER

71%

Airport 2002 Vol. 1



Ein Wechselbad der Gefühle erleben Sie bei Wilcos *FS 2002*-Add-on *Airport 2002 Volume 1*. Die enthaltenen sieben Flughäfen (darunter München, Chicago O'Hare, Dallas Forth Worth) sind zwar dank FSNAT-Technologie unglaublich realistisch in Szene gesetzt. Die Leistung bricht jedoch selbst auf High-End-Rechnern drastisch ein. Ebenfalls nicht gerade der Hit: Das virtuelle Cockpit der mitgelieferten Boeing 737-700. Hier vermisst man ein 2D-Panel sehr. BB

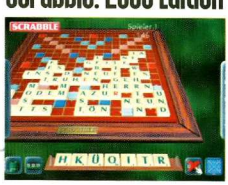
MINDESTENS: P 600, 128 MB RAM, 300 MB HD, Win98
HERSTELLER: Wilco/Ubi Soft
GENRE: Simulation
PREIS: Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	52%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	77%
SOUND	79%
MEHRSPIELER	– %

EINZELSPIELER

52%

Scrabble: 2003 Edition



Wortgewandte Knobelfans sind begeistert! Egal ob Sie gegen den Computer, online gegen fremde Linguisten oder im Netzwerk gegen Freunde spielen. *Scrabble: 2003 Edition* macht mächtig Spaß. Bei unserem Test wurden selbst Wörter wie „Hurenbock" und „Fickfacker" erkannt und das macht uns glücklich. Die Grafik ist zweckmäßig, bietet diverse Blickwinkel und der Sound gefällt durch Klavierkompositionen. Wer nichts gegen Hirnakrobatik hat, muss zugreifen. AI

MINDESTENS: P 400, 64 MB RAM, 650 MB HD, Win98
HERSTELLER: Ubi Soft
GENRE: Brettspiel
PREIS: Ca. € 29,-

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	67%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER

75%

3D Dragon Castle



Sie tappen und flattern mit einem peinlichen Drei-Phasen-Animations-Drachen (DPAD) durch 20 pixelige 2D-Burgen. Begleitet von 80er-Jahre-Synthie-Klängen, die wahrscheinlich ein Archäologe auf einer Amiga-Diskette entdeckt hat. Es gilt, andere DPADs mit dem Arsch zu bespringen, damit diese „sterben". Für stärkere Gegner in Form von Sauriern nutzt Aushilfs-Grisu seinen Feueratem. Ach ja: An manchen Stellen gibt's auch noch Fallen. Ganz toll. HFR

MINDESTENS: P 200, 8 MB RAM, 10 MB HD, Win95
HERSTELLER: Kellas International
GENRE: Jump & Run
PREIS: Ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	32%
STEUERUNG	57%
GRAFIK	13%
SOUND	33%
MEHRSPIELER	– %

EINZELSPIELER

19%

BUDGET



Neulich auf der Erotikmesse: Spielzeug für Fortgeschrittene.

Leuchtendes Beispiel

So müsste es immer sein: JEDI KNIGHT 2 macht trotz des neuen, attraktiven Preises noch genauso viel Spaß wie bei der Erstveröffentlichung vor rund einem Jahr.

PC ACTION GOLD

PC ACTION PREISTIPP

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

Ein Preisvergleich lohnt sich: Amazon beispielsweise will für *Jedi Knight 2* 29,99 Euro. Der Spieleversand Okaysoft hingegen liegt mit 20,90 Euro fast einen ganzen Zehner drunter. Da lacht der Geldbeutel! Übrigens: *Jedi Knight 2* ist eines der wenigen Spiele, die ich mehr als einmal durchgezockt habe. Bei diesem Titel stimmt einfach alles. Worauf warten Sie noch? Holen Sie sich diese Action-Perle. Sie werden es nicht bereuen. Garantiert!

Jetzt ist es passiert: Activision „verbannt" Kyles dritten PC-Auftritt auf den Wühltisch – zur Freude der preisbewussten Zocker. Schließlich zählt *Jedi Knight 2* neben *No One Lives Forever 2* zu den besten Actionspielen des vergangenen Jahres. Zur Story: Kyle und seine Freundin Jan Ors sollen für die Republik einen ehemaligen Außenposten untersuchen. Und auf wen treffen die beiden dort? Auf die wahrscheinlich größte Plage der weit, weit entfernten Galaxie, nämlich Imperiale Sturmtruppen. Nach einer Reihe heißer Blaster-Duelle schneit plötzlich eine potthässliche Echsenkreatur herein und krallt sich Ihr Zuckerpüppchen. Sie wehren sich nach Leibeskräften, doch Desann, so heißt das Vieh, lässt Sie die dunkle Seite der Macht spüren. Sie haben nicht den Hauch einer Chance. Hätten Sie nur damals nicht Ihr Lichtschwert an den Nagel gehängt und Ihre Jedikräfte komplett verlernt … Aber Heulen hilft Ihnen auch nicht weiter, denn während Sie geschlagen auf dem Boden liegen, macht sich Desann auf und davon. Sie schwören Rache und suchen Luke Skywalker auf, der Ihnen Ihr Lichtschwert wiedergibt. Außerdem erlangen Sie nach und nach Ihre alten Machtkräfte wieder. Der Jagd auf den Oberschurken Desann steht also nichts mehr im Wege. Ihre Hatz führt Sie an viele bekannte Orte, etwa den Schmugglermond Nar Shaadaa, die Jedi-Akademie auf Yavin oder die berühmte Stadt in den Wolken, wo Sie übrigens Lando Calrissian treffen. Bis auf die langen Ladezeiten und ein paar knifflige Abschnitte mit Frustpotenzial gibt es an *Jedi Knight 2* nix zu meckern. Die *Star Wars*-Atmosphäre ist perfekt, die Missionen sind verdammt abwechslungsreich, die Gegner erstaunlich intelligent und die Grafik (aufgebohrte *Q3*-Engine) noch immer ein echter Hingucker. BENJAMIN BEZOLD



Michelin-Männchen stellen sich beim Ballet unglaublich dämlich an.

STAR WARS: JK2 – JEDI OUTCAST

MINDESTENS: P 350, 64 MB RAM, 665 MB HD, Win95	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 25,-
	ENTWICKLER:	Raven Software
	VERTRIEB:	Activision
TESTS IN AUSGABE: 4/2002	**INTERNET:**	www.lucasarts.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zwei CTF- sowie fünf Deathmatch-Varianten erwarten Sie; 1 Spieler/CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

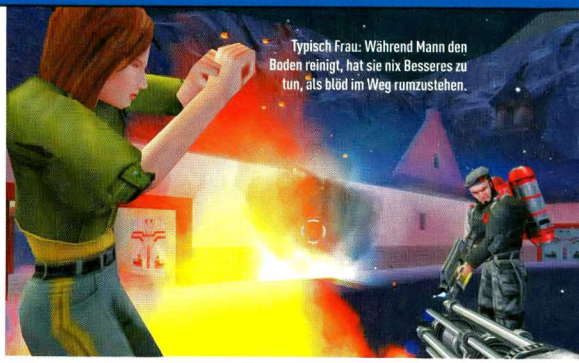
PREIS/LEISTUNG	93%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	88%
SOUND	93%
MEHRSPIELER	90%

EINZELSPIELER

91%

HERAUSRAGEND – Das beste Star-Wars-Spiel aller Zeiten.

C&C: Renegade



Wollten Sie schon immer mal das *C&C*-Universum aus der Ich-Perspektive unsicher machen, Ihnen fehlte aber das nötige Kleingeld? Kein Problem, jetzt ist der richtige Zeitpunkt gekommen, um zuzuschlagen. Vertriebsfirma Electronic Arts hat *C&C: Renegade* im Preis gesenkt. So kostet Westwoods Shooter seit wenigen Tagen nur noch 30 Euro. Nur? Okay, wirklich günstig ist das nicht. Zumal die Einzelspielerkampagne einen trotz unterhaltsamer Zwischensequenzen und *C&C*-Flair alles andere als vom Hocker haut. Schuld daran sind das mittelmäßige Leveldesign, die strohdummen Gegner und die altbackene Grafik. Wesentlich mehr Laune kommt hingegen im Netz auf – dem innovativen „C&C-Modus" sei Dank. Hier treten zwei Teams (GDI und Nod) gegeneinander an und versuchen, jeweils die gegnerische Basis zu zerstören. Schade nur, dass es neben dem C&C-Modus keine weitere Variante ins Spiel geschafft hat. Fazit: Für *C&C*-Fans ist *Renegade* trotz seiner Schwächen nach wie vor ein Pflichtkauf. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Wissen Sie, was eine unsichtbare Wand ist? Bei *C&C: Renegade* erfahren Sie's. Nur allzu oft bleiben Sie an irgendwelchen versteckten Barrieren hängen und wundern sich, warum's in dieser Richtung nicht weiter geht. Bewegungsfreiheit war für die Entwickler ganz offensichtlich ein Fremdwort.

C&C: RENEGADE

MINDESTENS:	**GENRE:**	Action
P 500, 128 MB RAM, 950 MB HD, Win95	**PREIS:**	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Westwood
TESTS IN AUSGABE:	**VERTRIEB:**	Electronic Arts
3/2002	**INTERNET:**	www.electronicarts.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Plätten Sie im C&C-Modus des Gegners Basis. 1 Sp./CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	73%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	65%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER

69%

BEFRIEDIGEND – Einzig und allein wegen des Mehrspielerparts kaufenswert.

Platoon



Keine drei Monate im Handel, schon sinkt der Preis von *Platoon – Vietnam War*. Parallel zur Preisreduzierung ging Entwickler Digital Reality auf einige Wünsche der Spielergemeinde ein und veröffentlichte den so genannten Easy Mod: In dieser Variante des Spiels lassen sich Ihre Soldaten nicht mehr wie die Spatzen abknallen, sondern gehen in Deckung und erwidern selbstständig das Feuer. Dadurch erhöht sich der Spielfluss, denn nun müssen Sie nicht mehr bei jedem kleinen Gefecht die Pause aktivieren, um Befehle zu erteilen. Weniger Unterbrechungen bedeuten mehr Action und damit auch mehr Spaß. Der hohe strategische Anspruch bleibt trotzdem gewahrt. Denn es ist natürlich immer noch besser, den Vietcong zu überraschen, statt sich von ihm überraschen zu lassen! Außerdem integriert der Mod die Möglichkeit, Spielstände während einer Mission anzulegen. Wer in den ein bis zwei Stunden dauernden Szenarien kurz vor Schluss doch noch versagte und deswegen die ganze Mission erneut spielen musste, wird es dem Entwickler danken. Damit merzte Digital Reality zwei von drei Mankos aus, auf die wir im Test des Spiels hingewiesen haben (siehe PC ACTION 12/2002, Seite 106). Mit installiertem Easy Mod erhöht sich die Wertung des jetzt wirklichen guten Strategiespiels von 68 % auf satte 78 %. ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Der ursprüngliche Preis von rund 50 Euro war deutlich zu hoch. Wenn Sie den Easy Mod von unserer DVD installieren, bleiben Ihnen frustrierende Erlebnisse erspart. Erst der Mod löst die Spaßbremse. Schön, dass der Hersteller diesbezüglich ein Einsehen hatte.

PLATOON

MINDESTENS:	**GENRE:**	Echtzeitstrategie
P 600, 256 MB RAM, 550 MB HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Digital Reality
TESTS IN AUSGABE:	**VERTRIEB:**	Ubi Soft
12/2002	**INTERNET:**	www.montecristogames.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch auf 4 Karten; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2 Spieler
INTERNET: 2 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	71%
GRAFIK	87%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	78%

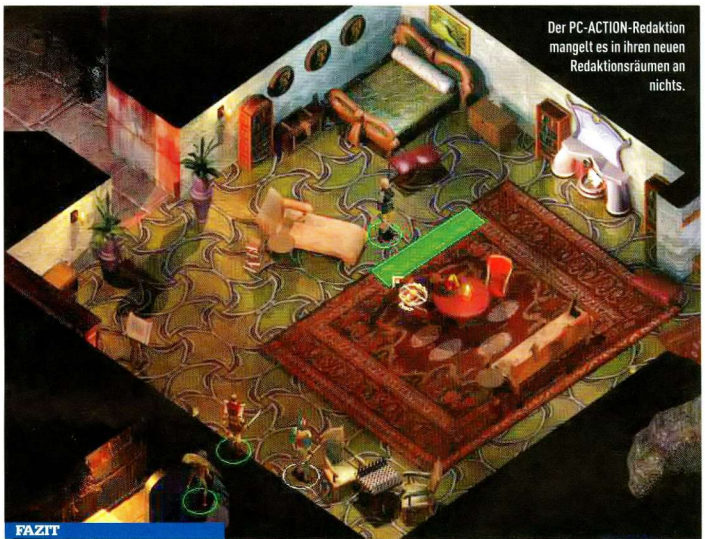
EINZELSPIELER

78%

GUT – Mit dem Easy Mod macht es richtig Spaß, durch Vietnam zu robben.

Baldur's Gate 2: Schatten von Amn

Obwohl *Baldur's Gate 2: Schatten von Amn* mittlerweile gut zweieinhalb Jahre auf dem Buckel hat, kann BioWares Rollenspiel noch immer locker mit der Konkurrenz mithalten. Das bewies unser Test zu *Icewind Dale 2* in Ausgabe 10/2002 (82 %). Warum 40 Euro und mehr hinblättern, wenn man für günstige 15 Euro ein super Rollenspiel erhält? Bevor Sie sich an die grandiose, nichtlineare Fantasystory machen, ist erst einmal Charaktergenerierung angesagt. Dabei legen Sie fest, ob Sie beispielsweise als Hexer, Barbar oder Halb-Ork in den Kampf ziehen und welche Gesinnung Ihr Held haben soll. Gute Recken erfüllen andere Aufträge oder, wenn's doch mal der gleiche ist, auf andere Art und Weise als die bösen Buben. Spielerisch lässt sich *Baldur's Gate 2* am ehesten mit dem eingangs erwähnten *Icewind Dale 2* vergleichen. Wobei den Entwicklern eine hervorragende Balance aus Rätseln, Konversationen und Kämpfen gelungen ist. Größter Kritikpunkt an *Baldur's Gate 2* ist neben dem teilweise sehr hohen Schwierigkeitsgrad die veraltete Technik, vor allem im Grafikbereich. Echte Rollenspieler stört die antiquierte Optik aber eher wenig. Was zählt, sind Atmosphäre, Story und spielerischer Tiefgang. Und die sind bei *Baldur's Gate 2* fantastisch. BENJAMIN BEZOLD



Der PC-ACTION-Redaktion mangelt es in ihren neuen Redaktionsräumen an nichts.

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Richtig begeistert hat mich an *BG 2* die lebendig wirkende Welt. An jeder Ecke gibt es etwas Neues zu entdecken. Und dann wäre da noch der hohe Wiederspielbarkeitswert. Welchen Charakter nehm ich beim zweiten Mal? Soll ich diesmal böse sein? Übrigens: Trotz seiner Komplexität ist *BG 2* überraschend einsteigerfreundlich.

BALDUR'S GATE 2

MINDESTENS: P 233, 32 MB RAM, 800 MB HD, Win95

TEST IN AUSGABE: 12/2000

GENRE: Rollenspiel
PREIS: Ca. € 15,-
ENTWICKLER: BioWare
VERTRIEB: Virgin Interactive
INTERNET: www.bg2.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zu sechst die Kampagne durchzocken, ist richtig spaßig.; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 6 Spieler
INTERNET: 6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88 %
STEUERUNG	79 %
GRAFIK	69 %
SOUND	84 %
MEHRSPIELER	86 %

EINZELSPIELER

84 %

SEHR GUT – Packendes Rollenspiel mit enormer Handlungsfreiheit

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK



4x4 Evolution | Another War | Baldur's Gate 2 | C&C: Alarmstufe Rot 2 | C&C: Renegade | Heavy Metal F.A.K.K. 2 | Jane's Attack Squadron | Knights of the Cross | Moto GP | Platoon | Racing Simulation 3 | Sim City 2000 | Star Wars: Jedi Knight 2 | Stronghold | Stronghold Crusader

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
4x4 Evolution	Sport	ak tronic	60%	10,-
Another War	Rollenspiel	Take 2	43%	15,-
Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Virgin	84%	15,-
C&C: Alarmstufe Rot 2	Strategie	Novitas	62%	7,-
C&C: Renegade	Action	EA	69%	30,-
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Action	Novitas	81%	7,-
Jane's Attack Squadron	Simulation	THQ	48%	20,-
Knights of the Cross	Strategie	Take 2	23%	15,-
Moto GP	Sport	THQ	77%	15,-
Platoon	Strategie	Ubi Soft	78%	30,-
Racing Simulation 3	Sport	Ubi Soft	60%	20,-
Sim City 2000	Strategie	Novitas	63%	7,-
Star Wars: Jedi Knight 2	Action	Activision	91%	25,-
Stronghold	Strategie	ak tronic	77%	10,-
Stronghold Crusader	Strategie	Take 2	84%	30,-

JETZT IM HANDEL:
DAS EINZIGE XBOX-MAGAZIN MIT SPIELBAREN DEMOS!

XBOX™

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN



32 SEITEN MEGATESTS!

- RACING EVOLUZIONE
- HERRSCHAFT DES FEUERS
- HARRY POTTER

UND VIELE ANDERE!

13 EXKLUSIV: SPIELBARE DEMOS AUF DVD

- TOEJAM & EARL III
- FIREBLADE
- REIGN OF FIRE
- NBA INSIDE DRIVE 2003
- TRANSWORLD SNOWBOARDING
- SPLASHDOWN
- MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

SECHS KLASSIKER-DEMOS

- HALO
- JET SET RADIO FUTURE
- DEAD OR ALIVE 3
- MOTOGP
- ROCKY
- SPLINTER CELL

PLUS 6 VIDEOS: BMX XXX, FIFA 2003, HARRY POTTER, INDIANA JONES U. A.

DAS JAHR DER SPIELE

XBOX HITS 03

VORSCHAU AUF DIE MEGAKNÜLLER: HALO 2, PANZER DRAGOON ORTA, KAMEO, SHENMUE 2, METAL GEAR SOLID 2 U. V. A.

HEISSE XBOX-REPORTAGEN





EINSTEIGERTIPPS
ALLES, WAS MAN WISSEN MUSS!

- DAS BESTE ZUBEHÖR
- DIE BESTEN DEMOS
- 150 SPIELE BEWERTET

€ 7,99
Österreich € 7,99
Schweiz sfr 14,90
02/2003
FEBRUAR AUSGABE 5

4 195938 307997 02

TESTS INTERVIEWS HINTS & CHEATS AKTUELLE NEWS KOMPLETTLÖSUNG SPIELBARE DEMOS CHARTS UND TERMINE

AUSGABE 02, SEIT 31. JANUAR IM HANDEL!

SPIELER FORUM

Inhaltsverzeichnis

BATTLEFIELD 1942	
Conflict in Somalia	115
00Network-Pack	111
Besserwisser	109
Gratisspiele	116
GTA 3	
Highway-Mod	113
Paper Jam 7	113
HALF-LIFE	
CS-Map-Pack/Clan00	110
MAFIA	
Planet-Mafia-Pack	112
NEVERWINTER NIGHTS	
PCA-Adventures	109
OPERATION FLASHPOINT	
Bundeswehr-Mod	111
Platoon: Vietnam War	12
Surf doch mal rum	114
The Dark Age	114
ULTIMA ONLINE	
Eurebia	114
UT2003	
Mods, Tools, Maps	108
UT-2003.de-Pack	110



Was für ein Riesenteil!

Jawohl! Genau das dachten wir uns auch, als wir bemerkten, dass unsere UT-2003-Rubrik diesmal gigantisch ausfallen würde.

UT 2003 | „Bitte packt nächstes Mal ganz viele *UT 2003*-Files auf die DVD!" Dieser Satz stand in vielen Leserbriefen, die wir in vergangener Zeit erhielten. Meist stehen da auch noch massig Beschimpfungen drin, doch das ist eine andere Sache. Jedenfalls haben wir in dieser Ausgabe rund 600 MB an *UT 2003*-Dateien. Coole Mods, Skins, Wallpapers und Maps sollen dafür sorgen, dass unsere Leser noch mehr Spaß mit ihrem Lieblings-Shooter haben. Um alle Dateien einzeln aufzuzählen, bräuchten wir jedoch rund 20 Seiten. Deshalb beschränken wir uns auf das Wichtigste. Die wohl coolste Waffe aller Zeiten ist die CFX-Gun. Damit werden Projektile verschossen, die im Körper des Pixelgegners stecken bleiben. Per Sekundärfeuer-Taste bringt man diese dann zur Explosion. Cool auch der HoverX-Mod. Dieser erlaubt es Ihnen, in einem Hover-Bike durch die Gegend zu fliegen. So viele tolle Mods und nur so wenig Platz, um darüber zu schreiben. Die Welt ist gemein! Abschließend sei erwähnt, dass natürlich auch der offizielle Bonus-Pack von Digital Extremes auf der Scheibe ist. Enthalten sind drei Deathmatch- und zwei Capture-the-Flag-Karten. Des Weiteren befindet sich der neueste *UT 2003*-Patch auf der DVD, der Ihre Version auf den neuesten Stand bringt. Wir hoffen, Sie sind zufrieden!

Info: www.ut-2003.de, http://skincity.beyondunreal.com, www.digitalextremes.com

AUF DVD

Mods für: UT 2003

Autor: Diverse

Filenamen: UT2003-Nonstop.exe, ut2003-winpatch2186release.exe, debonus.ut2mod.exe, UT-2003.de.exe

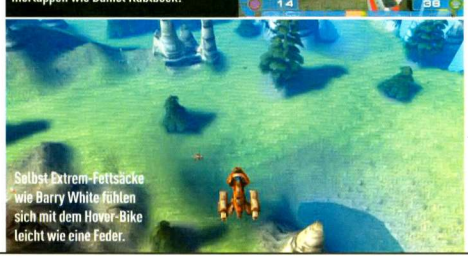
Voraussetzungen: UT 2003

Pro + Contra:

- Eine unglaubliche Fülle an Files!
- Die CFX-Gun rockt das Haus!

Fazit: „Ein Traum in Weiss!"







Wenn die beiden mal zusammen ein Kind haben, sieht der Balg garantiert wie eine Brotschneidemaschine aus.

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.



Sieht doch gar nicht mal so schlecht aus, oder?

Die dümmste Armee der Welt!

Diesen Titel haben sich unsere Truppen aus dem NEVERWINTER NIGHTS-Mod PCA-ADVENTURES schon aus Prinzip verdient.

NWN | Dragon Productions ist eine Firma voller Typen mit zu viel Freizeit. Anders können wir uns nicht erklären, dass diese Verrückten jede Minute opfern, um einen PCA-Mod zu basteln. In unserer jüngsten Ausgabe gab es ja schon einen kleinen Vorgeschmack auf das fertige Spiel. Im neuesten Teil des Entwickler-Tagebuchs können Sie jetzt nachlesen, wie der Entwicklungsstand ist. Viel Spaß!
Info: www.dragon-productions.de.

AUF DVD

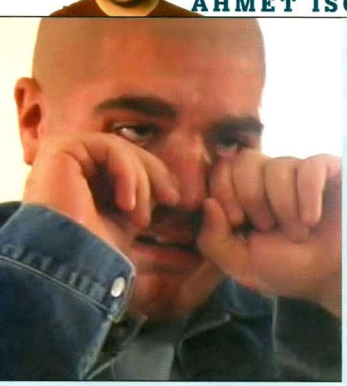
Tagebuch für: Neverwinter Nights
Autor: Dragon Productions
Filename: PCAA-Tagebuch Teil 6.exe
Voraussetzungen: Augen, Computer und Neverwinter Nights
Pro + Contra:
- Man muss es noch nicht spielen!
- Lieber lesen als schreiben!

Fazit: „Last, but not liest: Nicht nur für Laser lesbar."



BESSERWISSER

AHMET ISCITÜRK ÜBER ARTGERECHTE TIERHALTUNG



Heute weint er nur. Doch schon nächsten Monat könnte er sich das Leben nehmen!

Habe ich das verdient?

Also jetzt mal ehrlich, liebe Leser! Jeder jammert darüber, dass Tiere nicht artgerecht gehalten werden. Da werden in irgendwelchen bayerischen Dörfern komplette Straßenzüge gesperrt, weil sich dort eine Entenfamilie verirrt hat, die den Weg in den heimatlichen Teich nicht mehr findet. Für irgendwelche Viecher reißt man sich den Arsch auf und ich lebe noch immer wie ein Penner! In meiner Wohnung muss ich mit Kohle heizen und einen Führerschein + Auto kann ich mir auch nicht leisten. Interessiert das irgendjemanden? Werde ich artgerecht gehalten? Ich denke nicht. Wenn dem nämlich so wäre, dann müsste ich nicht mit meinen beschränkten Kollegen im Großraumbüro hocken. Als reicher Mann würde ich meine Artikel in meinen Laptop hacken, während ich nackt auf einem Berg Blondinen liege. Das wäre dann artgerechte Osmanen-Haltung. Tun Sie mir bitte den Gefallen und schicken Sie meinen Vorgesetzten ganz viele Mails mit folgendem Wortlaut: „Sehr geehrte Chefredaktion! Ahmet Iscitürk ist der King. Und daher sollte man ihn auch wie einen König behandeln. Bitte verdreifachen Sie umgehend sein Gehalt, damit er seiner Bestimmung entsprechend leben kann!" Würden Sie das bitte für mich tun, liebe Leser? Ich hab mir schon mal vorsorglich Satin-Bettwäsche mit Leopardenfell-Muster gekauft. Wenn Sie alles richtig machen und genug E-Mails schicken, dann kann ich mir bald auch die dazu passenden Party-Girls, Juwelen und Edelsteine leisten. Und können Sie sich vorstellen, dass ich in einem Ford Ka durch die Gegend fahre? Ich auch nicht! Wenn Sie mich lieben, dann sorgen Sie dafür, dass ich stilgerecht im Rolls Royce herumkutschiert werde! Vielen Dank!





Wir verschenken einen Oscar!

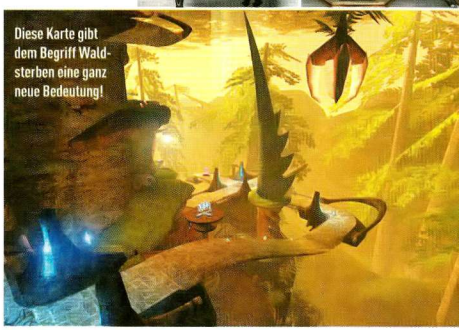
Na ja, zumindest einen Player-Skin für UNREAL TOURNAMENT 2003, der so heißt.

UT 2003 | Wir haben Ihnen ja gesagt, dass es in dieser Ausgabe echt saumäßig viel Zeug für *UT 2003* gibt. Die Buben von UT-2003.de haben wie jeden Monat ein Top-Paket für Sie geschnürt. Inhalt: sieben Karten, sieben Spielermodelle, drei Mutatoren, ein *UT 2003*-Icon-Pack und fünf Desktop-Hintergründe. Den Skin mit namens „Beatrice" gibt es übrigens nur auf UT-2003.de und der PC-ACTION-DVD. Da kann die Konkurrenz nur noch beschämt am Boden herumkriechen, während wir laut lachen! Übrigens sollten Sie sich unbedingt das Tool UT2-Vote installieren. Damit können Sie unter anderem beim Online-Match nervige Zeitgenossen vom Server kicken. Somit geben Sie Team-Killern keine Chance! Ein absolutes Muss für den *UT*-Spieler von heute.
Info: www.ut-2003.de

AUF DVD

Mod: UT 2003
Autor: Diverse
Filename: PcAction4.exe
Voraussetzungen: UT2003
Pro + Contra:
- Vom UT-Profi Max Falkenstern!
- Abwechslung pur!

Fazit: „Ein Geschenk des Himmels!"



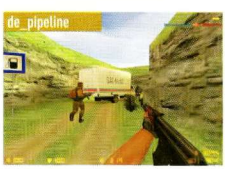
Yo, Motherfucker, yo!

Mensch, Fränkel! Es geht nicht um geile Raps, sondern um geile Maps! COUNTER-STRIKE-Karten, um genau zu sein.

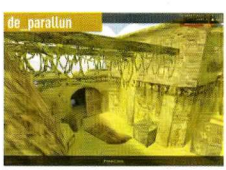
Counter-Strike | Die Doppelnullen haben auch diesen Monat für eine göttliche Auswahl von *CS*-Karten gesorgt. Abwechslungsreich und von führenden Fachleuten empfohlen. So muss ein Map-Pack heutzutage eben aussehen! Wer übrigens dachte, dass *Counter-Strike* nur was für Kiddies wäre, irrt sich gewaltig. Hotman vom Clan der Doppelnullen wurde gerade 40 Jahre alt und ist somit der lebende Gegenbeweis. Wie dem auch sei – wir wünschen Ihnen auch diesen Monat viel Spaß!
Info: www.clan00.de



Diese Karte, die von Dönerking designt wurde, gefiel uns auf Anhieb. Vor allem die tolle Optik haut rein. Allerdings haben die Terroristen bei dieser Map wegen des Karten-Layouts einige Vorteile. Trotzdem gehört de_wastefacility zu unseren momentanen Favoriten.



Mal wieder eine Karte mit freundlichem Ambiente. Bäume, schöne Felsen und Flüsse mit Wasserfällen sorgen für Frühlingsgefühle, während man den Gegnern in den Arsch tritt. Auf jeden Fall eine schöne Abwechslung zu den gängigen Industriekomplex-Settings.



Hier haben wir es zwar nicht mit einer Jahrhundert-Map zu tun, doch aufgrund der verwinkelten Architektur eignet sich de_parallun vorzüglich für spaßige Deathmatches unter Freunden. Ist zwar nicht ganz Sinn der Sache, aber gerade diese Map ist perfekt dafür!



Zur Abwechslung gibt es mal wieder eine Assassination-Map. Das Wüstenkaff ist grafisch wirklich äußerst gelungen und bietet auch genug spielerische Finessen, was an den schön verteilten Routen liegt. AS-Fans werden as_tigris garantiert ins Herz schließen!



Jetzt geht es ab nach Mexico. Terroristen wollen einen Tempel sprengen, der zu Ehren Chaac-Mools, des Regengottes der Mayas, errichtet wurde. Die Map ist sehr ausgeglichen und bietet keine teamspezifischen Vorteile. Grafik und Sound sind ebenfalls sehr schön.



Hier soll es sich wohl um eine brasilianische Stadt handeln. Der Mapper aTOLERO hat rund sechs Monate an dieser Karte gearbeitet. Die lange Entwicklungszeit merkt man seinem gelungenen Werk wirklich an. Ein würdiger Abschluss für diesen Monats-Pack!

AUF DVD

Mod: Counter-Strike
Autor: Clan00
Filename: pcapack_02_2003.exe
Voraussetzungen: Counter-Strike
Pro + Contra:
- Doppelnullen-Qualität
- Tolle Auswahl

Fazit: „Da haben Sie gute Karten!"

Dein erstes Mal!

Das erste Mal ist immer am schönsten. Das trifft auch auf unseren BATTLEFIELD-1942-Map-Pack zu!

BF 1942 | Es gibt ja schon seit längerem diverse Files für *BF 1942*. Wir haben uns bis jetzt Zeit gelassen, denn wir achten eben auf Qualität. Das ist wie beim Sex. Je länger man darauf warten muss, desto besser geht es dann zur Sache! Jetzt, da es genügend echt gutes Zeug gibt, wollen wir unsere Leser mit monatlichen *Battlefield*-Packs erfreuen. Der erste Schwung stammt von 00-Network. Die Jungs haben bereits mit ihren *Counter-Strike*-Compilations gezeigt, wie exzellente Packs auszusehen haben. Das Ganze besteht aus sechs Karten, die es wirklich in sich haben. Wer den Namen „Schwebepanzer" bisher nicht kannte, sollte ihn sich merken. Dieser Herr aus Zwickau gehört zu den wohl talentiertesten *Battlefield*-Mappern, die zurzeit ihr Unwesen treiben, und einige seiner Werke sind natürlich in diesem Pack enthalten. Wir hoffen, Sie sind zufrieden, Sir!
Info: www.00network.org

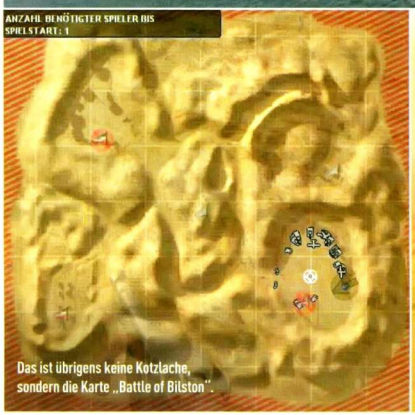


Wir hätten gerne Flugzeugträger, die wie das Traumschiff aussehen.

AUF DVD

Mod: Battlefield 1942
Autor: Clan00/00Network
Filename: bfpack_no1.exe
Voraussetzungen: BF 1942
Pro + Contra:
- Clan00 steht für Qualität
- Ab jetzt monatlich!

Fazit: „Ein Fest für BF-1942-Freaks!"



Das ist übrigens keine Kotzlache, sondern die Karte „Battle of Bilston".



Wer so über Marokko rauscht, entgeht wenigstens den nervtötenden Lederjacken-Verkäufern.



Wofür steht eigentlich das „SAR" auf der Tür? „Sei Ahmets Reinigungskraft" vielleicht?

Sozialkritik pur: Der Panzer im Schnee steht für die Trostlosigkeit des Winters.

Starke Boys in feschem Grün

Wer auf Uniform-Fetisch steht, braucht nicht mehr in die Bundeswehr einzutreten. Spielen Sie lieber mit dem BW-MOD!

Operation Flashpoint | Vor einigen Monaten hatten wir ja bereits die Ehre, den Bundeswehr-Mod für *Operation Flashpoint* in unserem Heft zu präsentieren. Mittlerweile ist Version 1.3 verfügbar. Ist das nicht wundervoll? Wundervoll ist auch die Tatsache, dass die neue Version mit vielen Neuerungen und Verbesserungen daherkommt. Es gibt neue Solo- und Mehrspieler-Missionen, frische Fahrzeuge und natürlich eine Menge Bug-Fixes. Alles in allem haben wir es wieder einmal mit einem echten Schmuckstück zu tun. Respekt an Peiper und seine Crew. Beim Spielen ist uns übrigens eine tolle Idee in den Sinn gekommen. Es gibt einen BW-Mod. Wieso gibt es eigentlich keinen Zivildienst-Mod? Da steckt unserer Meinung nach wirklich Potenzial drin. Mögliche Missionen: den Rentner-Fahrdienst leiten und alle Passagiere pünktlich absetzen. Die Oldies durch den Park schieben, während man Joggern und Hundehäufchen ausweicht. Oder hinter dem Altersheim was rauchen, ohne bemerkt zu werden. Wir hoffen, dass sich ein talentiertes Team findet, um diese tolle Spielidee umzusetzen!
Info: www.bw-mod.de

Vietnam Light!

Wer denkt, wir schreiben hier über asiatische Diät-Gerichte, der irrt. Es geht um den PLATOON-EASY-MOD, der jetzt nicht mehr so schwer im Magen liegt.

Platoon | Ubi Softs Echtzeitstrategie-Spiel *Platoon: Vietnam War* ist ein echt harter Brocken. In der Community wurden Stimmen laut, dass der Titel für manche Gamer sogar zu schwer sei. Die netten Onkels von Ubi Soft waren den Tränen nahe und schämten sich zutiefst. Schnell wurden alle Hebel in Bewegung gesetzt. Schließlich sollen die Kunden doch mit dem erworbenen Produkt zufrieden sein! Das Ergebnis dieser Bemühungen ist der Easy-Mod. Die auffälligste Änderung ist die Quick-Save-Option. Erstmals ist es möglich, während einer Mission zu speichern. Zudem verhalten sich die eigenen Truppen jetzt intelligenter und gehen etwa selbstständig in Deckung, wenn sie unter Beschuss stehen. Das finden wir gut!

Info: www.ubisoft.de

AUF DVD

Mod für: Platoon
Autor: Ubi Soft
Filename: platoon_update2.exe
Voraussetzungen: Platoon
Pro + Contra:
+ Macht das Leben leichter
+ Offiziell und gratis!
Fazit: „Jetzt entkommt man der grünen Hölle sogar lebendig!"



Umweltverschmutzung! Da hat einer einfach einen gelben Sack mitten im Dschungel entsorgt!



Sozialkritik, Teil 10: Ob das wohl ein Wink mit dem Zaunpfahl sein soll?



Damals konnte man halt noch Autos bauen, verdammt noch mal!

Mann, hast du eine Latte!

Wer seine Gegner mal mit einem richtig dicken Teil hernehmen will, sollte sich unsere MAFIA-DATEIEN reinziehen.

AUF DVD

Mods für: Mafia
Autor: Diverse
Filename: Planet-Mafia.exe
Voraussetzungen: Mafia
Pro + Contra:
+ Coole Autos
+ Fette Waffen
Fazit: „Mafia ist noch lange nicht tot!"

Mafia | Die Members von Planet-Mafia.de sind traurig. Take 2 will definitiv keine Add-ons oder Mehrspieler-Patches zu ihrem Lieblings-Spiel veröffentlichen. Support für *Mafia*-Modder gab es sowieso noch nie. Und obwohl der Titel dem Untergang geweiht ist, wollen sich die tapferen Mod-Krieger nicht unterkriegen lassen. Deshalb gibt's auch diesen Monat wieder ein paar pfiffige Dateipakete für alle Cosa-Nostra-Fans: etwa abgefahrene Waffen wie die dicke Holzlatte, neue Luxusschlitten und vieles mehr! Wir danken all den tapferen Kämpfern da draußen, die dafür sorgen, dass wir auch heute noch Spaß mit *Mafia* haben!

Info: www.planet-mafia.de

Was gehört zum guten Ton?

Auf diese Frage gibt es nur eine Antwort. Und die lautet: PAPER JAM!

GTA 3 | Kaum zu glauben, doch unsere monatliche Radiosendung geht in die siebte Runde! Herr Unruheherd, der als Moderator fungiert, ist mittlerweile weltweit bekannt und durfte erst neulich seinem Idol Roberto Blanco einen Grammy überreichen. Star-Ruhm verdienen auch die Interpreten der fetten Tracks. Wieder einmal wird die gesamte Bandbreite aktueller Unterhaltungs-Musik geboten. Unbedingt anhören! Unbedingt anspielen sollten Sie übrigens auch den Mod, der uns vom Unruheherd zugeschanzt wurde. Der Highway-Mod fügt der Spielwelt von *GTA 3* ganze neun Kilometer Autobahn hinzu, inklusive sieben Ausfahrten und Rastplätzen. Ist das nicht der Hammer?
Info: www.unruheherd.de.vu

DIESMAL DÜRFEN SIE SICH AUF FOLGENDE ACTS FREUEN:

1. Casino – Mein Style
2. Band ohne Anspruch – Besser jetzt
3. Flavour – Trennung
4. Godmode – For a word
5. Dakin One feat. Jenny & Ragga Fuchse – Warum bin ich hier?
6. Keen – Weed and Liquor
7. Zaunpfahl – Skateboard
8. Zaunpfahl – Es stört
9. Mista Svensson – Jamaica
10. 38ER-Crew, Das E & HSR ALLSTARS (feat. dem ungeladenen Specialguest: Unruheherd)
11. Semtex – Fernweh
12. Casino – Die Jahre zieh'n ins Land
13. Band ohne Anspruch – Weltschmerz 2

PAPER JAM!-Raps, alle Instrumentals usw.: der Unruheherd



Paper Jam hören und auf dem neuen Highway herumeiern. Nie war das Leben schöner.

AUF DVD

Mod und Musik für: GTA 3
Autor: Unruhe-Network
Filenamen: paperjam7.exe, highway10_installer.exe
Voraussetzungen: GTA 3
Pro + Contra:
+ Tolle Mucke
+ Geiler Highway!
Fazit: „Ein Orgasmus für jede Ohrmuschel!"

Sei ein Müllschlucker!

Andrea Merkle hat es gut. Sie darf jetzt Ahmet Iscitürks Müll recyceln!

Müll | In unserer vorletzten Ausgabe hat Ahmet Iscitürk das Resultat seiner Schreibtisch-Entrümpelungs-Aktion verlost. Die Frage war: „Wie lautet Harald Fränkels Vorname?" Die richtige Antwort war: Harald! Auch wenn es sehr schwer war, haben einige Leser richtig getippt. Das Los musste entscheiden und PCA-Leserin Andrea Merkle war dann letzten Endes die Glückliche. Es gibt nichts Schöneres für uns, als Leser glücklich zu machen!


Der wohl schönste Mann der Welt hat ein Herz aus Gold.

THRUSTMASTER
(Alles im Griff ?)
F1 Force Feedback Racing Wheel
360 Modena® Force Upad
Force Feedback GT Racing Wheel
Ferrari Official Licensed Product
www.thrustmaster.de
www.shop-thrustmaster.de

Er sucht ihn!

Das ist ja fast wie auf Gay-Kontaktbörsen! In EUREBIA dürfen Sie jetzt sogar Partnerschafts-Anzeigen aufgeben.


Reif für die Insel? Kein Problem! Schließlich gibt's hier ja genug davon.

Ultima Online | In unserer vergangenen Ausgabe berichteten wir über den *UO*-Mod *Eurebia*. Wer die Vollversion von *Ultima Online* besitzt, kann mittels *Eurebia*-Installer gratis online zocken. Auf vielfachen Wunsch haben wir diesmal die Installer-Datei auf der DVD. Außerdem wollen wir gleich ein paar Neuigkeiten verkünden: *Eurebia*-Zocker haben nun in ihrem Profil die Möglichkeit, eine Art „Kontakt-Anzeige" aufzugeben. So kann etwa ein Holzfäller eintragen, dass er nach einem Schreiner sucht. Der Schreiner erscheint dann als benötigter Charakter-Typ in einer Liste. Damit will man einer einseitigen Berufswahl von Neueinsteigern vorbeugen. Die Teilnehmerzahlen steigen und wir empfehlen jedem Online-Rollenspiel-Fan, unbedingt mal reinzuschauen!
Info: http://eurebia.net

AUF DVD

Mod für: Ultima Online
Autor: Eurebia.de
Filename: eurebia-install.exe
Voraussetzungen: Ultima Online
Pro + Contra:
+ Gratis-Online-Game
+ Rollenspiele sind in!
Fazit: „Für jeden Online-Rollenspiel-Fan absolut empfehlenswert!"

Beihilfe zum Diebstahl!

Da wollen doch tatsächlich ein paar Unverbesserliche THIEF: THE DARK PROJECT neues Leben einhauchen.


Endlich mal eine Bude, in der nicht irgendwas von Ikea steht.

The Dark Project | Mark Höfert und sein Team weinten bitterlich, als die Looking-Glass-Studios vor rund drei Jahren Lebewohl sagten. Sie wollten einfach nicht wahrhaben, dass die Schöpfer von *The Dark Project* für keinen weiteren Nachfolger sorgen würden. Dem Selbstmord nahe, kam Marky Mark die rettende Idee: „Wir machen einfach selbst einen weiteren Teil!" Seitdem ist einige Zeit vergangen und das ambitionierte Mod-Projekt nimmt konkrete Formen an. Zwar dauert es noch ein Weilchen, bis etwas Spielbares vorliegt. Doch zumindest gibt es schon erste Bilder von Thief: Night Falcon. Mal sehen, ob es den Jungs gelingt, das Flair des Originals zu erreichen. Wünschen würden wir es uns ja. Denn auch wir wollen nicht länger ohne Garrett leben!
Info: http://ttlg.de

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.de	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!
Alien 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.
Alien 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 Hintergrund-Infos, 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.

Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?

Beim BF-1942-Mod CONFLICT IN SOMALIA geht es äußerst realistisch zur Sache.

BF 1942 | Im Dezember 1992 führte die USA in Somalia eine Militärintervention im Auftrag der UNO an, um ein sicheres Umfeld für humanitäre Hilfe herzustellen ... Keine Panik – wir wollen hier keine Geschichtsstunde abhalten. Wer Ridley Scotts Film *Black Hawk Down* gesehen hat, weiß sowieso Bescheid. Es ging damals jedenfalls heiß her in Somalia und dieser Mod ist an die damaligen Ereignisse angelehnt. *CiS* spielt sich wie *Battlefield 1942,* wobei es etwas realistischer zur Sache geht. Kopftreffer sorgen für den sofortigen Bildschirm-Tod. Treffer in die Beine erschweren das Laufen und mit verwundeten Pfoten zielt es sich auch nicht mehr so einfach. Der Mod befindet sich noch in der Alpha-Phase, doch trotzdem wollten wir es uns nicht nehmen lassen, die Datei auf die DVD zu packen. Damit sind Sie dann so was wie Alpha-Tester. Die Entwickler freuen sich auch über Kritik und Tipps. Im Forum der *CiS*-Webseite haben Sie die Möglichkeit, Ihren Senf dazuzugeben. So sorgen PCA-Leser für bessere Mods!
Info: www.cismod.com



Am Ballermann 6 hat sich wirklich so einiges verändert!


Teil 2 unserer Reihe „Sozialkritik pur": Selbst dieser Helikopter steht mit beiden Beinen auf der Erde!



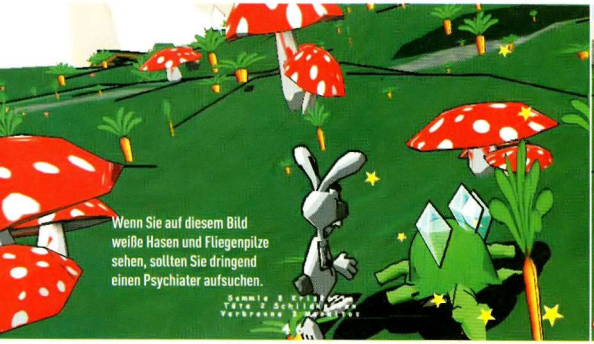


AUF DVD

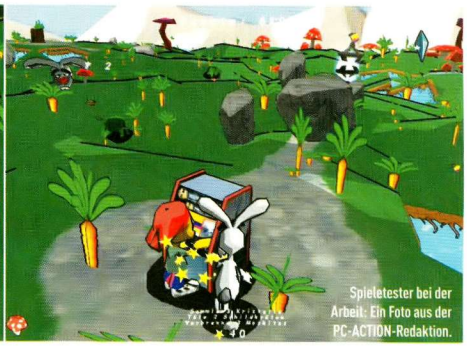
Mod: Battlefield 1942
Autor: Blackburns
Filename: CiS_AlphaRC02_Setup.exe
Voraussetzungen: BF 1942
Pro + Contra:
+ Realistisches Szenario
– Noch nicht ganz ausgereift
Fazit: „Das Teil könnte echt ein Kracher werden!"

INTERVIEW MIT BLACKBURNS, DEM BOSS DES ENTWICKLERTEAMS

PCA: Warum habt ihr euch für ein derart realistisches Szenario entschieden? Auch das Gameplay ist wirklichkeitsnaher als bei *BF 1942.*
Blackburns: Ein Freund und ich spielten eines Nachts *Half-Life* und da kam uns die Idee, einen realistischen *HL*-Mod zu machen. Das Ganze sollte sich *Close Quarters Combat* nennen, doch nach einiger Zeit gab es Ärger und dann hab ich mich erst einmal zur Ruhe gesetzt. Als *Battlefield 1942* erschien, habe ich eine fähige Truppe zusammengetrommelt und schon ging es los. Realismus war und ist unser oberstes Gebot!
PCA: Was wird euer nächstes Projekt sein?
Blackburns: *CiS* ist bis auf weiteres unser einziges Projekt. Zumindest bis mir wieder was Neues einfällt oder *CiS* (aus welchem Grund auch immer) stirbt.
PCA: Was sagst du als Amerikaner zum Irak-Konflikt?
Blackburns: Als Republikaner stehe ich schon zu George Bush. Sollte der Irak wirklich verbotene Kampfstoffe lagern, ist der Einsatz auf jeden Fall gerechtfertigt. Die USA verfügen über die stärksten Streitkräfte und diese sollte man auch einsetzen, um den Frieden zu sichern.
PCA: Was ist dein sehnlichster Wunsch?
Blackburns: Dass *Conflict in Somalia* zum nächsten *Counter-Strike* wird! (Anm. d. Red: Wir hätten auf Weltfrieden getippt!)



Wenn Sie auf diesem Bild weiße Hasen und Fliegenpilze sehen, sollten Sie dringend einen Psychiater aufsuchen.



Spieletester bei der Arbeit: Ein Foto aus der PC-ACTION-Redaktion.

Softgames.de – The Game

Wer davon träumt, ein Hase zu sein, bei dem ist in der Erziehung vermutlich einiges schief gelaufen. Zumindest virtuell dürfen Sie Ihre Neigungen jetzt trotzdem ausleben. Denn der Hauptdarsteller von *Softgames.de – The Game* ist ein Langohr. Es hört auf den Namen „Url" und wirbt für die Gratisspiele-Seite Softgames.de. Solche Werbung lassen wir uns gerne gefallen, denn *Softgames.de* ist ein solides Geschicklichkeitsspiel mit guter Grafik. Programmiert wurde das Ganze von AblazeSpace, von denen wir auch bereits *Alzey* oder *AblazeBall* vorstellten. Ihre Hauptaufgabe in der zufallsgenerierten 3D-Comic-Welt ist es, Spieletester mit Software-Nachschub zu versorgen. Zwischendurch sammeln Sie fleißig Kristalle ein und erledigen Schildkröten, um das Punktekonto zu füllen. JOACHIM HESSE

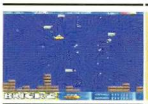
Info: www.ablazespace.de

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

Seit ich Softgames.de gespielt habe, bin ich enttäuscht von unserem Postboten. Der bringt mir zwar auch Testmuster, ist aber ganz und gar nicht so knuffig wie Software-Hase „Url". Trotz der Panik-Steuerung gefällt mir der Hüpfspaß ausgesprochen gut.

	Titel	Story	Spielt sich wie	Fazit
	**BRICKZ** Action	Sie sind Kapitän eines U-Bootes und müssen verhindern, dass Ihr Teich zugemauert wird. Von oben fallen Steine herab, die Sie abschießen sollten. Ein Kampf gegen die Zeit.	*Tetris*, nur ohne den Suchtfaktor	www.poke53280.de Nach so einer Spielidee würde sich Peter Molyneux die Finger lecken ... oder doch nicht? Auf Dauer eintönig.
	**CUBE** Denkspiel	In Anlehnung an ein altes C64-Spiel müssen Sie ein komplettes Spielfeld mit Würfeln erobern. Sie können neue Würfel setzen oder alte Würfel um eine Augenzahl erhöhen.	Das C64-Vorbild. Oder eine verbesserte Variante von *Reversi*.	Info: www.poke53280.de Ein Spiel, das Sie unbedingt ausprobieren sollten. Die Kettenreaktionen sind super. Genau wie der Sound.
	**CITY SKIRMISH 2** Runden-Strategie	Ziel des Spieles ist es, zwei Stadtteile samt Fernsehturm einzunehmen. Dazu positionieren Sie Einheiten an Straßenkreuzungen, nehmen Kredite auf und spekulieren an der Börse.	*Sim City* ohne Naturkatastrophen	www.city-skirmish.de.vu Besonders mit zwei Spielern an einem PC oder über ein Netzwerk macht das Spiel Laune.
	**CRAZY GOLF** Golf	Bis zu vier Spieler versuchen, indem sie Schussstärke sowie Richtung regulieren, auf neun Bahnen mit so wenig Schlägen wie möglich den Ball im Loch zu versenken.	Wie Mini-Golf am PC. Wer hätte das gedacht?	www.adders.org/freeware/crazygolf.html Gerade mit mehreren Leuten eine unterhaltsame Angelegenheit. Dank Highscore-Liste auch alleine erträglich.
	**DEMOLITION DUMPOUT** Action	Mit einem von vier Autos müssen Sie einen Gegner so lange rammen, bis Sie gewonnen haben. Klingt simpel, ist es auch. Autos anzudotzen bringt 100, ein gewonnener Level 1.000 Punkte.	*Knight Rider* ohne Lizenz	www.adders.org/freeware/demölition.html Mit der Intelligenz des Gegners ist es nicht weit her, so dass über Sieg oder Niederlage auch Glück entscheidet.
	**RIGGY DIGGY** Jump & Run	*Riggy Diggy* ist ein klassisches Jump & Run mit einem Superhelden namens Riggy in der Hauptrolle. Sie hüpfen und klettern durch drei Levels, suchen Schlüssel und sammeln Äpfel.	*Lode Runner* und wie diese Uralt-Hüpfereien alle heißen.	http://home.t-online.de/home/Familie-klingel Bitte verwenden Sie nur schmackhafte Tastaturen. In die beißen Sie wahrscheinlich wegen der Kollisionsabfrage.
	**SPACE INVASION** Action	Sie schießen mit Ihrem Raumschiff die Angreifer ab, die von oben ins Bild kommen. Sind alle Gegner auf dem Schirm geplättet, geht die Reise in den nächsten Level.	*Space Invaders*. Müssen wir noch mehr sagen?	www.poke53280.de Nicht das beste Spiel der *Takatis*-Macher, aber völlig in Ordnung. Nur seeeeehr träääääääger Spielablauf.

WEITERE 6 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!


Lies doch mal wieder ein gutes Buch!
Follow the
Das neue GIGA.BUCH_02 ist da!
Mit 2 DVDs + Audio-CD
Check WWW.GIGA.DE
GIGA.BUCH_02
Januar 2003
DIE BESTEN GAMES 2002
BEST OF PROJEKT 2B
+ BONUS CD
GIGA.DE
NBC EUROPE
GIGA.DE

Perry Rhodan

DIE GRÖSSTE SCIENCE FICTION-SERIE DER WELT

Jede Woche erscheint ein neuer spannender Roman. Erhältlich im Bahnhofsbuchhandel und am Kiosk.

Copyright: Pabel-Moewig Verlag KG • Illustration: Dirk Schulz



1. Auflage



3. Auflage



5. Auflage

Internet: www.Perry-Rhodan.net

Kostenloses Infomaterial:
PERRY RHODAN • Postfach 2352 • 76413 Rastatt

SPIELE TIPPS



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

007 James Bond: Nightfire	Seite 122
American Conquest	Seite 120
Another War	Seite 120
Atrox	Seite 121
Cultures: Die Reise nach Nordland	Seite 120
Dark Planet: Battle For Natrolis	Seite 122
Hearts of Iron	Seite 122
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Seite 120
Highland Warriors	Seite 120/122
Impossible Creatures	Seite 122
Iron Storm	Seite 120
Mafia	Seite 122
NFL 2003	Seite 121
Revolution	Seite 121
Serious Sam Gold	Seite 122
Sim City 4	Seite 120/122
Vampire – Die Maskerade	Seite 121
Warcraft 3	Seite 121

SPIELETIPPS

Command & Conquer Generals	123
Komplettlösung	
Battlefield 1942: Road to Rome	131
Allgemeine Tipps	
Unreal 2 Editor	135
Allgemeine Tipps	
Highland Warriors	139
Allgemeine Tipps	

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.

FAX-ABRUF

So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von 1,86 €/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

FAX-DURCHWAHL: 0190-829067-XXX

TITEL	SEITEN-UMFANG	NUMMER
America's Army, Allg.	6	001
Battlefield 1942, Allg. Teil 1	6	002
Battlefield 1942, Allg. Teil 2	8	003
C&C: Renegade, Kompl.	8	004
C&C: Renegade, Multiplayer	4	005
Dungeon Siege, Allg.	7	006
GTA 3, Kompl.	10	007
Hitman 2, Kompl.	8	008
Jedi Outcast, Multiplayer	4	009
Jedi Outcast, Kompl. Teil 1	6	010
Jedi Outcast, Kompl. Teil 2	6	011
Mafia, Kompl.	8	012
Medal of Honor: A. A., Kompl.	6	013
Morrowind, Allg.	2	014
OFP: Red Hammer, Kompl.	8	015
OFP: Resistance, Kompl.	8	016
Sof 2: Double Helix, Kompl.	8	017
Warcraft 3, Techtree	2	018
Warcraft 3, Kompl. Teil 1	8	019
Warcraft 3, Kompl. Teil 2	4	020
Gothic 2, Kompl. Teil 1	6	021
Gothic 2, Kompl. Teil 2	6	022
Sim City 4, Allg.	2	023
UT 2003 Booklet, Map-Control	2	024
FM 2003, Allg.	4	025
Anno 1503, Allg.	2	026
UT 2003 Booklet, Tuning	9	027
Splinter Cell, Kompl.	16	028
UT 2003 Booklet, Kompl.	28	029

Hilf mir mal kurz!



Wo iss'n der doofe Connor McLeod? Dem hau' ich glatt die Rübe ab, dann gibt's nur noch einen hier.

HIGHLAND WARRIORS

Drücken Sie die Zirkumflex-Taste (^), um die Eingabekonsole zu öffnen (gelber Cursor). Geben Sie hier in Kleinbuchstaben einen der folgenden Cheats ein und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

Cheats	Wirkung
kingeddieismyfriend	Unverwundbare Einheiten
iamrich	Einheiten Gold
allthestones	Einheiten Stein
bethestone	Einheiten Erz
tiimmbbeerr	Einheiten Holz
befat	Einheiten Nahrung
serules	Mission gewinnen

REDAKTION

IRON STORM

Drücken Sie im laufenden Spiel die Escape-Taste, um das Menü zu erreichen. Geben Sie hier folgende Cheats ein:

Cheats	Wirkung
LATOUNGA	Lebensenergie auffrischen
BLINDAX	Munition auffrischen
SUPPLIES	Zubehör erhalten

REDAKTION

ANOTHER WAR

Gehen Sie ins Optionsmenü (O-Taste) und halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie den gewünschten Code eingeben:

Cheats	Wirkung
MONEY	Sie erhalten 1.000 Credits
HEAL	Die Gesundheit des Teams wird aufgefrischt.
AMMO	Volle Munition
EXP	Sie erhalten 2.000 Erfahrungspunkte.
NOHIT	Unverwundbarkeit

REDAKTION

CULTURES: DIE REISE NACH NORDLAND

Öffnen Sie die Spieloptionen und geben Sie dort die Cheatcodes ein:

Cheats	Wirkung
funexplore	Die Karte wird aufgedeckt
funcolors	Schwarz-Weiß-Modus
funmapverybig	Großer Screenshot der Karte
funmapsmal	Kleiner Screenshot der Karte

REDAKTION

AMERICAN CONQUEST

Drücken Sie während des Spiels Enter, um folgende Cheats eingeben zu können:

Cheats	Wirkung
BABKI	Alle Rohstoffe werden um 50.000 Einheiten erhöht.
VIEWALL	Die Karte wird aufgedeckt.
QWE	Mit den Tasten 1 bis 9 auf dem Zifernblock können Sie zwischen den einzelnen Spielern wechseln.
VICTORY	Sie gewinnen sofort den aktuellen Level.

REDAKTION



Von wegen Betriebsausflug – dem Fränkel tret ich in den Arsch, wenn der hier aufkreuzt. Scheißkälte ist das hier.

HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Aktivieren Sie die Konsolen-Funktion im Video/Audio-Menü. Sie finden den Eintrag unter der Option „Advanced". Jetzt können Sie die Cheats im Spiel mithilfe der Zirkumflex-Taste (^) eingeben.

Cheats	Wirkung
GIVE ALL	Alle Waffen und Gegenstände
GOD	Unverwundbarkeit
HEALTH x	Lebensenergie auf x setzen
NOCLIP	Spieler kann durch Wände laufen
NOTARGET	Gegner starten keine Angriffe
EVENTLIST	Listet verfügbare Befehle auf
MAP x	Karte x wird direkt angewählt

Kartennamen Vollversion:
FAKKHOUSE
TRAINING
HOMES1
LANDERSROOST
CREEPERPENS
HOMES2GOOD
TOWNCENTER_GOOD
UNDER, OVER
SHIELD
HOME2EVIL
OTTO
TOWNCENTER_EVIL
CLIFF1
CLIFF2
SWAMP1
SWAMP2
SWAMP3
GRUFF
CEMETERY
FOG
WATER
BLOOD
ORACLEWAY
ORACLE

REDAKTION

SIM CITY 4

Um das Eingabefenster zu öffnen, müssen Sie die STRG- und die X-Taste gleichzeitig betätigen.

Cheats	Wirkung
Weaknesspays	Erhöhen Sie Ihren Kontostand um 1.000 Dollar.
you don't deserve it	Alle Belohnungen
Fightthepower	Ihre Gebäude benötigen keinen Strom mehr.
Howdryiam	Ihre Gebäude benötigen keinen Wasseranschluss.
whererufrom x	Ändern Sie den Namen Ihrer Stadt in x um.
hellomynameis x	Ändern Sie den Namen des Bürgermeisters in x um.
whattimeizit x	Ändert die aktuelle Uhrzeit (x = 0 bis 24)
sizeof x	Vergrößert die Darstellung (x = 1 bis 100)

REDAKTION

VAMPIRE – DIE MASKERADE

Starten Sie mit dem Kommandozeilen-Parameter -console. Die Zeile in Ihrer Desktopverknüpfung müsste dann so aussehen:

„C:\Programme\Vampire Die Maskerade - Redemption\Vampire.exe" -console

Im Spiel rufen Sie mit der Zirkumflex-Taste (^) die Konsole auf, in der Sie die Cheats eingeben:

Cheats	Wirkung
GOD 1	Die Gruppe ist unverwundbar.
GOD 2	Der Spieler ist unverwundbar.
GOD 0	Der Spieler ist verwundbar.
REVIVE	Volle Lebensenergie
CASH x	Sie erhalten x Goldmünzen.
DROPCASH x	Sie legen x Goldmünzen ab.
FREEAMMO	Munition kostet nichts.
XP x	Sie erhalten x Erfahrungspunkte dazu.
ADDALLDISCIPLINES	Sie erhalten alle Disziplinen der aktuellen Stufe.
SPEED x	Geschwindigkeit auf x setzen (0 bis 5)
AI	Die künstliche Intelligenz wird ausgeschaltet.
ADVANCEMENT	Fertigkeiten-Fenster öffnen
FRAMERATE 0/1	Framerate anzeigen aus/ein
TOTALS	Einige Infos zeigen
DAMAGEME	Sich selbst verletzen
POISONME	Sich selbst vergiften
DISEASEME	Die Figur erkrankt.
STAKEME	Sich selbst pfählen
FRENZYME	In Raserei verfallen
KILLME	Unwiderruflicher Freitod
PAUSE	Spiel pausieren
RESUME	Spiel nach PAUSE wieder aufnehmen

REDAKTION

ATROX

Geben Sie die Cheats einfach im laufenden Spiel ein:

Cheats	Wirkung
atrox power up	Sie erhalten zusätzliche Rohstoffe.
the rich man feed	Sie erhalten unbegrenzt Energie.
whats the hurry up	Einheiten werden schneller produziert
cool atrox	Unverwundbarkeit
capture a hill	Sie gewinnen die Mission sofort.
curse the enemy	Alle gegnerischen Einheiten werden zerstört.
destroy the enemy	Alle gegnerischen Gebäude werden zerstört.
slaughter jack	Eigene Einheiten werden zerstört.
destroy my town	Eigene Gebäude werden zerstört.
something special for you	Gebäude-Upgrade
find out non dry spring	Sie benötigen keine Versorgungsgebäude.

REDAKTION

REVOLUTION

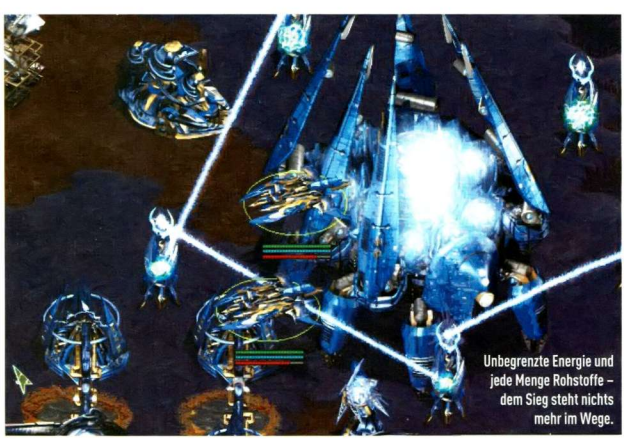
Starten Sie das Spiel mit folgenden Parametern:

Revolution.exe -cheats -funlabs

Im Spiel können Sie jetzt mithilfe der Tilde-Taste (~) die Konsole öffnen und die Cheats eingeben.

Cheats	Wirkung
GodMode <1/0>	Gottmodus an/aus
noclip <1/0>	Clipping an/aus
give <x> health	Gibt dem Spieler x Lebenspunkte
Give <x> armor	Gibt dem Spieler x Rüstungspunkte
aiDisableThink <1/0>	Gegner KI an/aus
aiDisableAct <1/0>	Gegner-KI-Reaktion an/aus
revNextSpawn	Das Spiel springt zum nächsten Spawn-Punkt.
spMapList	Zeigt eine Liste aller wählbaren Maps

REDAKTION



Unbegrenzte Energie und jede Menge Rohstoffe – dem Sieg steht nichts mehr im Wege.

KURZ & KNACKIG

SIM CITY 4

Highways müssen keine Auffahrten besitzen, um die Straßen zu entlasten. Die Autos benutzen Highways auch, wenn keine Auffahrten vorhanden sind, und der Verkehr auf den umliegenden Straßen wird vermindert. Zudem sparen Sie dadurch eine Menge Geld und vor allem Zeit und Geduld, da das Anlegen von Auffahrten schon fast ein abgeschlossenes Studium voraussetzt.

Eingebaute Gags:
Bauen Sie einen strategisch wichtigen Militärstützpunkt in Ihrer virtuellen Stadt und schließen Sie ihn an Ihr Verkehrsnetz an. Jetzt werden nicht nur Militär-Lkws aus dem Stützpunkt fahren – die Soldaten fahren auch schon mal gerne mit dem Panzer einkaufen. Außerdem ziehen Militärtrupps durch die Straßen, die beim genaueren Hinsehen (Stufe 5) wesentlich größer sind als die Sims in der Stadt.

TOBIAS FRANK

MADDEN NFL 2003

Die KI bei *Madden* ist verdammt gut, aber es gibt eine Schwäche, die Sie ausnutzen können: Wenn Sie kurz vor der gegnerischen Endzone sind (etwa ab der 7-Yard-Line), spielen Sie No-Huddle-Offense (Taste 4 gedrückt halten). Der Computer spielt dann in der Regel keine Goalline-Formation, sondern nur eine 4-3-Formation. Wenn Sie dann selbst Goalline spielen, laufen Sie locker in die Endzone – Touchdown!
Noch ein nettes Feature von *Madden*: Wenn man mit der Maus/Tastatur-Steuerung spielt, bekommt man Gelegenheit, das Spiel aus der Sicht des Spielers zu spielen. Gewinnen kann man damit zwar nicht, aber den Leuten, die selbst nicht aktiv Football spielen, vermittelt das einen guten Eindruck davon, wie schnell diese Sportart in Wirklichkeit ist.

ANDRÉ LÜCKE

WARCRAFT 3

In der *Warcraft 3*-Kampagne der Untoten gibt es einen versteckten Ausrüstungsgegenstand. Es handelt sich hierbei um ein Goblin-Nachtsichtgerät. In der zweiten Mission müssen Sie die Urne von König Terenas bergen. Wenn Sie den letzten Paladin erledigt haben und sich weiter in Richtung Südosten bewegen, kommen Sie an einen kleinen Bauernhof mit vier Schafen. Sprengen Sie alle vier Schafe durch häufiges Klicken in die Luft und es erscheint das Goblin-Nachtsichtgerät.

MICHAEL SCHRÖDER

KURZ & KNACKIG

007 JAMES BOND: NIGHTFIRE

Sie können in den Missionen mit dem Scharfschützengewehr wichtige Munition sparen, indem Sie mit angeschlagenem Gewehr auf den Kopf des Gegners zielen und dann zur Pistole wechseln. Sie dürfen dabei nur die Maus nicht bewegen. Feuern Sie dann Ihre Kugel ab – der Gegner fällt wie bei einem gezielten Scharfschützentreffer sofort um. Der Trick funktioniert natürlich nur bei Gegnern, die still auf ihrem Posten stehen.

MARVIN BERNHARDT

HIGHLAND WARRIORS

Alle Missionen werden freigeschaltet, wenn man die Datei Players.txt bearbeitet beziehungsweise austauscht. Öffnen Sie die Datei mit einem Texteditor und bearbeiten Sie sie folgendermaßen:

```
_ID
1
0
Player Name
_NEW_PLAYER
1
Schlunz
0
1

8
8
8
8
```

An der Stelle, wo „Schlunz" steht, tragen Sie Ihren Namen ein. Die Ziffern stehen für die Missionen. Wenn Sie zum Beispiel die zweite 8 von oben gegen eine 5 austauschen, sind in der zweiten Kampagne die ersten fünf Missionen freigeschaltet. Wenn Sie alle Missionen freischalten, verhindern Sie, dass die Datei Players.txt jeden weiteren Einlogversuch protokolliert, was irgendwann das Starten des Spiels verlangsamt.

SCHLUNZ

MAFIA

Im „Freie Fahrt Extrem Modus" kann man alle Wagen „erneuern". Das geht ziemlich einfach: Wenn ein Wagen anrollt, stellen Sie sich einfach vor ihn hin und schießen die Reifen platt. Danach zerstören Sie sämtliche Fenster und erledigen schließlich den Fahrer. Wenn man jetzt den armen Tropf aus dem Wagen zerrt und sich selbst ans Steuer setzt, sieht das Auto wieder aus wie neu!

JO HOESER

HEARTS OF IRON

Drücken Sie im laufenden Spiel die F12-Taste. Jetzt können Sie die unten genannten Cheatcodes eingeben, um die entsprechende Wirkung zu erzielen.

Cheats	Wirkung
coal	Zusätzliche Kohle-Einheiten
steel	Zusätzliche Stahl-Einheiten
rubber	Zusätzliche Gummi-Einheiten
oil	Zusätzliche Öl-Einheiten
manpower	Zusätzliche Menschen
nuke	Sie erhalten eine Atombombe.
Supplies	Sie erhalten Nachschub.
Transports	Transport erhalten
escorts	Sie erhalten Begleitschutz.
Nolimit	Kein Truppen-Limit
Difrules	Unverwundbarkeit
Fullcontrol	Kontrolle über alle Nationen
Nofog	Kein Fog of War
Norevolts	Keine Aufstände
Nowar	KI-Gegner greifen nicht an
event 1013	Industrien weiten sich aus

REDAKTION

IMPOSSIBLE CREATURES

Öffnen Sie im Spiel die Eingabekonsole mit der Ö- oder der ~-Taste. Jetzt lassen sich folgende Cheats eingeben:

Cheats	Wirkung
cheat_coal(x)	Sie erhalten zusätzliche Einheiten Kohle (setzen Sie für x eine Zahl).
cheat_electricity(x)	Sie erhalten zusätzliche Einheiten Elektrizität (setzen Sie für x eine Zahl).
cheat_buildings	Alle Gebäude sind verfügbar.
cheat_rank	Sie erhalten ein besseres Ranking.
cheat_killself	Selbstmord

REDAKTION

SERIOUS SAM GOLD

Öffnen Sie mithilfe der Zirkumflex-Taste (^) oder mit F1 die Konsole. Geben Sie dort folgende Cheats ein und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

Cheats	Wirkung
please god	Unverwundbar
please health	Lebensenergie wiederherstellen
please giveall	Alle Waffen mit Munition
please invisible	Unsichtbar
please ghost	Durch Wände laufen
please fly	Flugmodus
please killall	Alle Gegner töten
please tellall	Alle Nachrichten
please refresh	Lebensenergie wiederherstellen
please open	Alle Türen öffnen

REDAKTION

DARK PLANET: BATTLE FOR NATROLIS

Benutzen Sie einen der aufgeführten Namen, wenn Sie sich für das Kampagnenspiel einloggen. Der jeweilige Cheat gilt dann für die gesamte Kampagne. Achtung: Patchen Sie das Spiel vorher auf die Version 1.01!

Cheats	Wirkung
Login-Name	Ergebnis
Animalmagic	Tierproduktion ist erhöht
Edgiesrock	Wenn Sie die Leertaste drücken, erhalten Sie Ressourcen.
Lightmap	Deaktiviert den Nebel des Krieges
Harderai	Die KI erhält mehr Ressourcen und verhält sich aggressiver.

REDAKTION



Dank der Cheats walzen unsere fliegenden Schweine den Gegner in Windeseile platt.

C&C Generals

Teufel noch mal, sieht das gut aus. Die Frischzellenkur der COMMAND&CONQUER-Serie hat sich bezahlt gemacht. Von uns gibt's die Komplettlösung zu allen drei Kampagnen gleich noch mit dazu. Ein wahres Fest für Echtzeitstrategen.

CHINA

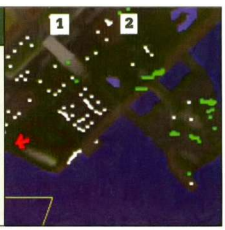
MISSION 1: THE DRAGON AWAKES

Achten Sie gleich zu Beginn auf die anrückenden Gegner, die Ihre Bunker ausschalten wollen. Kämpfen Sie sich danach bis zur Brücke in der Kartenmitte vor, dort erhalten Sie Nachschub. Bauen Sie sich dort mit Ihrer Streitmacht auf und produzieren Sie Truppentransporter und ein halbes Dutzend Faust-Maos-Panzer. Überqueren Sie die Brücke und folgen Sie dem Waldpfad auf den Hügel hinauf (1). Schalten Sie mit den Panzern die Abwehr aus und preschen Sie mit den Infanteristen zum Ziel vor.



Mission 2: Hong Kong Crisis

Errichten Sie sofort in der Nähe des ersten Versorgungsdepots Ihre Basis und sichern Sie die Anlage mit Bunkern in nördlicher bis westlicher Richtung. Vergessen Sie nicht, um die Bunker herum Minen auszulegen, das macht es den anrückenden Terroristen schwer, gegen Sie vorzugehen. Im Norden, hinter der Brückenstraße, finden Sie ein zweites Versorgungsdepot und ein Krankenhaus. Nehmen Sie unbedingt das Hospital (1) ein, damit sich Ihre Infanteristen automatisch heilen. Die Angriffsgruppe erstellen Sie aus Faust-Maos- und Gattling-Panzern. Postieren Sie sich beim Vormarsch am besten auf die Kreuzungen, von dort können Sie die Angreiferwellen am besten abfangen. Bevor Sie sich an das Hauptziel wagen, zerstören Sie zuerst die Chemie-Anlage (2), um Ruhe zu haben. Mithilfe der Drachenpanzer haben Sie es leicht, die engen Straßen abzuriegeln, wenn Sie deren Spezialfähigkeit – die Feuermauer – einsetzen. Rücken Sie dann mit einem Dutzend Panzer (Faust Maos und Gattling) zum Zielgebäude vor.



Mission 3: A Flood of Violence

1. Zerstören Sie zuerst den Damm und errichten Sie Ihre Basis auf dem Hügel. Die Furt sichern Sie mit einer Bunkerkette. Besetzen Sie die Bunker mit gemischten Trupps aus Raketensoldaten und normalen Infanteristen. Legen Sie Minenfelder um die Bunkeranlagen aus. Diese Art der Verteidigung genügt. Halten Sie Ihre Verteidigungslinie in Schuss und produzieren Sie in der Zwischenzeit fleißig Faust-Maos- und Gattling-Panzer.

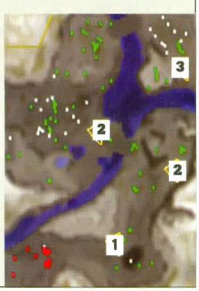


Auf Ihrer Flussseite im Süden finden Sie ein zweites Depot, direkt hinter der Brücke noch ein drittes.

2. Stoßen Sie mit Ihrer geballten Panzerstreitmacht über den Fluss. Achtung, in den engen Straßen kommt es schnell zu Verstopfungen, bewegen Sie Ihre Armee daher schnell zum gegnerischen Lager, dort haben Sie mehr Platz.

Mission 4: Broken Alliances

1. Füllen Sie Ihre Infanteriegruppen auf und benutzen Sie einen Artillerieschlag, um die erste Flugabwehrstellung in der Nähe des Bohrturms zu zerstören. Übernehmen Sie dann die Ölquelle. Marschieren Sie auf die Brücke zu und warten Sie die Zwischensequenz ab.
2. Zerstören Sie die Abwehrstellungen per Luftschlag und setzen Sie den Biowaffen-Traktor mit Ihrer Spezialagentin außer Gefecht. Arbeiten Sie sich weiter die Straße vor und übernehmen Sie die Waffenfabrik. Verteidigen Sie diese Stellung und produzieren Sie Gattling- und Faust-Maos-Panzer. Damit können Sie problemlos die Ortschaft säubern. Sichern Sie sich den zweiten Bohrturm und nehmen Sie die Gebäude ein. Wenn Sie kein Interesse an deren Einheiten haben, verkaufen Sie die Gebäude, um weitere Panzer herzustellen. 3. Zum Schluss müssen Sie mit Ihrer Panzerstreitmacht einfach bis zur Chemiefabrik vordringen und dort die letzte Flugabwehrstellung zerbröseln.

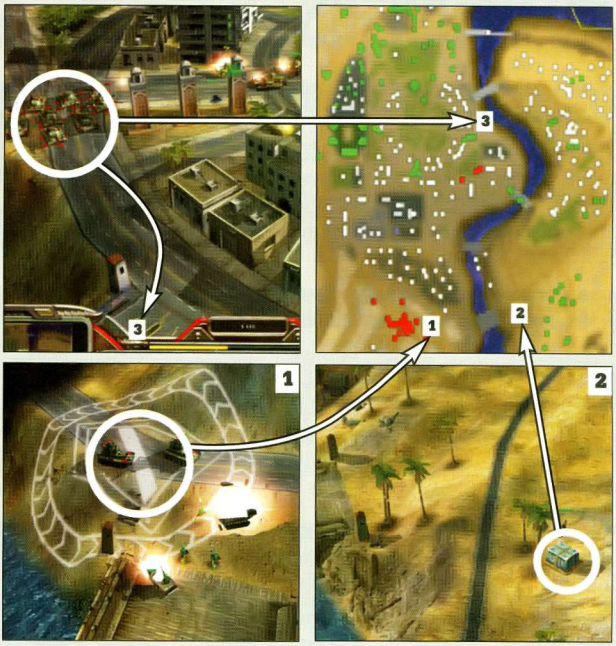


Mission 5: Scorched Earth



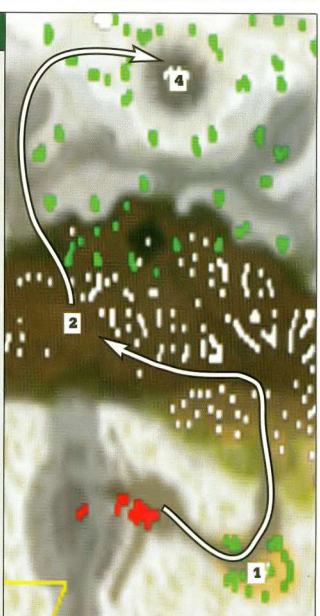
1. Wehren Sie zunächst die ständigen Angriffe aus westlicher und nordwestlicher Richtung ab. Errichten Sie Ihre Bunker- und Gattling-Gun-Abwehr inklusive Minenfelder. Stoßen Sie mit einem Panzertrupp möglichst bald nach Südwesten vor, um die dortigen Ölförderstätten einzunehmen. Achtung, die GBA hat jede Menge Sprengfallen gelegt. Nutzen Sie zum Beispiel die Spezialeinheit Schwarze Lotus, um die Sprengsätze sichtbar zu machen, und zerstören Sie diese dann aus sicherer Entfernung. Alternativ dazu setzen Sie den Bulldozer ein, allerdings bewegt er sich sehr langsam durch das enge Gelände.
2. Versuchen Sie im weiteren Verlauf, GBA-Gebäude einzunehmen und errichten Sie einen GBA-Palast, um an die gefährliche SCUD-Basis zu gelangen. Damit verschaffen Sie sich einen gewaltigen Vorteil und schlagen die Terroristen mit ihren eigenen Waffen.
Zerlegen Sie beim Vorrücken immer zuerst die gefährlichen Flugabwehrstellungen der Terroristen (zum Beispiel mit einem Trupp Weltherrscher-Panzer) und setzen Sie dann Ihre Luftwaffe ein, um die Bodenziele oder Gebäude auszulöschen. Auf der anderen Hafenseite im Nordosten sowie in den Tälern im Westen finden Sie weitere Versorgungsdepots, die sich schleunigst unter den Nagel reißen.

Mission 6: Dead in their Tracks



1. Zeit spielt hier eine wichtige Rolle: Je länger Sie untätig bleiben, um so mehr Einheiten bringt die GBA mit dem Zug heran. Produzieren Sie erst gar keine Infanterie, sondern investieren Sie Ihre Credits abwechselnd in Gattling- und Faust-Maos-Panzer. Postieren Sie zwei Gattlings (inklusive Chaingun-Upgrade) vor der südöstlichen Brücke, das hält die anrückenden Einheiten auf.
2. Setzen Sie die Spezialagentin Schwarze Lotus ein, um die verstreuten UN-Kisten einzusacken. Mit den Versorgungsdepots sollten Sie sich gar nicht lange aufhalten, da sie sofort unter Feuer genommen werden. Wenn Sie es richtig anstellen, können Sie ohne großen Widerstand bis zur letzten Straßenbrücke im Nordosten pirschen. Postieren Sie dort auch Ihre Lotus-Agentin. Sobald Sie je ein halbes Dutzend Gattling- beziehungsweise Faust-Maos-Panzer im Nordosten platziert haben, schlagen Sie zu. Machen Sie nicht den Versuch, über die Westseite der Karte nach Norden vorzustoßen – beim Fußballstadion kommt Ihnen ein großer Haufen aufgebrachten Mobs entgegen. Außerdem ist von dort der Weg zur Brücke zu weit und Sie müssen zu viele Abwehrstellungen passieren.
3. Rücken Sie daher auf der Ostseite der Stadt vorsichtig in Richtung Eisenbahnbrücke vor und benutzen Sie die Spezialagentin Schwarze Lotus, um die gegnerischen Fahrzeuge außer Gefecht zu setzen. Ihre Kampfeinheiten haben dann leichtes Spiel. Konzentrieren Sie sich mit den Panzern auf die besetzten Gebäude und Abwehrstellungen. Wenn Sie die Terroristen in Scharmützel verwickelt haben, spurten Sie mit Ihrer Spezialagentin in Richtung Brücke. Wenn Sie nahe genug am Ziel sind, endet die Mission.

Mission 7: Nuclear Winter



1. Sie starten mitten in einem hektischen Gefecht. Sie müssen, so schnell es geht, auf die Anhöhe ziehen und dort auf jeden Fall eine erste Basis errichten. Arbeiten Sie sich schnell nach Südosten vor, um dort an die Kisten zu gelangen.
2. Das Hauptproblem ist der Nuklearangriff der Terroristen im Fünfminutentakt. Sehen Sie zu, dass Sie in den ersten fünf Minuten auf jeden Fall eine Waffenfabrik und ein Propagandazentrum errichten. Die wichtigsten Einheiten in dieser Mission sind die

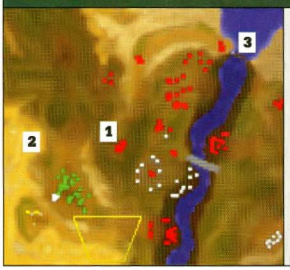


Weltherrscher-Panzer. Stellen Sie eine Staffel aus vier bis fünf davon zusammen, mit denen Sie schnell in die Ortschaft eindringen. Fahren Sie nach Westen, wo sich außer einem großen Depot eine Ölquelle befindet.
3. Wenn Sie die Meldung über einen SCUD-Angriff erhalten, speichern Sie sofort ab. Ziehen Sie mit Ihren mobilen Einheiten von Ihrer Basis weg und warten Sie den Einschlag ab. Führen Sie danach die nötigsten Reparaturen durch und rüsten Sie weiterIhre Streitkräfte auf.
4. Ziehen Sie mit Ihren Weltherrschern unentwegt weiter nach Nordwesten, dort haben Sie den einfachsten Zugang zur gegnerischen SCUD-Abschussrampe. Je schneller Sie diese zerstören, um so einfacher werden Sie mit den restlichen Truppen fertig. Sie müssen nicht jeden Tunnel und Abwehrstellung zerstören, aber alle militärischen Gebäude der GBA.
Machen Sie nicht den Fehler, zu lange an einer Stelle zu verharren, die GBA schickt Ihnen haufenweise SCUD-Launcher entgegen, die schon aus großer Entfernung Ihre Einheiten und Gebäude dem Erdboden gleichmachen. Wenn Sie es schaffen, einen kleinen Luftwaffenstützpunkt zu etablieren, nutzen Sie die schnellen MIGs, um damit die lästigen SCUD-Werfer aus dem Weg zu räumen. Wenn Sie es richtig machen, schaffen Sie es in weniger als 15 Minuten.



GBA

Mission 1: Shymkent, DMZ: Operation Black Rain



Ziel 1: Zerstören Sie die chinesische Basis.
Ziel 2: Vernichten Sie den Staudamm.

1. Die Kampagne startet im chinesischen Lager. Vernichten Sie die Gebäude mit Ihren Bomben-LKWs und geben Sie den flüchtenden Fußsoldaten mit Ihren verbleibenden Einheiten den Rest.
2. Begeben Sie sich zum geheimen GBA-Stützpunkt. Bilden Sie neue Arbeiter aus und lassen Sie sie das nahe gelegene Rohstofflager abbauen. Errichten Sie einen Waffenhändler und produzieren Sie so viele Skorpion-Panzer wie möglich. In der Zwischenzeit senden Sie einen Stoßtrupp in die südöstliche Ecke der Karte. Hier finden Sie einen korrupten Waffenhändler, der es Ihnen ermöglicht, die Skorpion-Panzer mit Raketen auszurüsten. Im Südwesten des Levels warten acht Bonus-Kampfjeeps darauf, von Ihnen rekrutiert zu werden. Beschaffen Sie sich schleunigst diese Fahrzeuge.
3. Jetzt können Sie problemlos mit Ihrer Panzerarmada Richtung Nordosten preschen und alles zermalmen, was sich Ihnen in den Weg stellt. Sobald der Staudamm in Sichtweite ist, nehmen Sie ihn aufs Korn und überschwemmen das Tal.

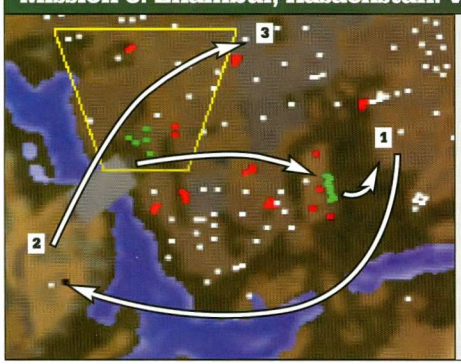
Mission 2: Almaty, Kasachstan: Abwurfzone der UN-Güter

Ziel 1: Sammeln Sie 20.000 Dollar ein.
Ziel 2: Sammeln Sie 40.000 Dollar ein.

1. Produzieren Sie so viele RPG-Einheiten wie möglich und besetzen Sie mit Ihnen die Häuser der Dörfer. Achten Sie darauf, in strategisch wichtigen Positionen (zum Beispiel Kreuzungen) Stellung zu beziehen. Die ständig anrollenden UN-Konvois werden nun selbstständig unter Beschuss genommen. Jetzt müssen Sie nur noch die Güter einsammeln, bevor Sie von den Zivilisten eingesackt werden.
2. Errichten Sie einen Waffenhändler und stellen Sie etliche Skorpion-Panzer und Vierlingsgeschütze her. Dank dieser Geschütze können Sie sich im Level frei bewegen, ohne Angst vor plötzlichen Luftangriffen zu haben.
3. Zerstören Sie nun sämtliche zivile Gebäude mit Ihren Panzern und sammeln Sie die Güter ein. Auf diese Weise ist es ein Leichtes, die geforderten 40.000 Dollar einzuheimsen.



Mission 3: Zhambul, Kasachstan: von den Chinesen besetzte Stadt



Ziel 1: Erobern Sie die Kommandozentrale im Osten der Stadt, um mit der Produktion zu beginnen.
Ziel 2: Eliminieren Sie 300 Verräter.

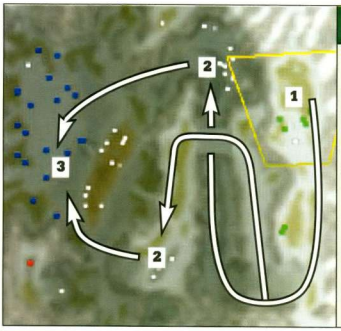
1. Fahren Sie mit Ihren Toxintraktoren durch die Stadt und erobern Sie die Kommandozentrale ganz im Osten der Stadt. Westlich der Zentrale befindet sich ein Gefangenenlager, das Sie dank des „Toxingebräus" schnell in Ihren Besitz bringen können. Besetzen Sie die Häuser nördlich des Zentrums mit RPG-Einheiten und erbauen Sie einen Waffenhändler.
2. Kämpfen Sie sich mit einigen Toxintraktoren und Skorpion-Panzern zum Palast ganz im Westen der Stadt durch. Sobald Sie den Palast erreicht haben, stellen Verbündete tödliche Anthraxbomben her.
3. Im Norden der Stadt befindet sich eine leicht gesicherte Pharmaziefabrik. Nachdem Sie sie vernichtet haben, breitet sich eine Giftgaswolke aus, die vielen „Verrätern" den Tod bringt. Mittlerweile sollte die Produktion der Anthraxbomben abgeschlossen sein. Mit deren gezieltem Einsatz im Nordwesten der Stadt ist es ein Leichtes, die Anzahl von 300 eliminierten „Verrätern" zu erzielen.

Mission 4: Astana, besetzte Hauptstadt Kasachstans

Ziel: Plündern Sie die Gebäude und sammeln Sie 40.000 Dollar ein.

1. Schöpfen Sie mit möglichst vielen Arbeitern das Rohstofflager westlich Ihres Startpunktes aus, während Sie mit den drei „aufgebrachten Mobs" die Umgebung in Angst und Schrecken versetzen. Achten Sie darauf, die erscheinenden Container einzusammeln.
2. Sobald Sie die Summe von 20.000 Dollar erreicht haben, bauen Sie einen Waffenhändler und stellen eine Panzerarmee her. Wenn Ihre aufgebrachten Turbangeschwader von den Feinden aufgerieben werden, rücken Sie den Gegnern mit Ihrer Panzerfront auf den Pelz und attackieren den amerikanischen Stützpunkt im Nordwesten des Levels.
3. Ganz im Osten finden Sie einen versteckten Ölbohrturm, der Ihnen zusätzlich Bares einbringt. Auf diese Weise sollte es recht einfach sein, die 40.000 Dollar zu ergattern.





Mission 5: Adana, Türkei: Flughafen bei Incirlik

Ziel: Vernichten Sie den amerikanischen Flughafen-Komplex.

1. Um Ihre Stellung gegen die amerikanischen Luftangriffe abzusichern, bauen Sie rund um Ihr Lager etliche Stinger-Stellungen auf. Achten Sie darauf, sie ständig zu reparieren. Kommandieren Sie möglichst viele Arbeiter zum Abbau der zentral gelegenen Ressourcen ab und erschaffen Sie Baracken sowie einen Waffenhändler.
2. Kämpfen Sie sich mit Skorpion-Panzern und Kampfjeeps zum Zeltlager nördlich der Brücke durch und befestigen Sie die Position mit Stinger-Stellungen. Mit einem weiteren Skorpion-Stoßtrupp schlagen Sie sich zum nächsten Rohstofflager durch. Bauen Sie ein Tunnelsystem und schicken Sie Arbeiter unterirdisch zum Rohstofflager. Mithilfe eines neuen Geheimlagers direkt neben der Rohstoffquelle können Sie sehr schnell viel Geld verdienen.
3. Halten Sie die Stellung, indem Sie die Front ständig mit Skorpion-Panzern und Vierlingsgeschützen versorgen. Das wichtigste Ziel ist der Flughafen. Nachdem Sie ihn vernichtet haben, ist die amerikanische Lufthoheit dahin und Sie können seelenruhig den Rest der Basis zerlegen.

Mission 6: Westlicher Hafen des Aral-Sees, Kasachstan: Entsorgungslager für toxischen Abfall

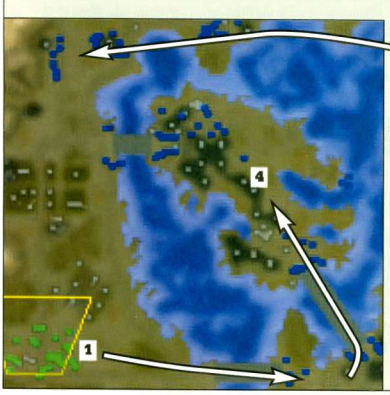
Ziel 1: Erobern Sie vier Bunker.
Ziel 2: Löschen Sie sämtliche amerikanischen Verteidigungseinheiten aus.

1. Um diese Mission erfolgreich zu bestreiten, müssen Sie sehr flink vorgehen. Beginnen Sie sofort damit, Ihre Basis mit etlichen Stinger-Stellungen abzusichern. Die Amerikaner greifen von Norden her häufig mit Panzern und Fußtruppen an. Kommandieren Sie einige Skorpion-Panzer, Vierlingsgeschütze und Toxintraktoren ab, den nördlichen Teil Ihrer Basis zu verteidigen. Die ständigen Luftangriffe vom Westen her bekämpfen Sie am besten mit satten fünf Stinger-Stellungen und drei Vierlingsgeschützen. Klicken Sie auf die Kaserne und erwerben Sie die Fähigkeit, Gebäude zu besetzen. Im Fall einer Partikelkanonen-Attacke müssen zerstörte Einrichtungen sofort ersetzt werden. Jetzt können Sie mit der Eroberung der feindlichen Stellungen beginnen.
2. Produzieren Sie eine möglichst zahlreiche Angriffsarmee. Diese sollte zum größten Teil aus Skorpion-Panzern bestehen. Begleiten Sie die Panzertruppen mit mindestens einem Toxintraktor und einigen Einheiten, die den Skorpionen Schutz vor Luftangriffen bieten. Außerdem benötigen Sie einen mit Rebellen und Arbeitern gefüllten Lastwagen, der gut gedeckt in der Mitte Ihres Konvois platziert wird. Kämpfen Sie sich mit Ihrer Sturmarmee gen Westen, überqueren Sie die Brücke und vernichten Sie die beiden amerikanischen Wach-Bunker mit Ihren Toxintraktoren. Jetzt nehmen Sie mit Ihren Rebellen die beiden Abfall-Bunker ein.
3. Bauen Sie neben dem neuen Rohstofflager ein Geheimlager und ein Tunnelsystem. Letzteres benutzen Sie, um möglichst viele Arbeiter unterirdisch zum Rohstofflager zu bringen. Damit Sie von diesem neuen Stützpunkt weitere Angriffswellen starten können, erschaffen Sie einen Waffenhändler. Sichern Sie die Stellung nach allen Seiten mit mindestens sechs Stinger-Stellungen ab.

3



4. Nun brechen Sie von Ihrer neuen Basis mit einer möglichst großen Sturmarmee Richtung Norden durch. Die Verteidigungsanlagen jenseits der Brücke schalten Sie am leichtesten mit Toxintraktoren aus. Während Ihre Einheiten im gegnerischen Lager möglichst viel Schaden anrichten, versorgen Sie die Front kontinuierlich mit Panzern, Vierlingsgeschützen und Toxintraktoren. Dringen Sie in das feindliche Lager vor und vernichten Sie zuerst den Flughafen und danach die Partikelkanone im Osten des Lagers.
5. Nachdem die Luftangriffe und die Fernattacken der Partikelkanone gebannt sind, ist es ein Leichtes, den Rest der amerikanischen Anlagen zu vernichten und genügend Bunker einzunehmen.





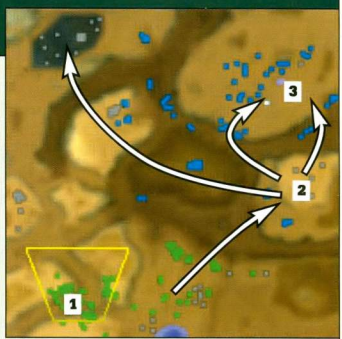
Die Bunker sehen mehr nach Blechhütten aus – genau das richtige Ambiente für die GBA.

4



Weg mit der doofen Partikelkanone, wir wollen schließlich gewinnen.

Mission 7: In der Nähe von Lenger, Kasachstan: von Splittergruppen besetztes Gebiet



Ziel 1: Bringen Sie die gestohlenen LKWs unbemerkt in das Verräterlager.
Ziel 2: Vernichten Sie die feindliche Basis mithilfe der LKWs.

1. Das Wichtigste bei dieser Mission ist es, die von Westen her attackierenden, chinesischen Aggressoren in Schach zu halten. Hierzu sichern Sie den Startpunkt mit etlichen Stinger-Stellungen und RPG-Einheiten ab. Achten Sie darauf, einige Raketenstellungen oberhalb des Weges zu stationieren. Nach jeder chinesischen Angriffswelle müssen Sie die zerstörten Stinger-Stellungen sofort ersetzen. Von Ihren Kasernen aus versorgen Sie die Westfront ständig mit neuen RPG-Einheiten. Bringen Sie die gestohlenen LKWs in Ihrem Tunnelsystem in Sicherheit.
2. Nachdem das „chinesische Problem" gelöst ist, beginnen Sie mit der Befestigung des Hauptlagers. Sichern Sie sich nach Norden mit mindestens vier Stinger-Stellungen ab und erschaffen Sie in der Zwischenzeit eine starke Panzerarmee. Kämpfen Sie sich nun zum Rohstofflager auf dem Felsplateau nördlich Ihres Hauptlagers durch. Erobern Sie die feindlichen Stellungen und bauen Sie sie wieder auf. Mit Stinger-Stellungen sichern Sie den Lagerzugang ab. Jetzt heißt es, Geld verdienen! Erschaffen Sie möglichst viele Arbeiter und lassen Sie das ergiebige Rohstofflager abbauen.
3. Nun rüsten Sie sich für den finalen Schlag. Mittlerweile sollten Ihre finanziellen Möglichkeiten gewaltig gestiegen sein. Erschaffen Sie eine große Angriffsarmee, bestehend aus Panzern, Raketenbuggys und Toxintraktoren. Schicken Sie die GBA-Brut nach Norden und vernichten Sie die Verteidigungsanlagen, die den Weg zum „Verräterlager" versperren. Nachdem Sie die Stellung gesichert haben, bauen Sie einen Tunneleingang. Preschen Sie nun mit den gestohlenen LKWs aus dem unterirdischen System und bringen Sie diese inmitten der gegnerischen Basis zur Detonation. Jetzt überrollen Sie den kleinen, chinesischen Stützpunkt im Nordwesten des Levels.





Mission 8: Baikonur Kosmodrom, südliches Kasachstan: sowjetische Raketenbasis









Ziel 1: Nehmen Sie das Kontrollzentrum ein.
Ziel 2: Erobern Sie die Raketenabschussbasis.

1. Bauen Sie sich eine große Hauptbasis mit sämtlichen verfügbaren Gebäuden auf. Errichten Sie rings um die Basis zahlreiche Stinger-Stellungen. Sichern Sie den östlichen Teil der Stellung zusätzlich mit Vierlingsgeschützen, um die ständigen Luftangriffe abzuwehren. Nach den nervigen Angriffen der Partikelkanone müssen Sie die zerstörten Einrichtungen sofort erneuern.
2. Bewachen Sie den nördlichen Teil des Hauptquartiers mit einigen Panzern, während Sie mit Stoßtruppen gen Osten vordringen. Lassen Sie sich nicht entmutigen, wenn Ihre Truppen von Luftangriffen aufgerieben werden, denn mit der Zeit lassen die Angriffe nach und Sie können nach Osten in das amerikanische Lager einfallen. Achten Sie darauf, sämtliche Ölbohrtürme, die Sie unterwegs entdecken, mit Rebellen zu besetzen, um noch mehr Bares einzustreichen. Unterstützen Sie die Ostfront mit SCUD-Sturmangriffen. Vernichten Sie zuerst den amerikanischen Flughafen, um die Luftangriffe zu unterbinden. Danach machen Sie die Partikelkanone dem Erdboden gleich. Sichern Sie die amerikanische Basis, erobern Sie das Kontrollzentrum vorerst jedoch nicht.
3. Erschaffen Sie eine zweite Sturmarmee und bahnen Sie sich einen Weg Richtung Norden. Nach kurzer Zeit stoßen Sie auf heftigen, chinesischen Widerstand. Wenn Sie die Nordfront jedoch kontinuierlich mit frischen Truppen versorgen, ist es kein Problem, durch die chinesischen Reihen zu brechen und der Stromversorgung zu Leibe zu rücken. Ohne Strom sind die Chinesen geradezu wehrlos und Sie können das gesamte Lager ausradieren.
4. Nehmen Sie nun das amerikanische Kontrollzentrum ein. Jetzt greifen Sie die Raketenbasis von zwei Flanken her an. Nachdem Sie alle Schutzeinrichtungen der Stellung eliminiert haben, nehmen Sie die Raketenabschussrampe mit einem Rebellen ein. Nun können Sie sich über den Abspann wundern ...

Mission 1: Bagdad, Irak, Operation Final Justice

Ziel 1: Befreien Sie Bagdad.
Ziel 2: Zerstören Sie den SCUD-Storm.

1. Kaufen Sie für die Panzer sofort Kampfdrohnen und ziehen Sie die Einheiten zurück, um sie zu reparieren. Sobald Ihre Fahrzeuge wieder fit sind, dringen Sie in die Stadt ein. Ziehen Sie auch die beiden zusätzlichen Humvees aus dem Lager hinzu (lassen Sie ein paar Infanteristen einsteigen).
2. Sobald Sie die Stadt betreten, feuern die Rebellen ihre tödlichen SCUDS auf die Stadt ab. Warten Sie nun, bis die Giftwolken weg sind. Teilen Sie Ihre Panzer und Humvees in zwei Gruppen und stoßen Sie zu den Ölfeldern und zum Gefangenenlager vor.
3. Nachdem die Piloten befreit und die Ölquellen übernommen sind, stoßen Sie ins Zentrum vor. Die besetzten Gebäude werden automatisch von Rangern übernommen.
4. Rücken Sie nach der Befreiung von Bagdad in die Berge vor – der feindlichen Panzer nimmt sich die Air Force an. Sie haben mehr als genügend Feuerkraft, um die GBA-Truppen zu zerstören und die Raketenbasis zu vernichten.

Variante 2:
Laden Sie Ihre Ranger in den Heli und fliegen Sie direkt zum SCUD-Storm. Wenn Sie ganz rechts oben in der Ecke Ihre Jungs abladen, können diese die Raketenbasis sofort zerstören. Das ist zwar vom Spiel bestimmt nicht vorgesehen, aber Sie können so die Mission in zwei Minuten erfolgreich beenden.

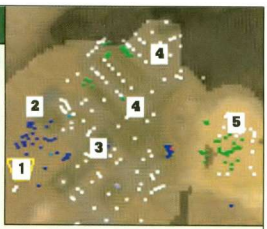


Mission 2: Al Hanad, Yemen, Operation Treasure Hunt



Ziel: Befreien Sie drei Piloten, bringen Sie den dritten Piloten lebend in die US-Basis zurück.

Infanterie in Gebäuden und schnelle Vorstöße mit den Fahrzeugen sind hier der Weg zum Erfolg. Wenn Sie die Luftabwehr ausschalten, können Sie Ihre Ranger gefahrlos per Heli einfliegen.



1. Sichern Sie die Basis – die GBA greift hin und wieder mit kleinen Trupps an.
2. Übernehmen Sie die beiden Ölbohrtürme.
3. Lassen Sie Ihre Fahrzeuge die Straßen um das Krankenhaus säubern. Anschließend übernehmen Sie das Gebäude.
4. Retten Sie die beiden Piloten im Stadtgebiet – diese Männer lassen Sie in Fahrzeuge steigen.
5. Greifen Sie mit allen Fahrzeugen die Basis an und halten Sie einen Chinook bereit. Sobald die Luftabwehr ausgeschaltet ist, retten Sie den letzten Piloten mit dem Heli. So sind Sie im Nu in der Basis und die Mission ist gewonnen.

Mission 3: Nördliches Kasachstan, Operation Guardian Angel

Ziel: Sorgen Sie dafür, dass 100 amerikanische Soldaten fliehen können.

Diese Mission ist denkbar einfach – wer's richtig anstellt, kann alle fliehenden Amerikaner retten.

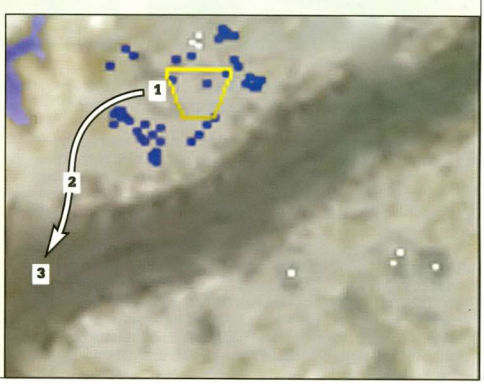
1. Kaufen Sie zuerst das Raketen-Upgrade für den Comanche und dann neue Helis – setzen Sie den Sammelpunkt auf die Schlucht.
2. Ziehen Sie Ihre Bodentruppen an den Hang. Stellen Sie diese Einheiten nicht auf die Straße – das würde den Fluchtweg blockieren.
3. Die Comanches gehen in Stellung.
4. Sobald die eigenen Truppen durch sind, können Sie mit den Raketen der Helis enormen Schaden machen. Außerdem preschen die eigenen Bodentruppen auf die Straße, um den Weg zu versperren. Die GBA hat keine Chance!



So könnte das Silvesterfeuerwerk der Zukunft aussehen. Uns gefällts, dem Gegner eher weniger.

5. Wenn Sie neue Comanches haben, ist es sinnvoll, diese in einer zweiten Gruppe zusammenzufassen. So lassen sich die Gegner noch leichter ausschalten.
6. Etwaige Gegenangriffe schlagen Sie aus der Luft zurück.

Hinweis: In der dritten Angriffswelle sind zwei LKW mit Luftabwehr – knallen Sie diese zuerst ab.





Mission 4: Kasachische Küste, Operation Stormbringer

Ziel: Zerstören Sie das Terroristen-Trainingscamp.

1. Ziehen Sie Ihre Truppen aus den Gefechten zurück und organisieren Sie sich.
2. Mit Ihren Raketenwerfern zerstören Sie nach und nach die Bunker, bis Sie gefahrlos die Luftabwehrstellungen attackieren können. Sobald die Raketen keine Gefahr mehr sind, wird das gesamte Terrain bombardiert.
3. Bauen Sie Ihre Basis auf. Lassen Sie einige Einheiten zur Verteidigung zurück. Infanterie in den Gebäuden der Stadt sowie Scharfschützen sind hier sehr wertvoll.
4. Sammeln Sie Ihre Kräfte und nehmen Sie die feindliche Basis ein – die Raketenwerfer sind auch hier Gold wert. Passen Sie also auf diese Fahrzeuge auf.







Mission 5: DMZ Kasachstan, Operation Blue Eagle

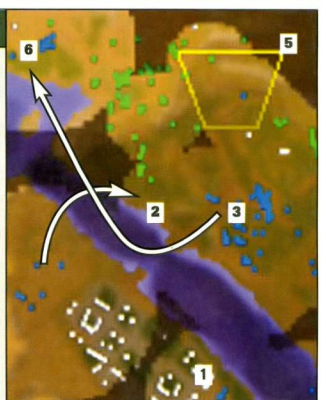
Ziel: Zerstören Sie das Terroristen-Camp.

Hinweis: Der Staudamm wird gesprengt, sobald alle Gegner ausgeschaltet sind – es folgt darauf der zweite Teil der Mission. Wichtiges neues Gebäude: Strategiezentrum!



1. Nehmen Sie das Krankenhaus ein!
2. Die Gegner auf der anderen Flussseite sind schnell beseitigt. Ein Scharfschütze, per Heli übergesetzt, wirkt hier wahre Wunder.
3. Lassen Sie ein Gebäude stehen. Jetzt können Sie in aller Ruhe eine zweite Basis errichten und Einheiten bauen.
4. Wenn Sie mit Ihrer neuen Basis zufrieden sind, zerstören Sie das letzte Gebäude der GBA.
5. Wer's braucht: Im Nordosten stehen zwei Ölbohrtürme.
6. Fallschirmjäger hier absetzen – die Jungs erledigen die Stinger-Stellungen im Handumdrehen. Jetzt können Sie hier die Comanches einsetzen und das Lager von hinten aufrollen.

Hinweis: Nutzen Sie unbedingt Scharfschützen – die GBA hat Sprengfallen aufgestellt.







Mission 6: Südöstliches Kasachstan, Operation Desperate Union

Vorsicht: Autobomben und Selbstmordattentäter!
Wichtiges neues Gebäude: Partikelkanone.

1. Bauen Sie Ihre Basis aus und sorgen Sie für ausreichend Verteidigung. Humvees und Comanches sind enorm effektiv!
2. Verteidigen Sie das südliche Depot mit Humvees und Infanterie.
3. Bauen Sie alsbald Versorgungspads und die Partikelkanone (achten Sie auf den Energieverbrauch).
4. Machen Sie regen Gebrauch von der Aerosol-Bombe (Fuel-Bomb).
5. A-10-Angriffe und Bomben schlagen eine Bresche in die Luftverteidigung. Sobald die Luft rein ist, können Comanches am nördlichen Rand der Karte in die GBA-Basis eindringen und die Kommando-Zentrale zerstören.
6. Die Atomrakete der Chinesen: Schalten Sie diese Gefahr so bald wie möglich mit der Partikelkanone in Kombination mit der Benzin-Bombe aus.
7. Ein Partikelkanonen-Angriff legt fast die gesamte Energieversorgung der Chinesen auf einen Schlag lahm. Fallschirmjäger haben leichtes Spiel mit der Kommandozentrale.
8. Wenn beide Kommandozentralen (China und GBA) zerstört sind, haben Sie gewonnen.



Mission 7: Aldastan, Operation Last Call

Dieses Mal stehen Ihnen die Chinesen zur Seite. Nutzen Sie diese Chance, um die Vorteile beider Parteien zu nutzen. Die GBA wird Ihnen alles entgegenwerfen, was sie hat, – Sie brauchen eine sehr gute Basisverteidigung.

Empfohlene Punkteverteilung

- Scharfschütze
- A-10 Stufe 3
- Fallschirmjäger Stufe 3
- Benzin-Bombe

Phase 1: Scud-Storm ausschalten
Halten Sie sich an diese Anleitung und Sie erledigen die SCUDS noch auf der Startrampe. Sie müssen alle Punkte zügig abarbeiten und dürfen (ganz wichtig) kein Geld ausgeben, wenn es nicht da steht! Ihr Ziel ist es, zwei Partikelkanonen in Bau zu haben, bevor der SCUD-Sturm angekündigt wird.

1. Bauen Sie die Waffenfabrik in der Nähe der chinesischen Basis. Zeitgleich erforschen Sie in der Kaserne „Gebäude übernehmen" und schicken einen Ranger in den Süden.
2. Übernehmen Sie das Versorgungsdepot und die Kommandozentrale der Chinesen. Bauen Sie sofort nach der Übernahme einen zweiten LKW und einen Bulldozer (China).
3. Die vorhandenen Truppen gruppieren, Infanterie in die Humvees setzen. Diese Einheiten sind für den Anfang die einzige Verteidigung!
4. Sobald die Waffenfabrik fertig ist, bauen Sie das Strategiezentrum.
5. Der chinesische Bulldozer baut zwei Kernkraftwerke – das ist billiger als die Fusionskraftwerke der Amerikaner.
6. Nach dem Strategiezentrum bauen Sie sofort die Partikelkanonen. Der eine Bulldozer sollte es schaffen, mit dem Bau der zweiten Kanone zu beginnen, bevor die Meldung über den feindlichen SCUD-Sturm ertönt.
7. Sobald Kanone #2 in Bau ist, können Sie getrost Ihr Geld in Verteidigungsanlagen und Einheiten investieren.
8. Warten Sie, bis beide Partikelkanonen aufgeladen sind. Dies ist vor dem Start der SCUDS der Fall, wenn Sie alles richtig gemacht haben. Aktivieren Sie beide Kanonen und beenden Sie das GBA-SCUD-Projekt ein für alle Mal.

Phase 2: Verteidigung
9. Die Kombination USA-China ist unschlagbar. Patriots und Gattling-Geschütze sorgen für eine schier undurchdringliche Verteidigung.
10. Abwurfzonen (USA) und Hacker (China) sorgen für ausreichend Geld.
11. Einige Panzer und Infanterie fangen GBA-Stoßtrupps ab, bevor diese überhaupt in die Nähe der Basis kommen. Einige Comanches eignen sich hervorragend, um schnelle Einheiten, die Ihnen entwischt sind, auszuschalten.

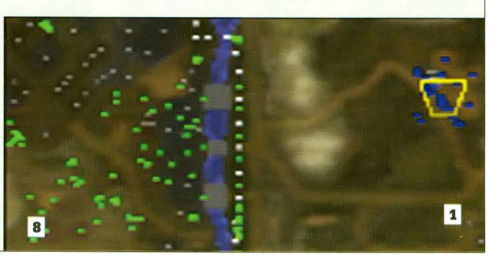
Phase 3: Angriff
Die GBA kann Ihnen nichts mehr anhaben – wie Sie die Bedrohung durch die Terroristen ausschalten, ist Geschmackssache. Es gibt etliche Möglichkeiten, die feindliche Basis dem Erdboden gleichzumachen. Hier einige Anregungen.

Partikelkanone & Atomrakete
Sie verfügen über schier unerschöpfliche Geldmittel. Wenn Sie mögen, bauen Sie so viele Partikelkanonen und Atomraketen, wie Sie wollen. So ist es möglich, die GBA-Basis im Minutentakt mit Strahlen und Raketen zu traktieren.

Die ultimative Kampfgruppe
Sehr imposant ist folgende Zusammenstellung: Bauen Sie einige Weltherrscher-Panzer. Im Bunkeraufsatz finden fünf Scharfschützen Platz. Geben Sie den anderen Panzern Gattling-Kanonen und Lautsprecher-Türme. Diese Gruppe kann gegen Panzer und Infanterie vorgehen, sich selbstständig heilen und sogar dank der Kundschafter versteckte Einheiten und die Sprengfallen der GBA entdecken. Wo diese Panzer hinfahren, wächst kein Gras mehr.


Mr. Bush würde seine Freude dran haben: Die Partikelkanonen sind aufgeladen, bevor die Scuds betankt sind.


So nicht, mein lieber Muselmann. Die Scud-Anlage ist dank unseres Einsatzes nur noch Schrott wert.



Battlefield 1942: Road to Rome

Die Straße nach Rom hat im vorliegenden Add-on wahrlich nichts mit einer hübschen Italienrundreise zu tun. Vielmehr schlagen Sie sich im Land der Pizza&Pasta-Einwohner erneut um die begehrten Eroberungspunkte. Damit das auch gelingt, haben wir alle Maps gründlich durchleuchtet.

BELLA ITALIA

Wie spielen sich die neuen Karten?

Die sechs neuen Kriegsschauplätze sind geprägt durch bergiges und enges Gelände, steile Wände und schmale Brücken. Sie müssen die Fahrzeuge allesamt gut beherrschen, um nicht unverhofft in den Abgrund zu stürzen oder gegen eine Felswand zu knallen. Im Allgemeinen hinterlassen die Maps einen vielfältigeren Eindruck – es gibt auf jedem Schlachtfeld Schleichwege und Abkürzungen, die man taktisch hervorragend nutzen kann.

AUFGETANKT

Klemmt mein Turm?

Liebhaber der gepanzerten Vehikel werden sich umgewöhnen müssen. Die neuen Panzer M3 Grant, M1 1-39 Carro Armato und das deutsche Sturmgeschütz haben kein voll drehbares Hauptgeschütz. Die drei Fahrzeug-Typen sind daher am effektivsten, wenn sie mit zwei Mann Besatzung gefahren werden. Natürlich erfordert dies ein diszipliniertes Teamplay.

STELLUNGSSPIEL

Was taugen die festen Geschütze?

Ebenfalls neu sind die festen Artilleriegeschütze (Britische AT-Gun/Deutsche Panzerabwehrkanone). Deren Feuerkraft ist sehr hoch und lässt selbst die starken Panzer schnell in die Knie gehen. Machen Sie nicht den Fehler, Artilleriestellungen direkt von vorne anzugreifen. Die Schutzeinrichtungen (Sandsäcke, Holzbarrikaden) fangen einen Großteil des Schadens ab. Von der Seite oder von hinten sind die Geschütze jedoch leicht zu zerstören.

Wenn Sie ein Artilleriegeschütz bedienen, ist es ratsam, die Kameraperspektiven durchzuschalten, da die Sichtfenster recht begrenzt sind. Fühlen Sie sich hinter Ihrem Geschütz nicht zu sicher – durch die Luken können Sie von gegnerischen Schützen aufs Korn genommen werden.

Achtung: Artillerieschützen sind auf sich allein gestellt, es gibt keine Zielfunktion in Verbindung mit einem Aufklärer.

STEFAN WEISS/ANSGAR STEIDLE



Feuer frei! Sobald die gegnerischen Heerscharen anrücken, bekommen sie eins mit der PAK übergebraten.

Panzerschlacht – „30 Tonnen Stahl unterm Hintern"

Waren im Hauptspiel die Panzerklassen auf jeder Seite noch identisch, ist es im Add-on etwas kniffliger geworden. Hier stellen wir Ihnen die neuen Gefährte mit ihren Stärken und Schwächen vor.

M1 1-39 Carro Armato

Der Kleinste und Schwächste unter den „Neuen". Sein großer Vorteil ist die Geschwindigkeit. Auf gerader Strecke macht er fast dem Jeep Konkurrenz und eignet sich daher hervorragend, um zum Beispiel schnelle Vorstöße zu gegnerischen Flaggenpunkten zu absolvieren. Die schnell feuernde Sekundärkanone räumt mit Infanterie oder leichten Fahrzeugen (Jeep) auf. Auch gegen Flugzeuge ist die Kanone recht effektiv. Im Kampf Panzer vs. Panzer hat der M1 schlechte Karten – selbst an der Frontseite ist die Panzerung nicht allzu stark. Sowohl das deutsche Sturmgeschütz als auch der Wolverine und der M3 haben mit dem M1 leichtes Spiel.



Deutsches Sturmgeschütz

Der zweitstärkste Panzer im Add-on. Die dicke Panzerung und die große Feuerkraft machen das Vehikel zu einem gefährlichen Gegner. Panzerabwehrsoldaten müssen schon im Team antreten, um mit dem Stahlmonster fertig zu werden. Die schwächste Stelle ist, wie bei allen Panzern, das Hinterteil. Beim direkten Panzerkampf fertigt das Sturmgeschütz den M1 oder den M3 in null Komma nix ab. Lediglich die schlechtere Wendigkeit macht das Sturmgeschütz verwundbar. Wenn Sie auf einen gegnerischen Wolverine treffen, müssen Sie sich vorsehen. Dessen Feuerkraft ist stärker, darüber hinaus ist er wendiger als das Sturmgeschütz und besitzt einen voll drehbaren Geschützturm.



M3 Grant

Auf der Alliiertenseite gibt es nur eine Neuerung – den M3 Grant. Er ist im Vergleich zum M1 der Achsenmächte etwas langsamer, dafür stärker gepanzert und wendiger. Gegen den Kampfkoloss Sturmgeschütz zieht er allerdings den Kürzeren.



M3 GMC

Das neue Kettenfahrzeug der Alliierten ist nicht zu verachten. Aufgemotzt mit einer 75-mm-Kanone sind sogar Angriffe auf Panzer möglich. Gute und wendige Fahrer erledigen damit locker den leichten M1-Panzer. Nur treffen lassen sollten Sie sich nicht, die leichte Panzerung hält nicht viel aus.



Neuerungen – „Irgendwas ist an den Dingern anders."

Dicke Haut – Im Vergleich zum Hauptspiel fällt auf, dass die starken Panzer M3 und Sturmgeschütz etwas schwerer zu knacken sind. Selbst an der schwächsten Stelle (Rückseite) brauchen Sie mehrere Treffer. Panzerabwehrsoldaten haben es damit ebenfalls schwerer und müssen vorsichtiger agieren und gut zielen. Sehr wirksam sind nach wie vor Sprengsätze, Minen und natürlich gut gezielte Bombenabwürfe.

Zweite Geige – Die MG-Bordschützen waren bislang entweder masochistisch oder selbstmörderisch veranlagt. Ohne jeden Schutz gaben sie eine perfekte Zielscheibe ab. Im Add-on ist das anders – die Bordschützen sind durch Bordaufbauten besser geschützt.



Ich pieks dich!

Bei den Soldatenklassen hat sich nicht viel getan; es gibt zwar neue Gewehre, allerdings unterscheiden die sich nicht besonders von den bisher bekannten Schießprügeln. Der Ingenieur hat jedoch eine interessante Neuerung – das Bajonett. Anstelle eines Kampfmessers schlummert im Waffen-Slot 1 besagter Aufsatz für den Karabiner. Wenn Sie nahe genug an Ihren Gegner herankommen, bedeutet ein gezielter Bajonettstich ein schnelles Ende.



So ist's recht – beim Anblick unseres spitzen Dornfortsatzes geht der dumme Alliierte sofort in die Knie.

Die Schlacht um Anzio – „Bei dieser Hafenrundfahrt bekommen Sie einiges geboten."

DIE INSEL IM FLUSS

Auch wenn es sich um keinen Eroberungspunkt handelt, die kleine Insel im Quadranten E-4 ist ein taktisch wichtiger Punkt. Mit den Flakgeschützen lassen sich sogar Boote und Landfahrzeuge gleichermaßen aufhalten. Damit sind Sie in der Lage, einen Vormarsch des Gegners aufzuhalten.

DER KURZE WEG

In den Hafengebieten sind die Brücken aufgrund der Panzersperren schwer mit Fahrzeugen zu passieren. Besser ist es, eine kurze Schwimmpartie einzulegen. Über die Treppen an den Kaimauern gelangen Sie schnell ins kühle Nass und auf die andere Seite.

HOCH IN DER LUFT

Im südlichen Hafengebiet finden Scharfschützen den perfekten Spielplatz vor – die Lagerkräne bieten ein großes Schussfeld bis auf die andere Flussseite.

ZU WENIG PLATZ

Flieger haben auf der kleinen Map nur wenig Raum zum Manövrieren. Ausladende Dogfights enden schnell in der Desertationszone und führen zum vorzeitigen Ableben. Gute Piloten nutzen das Flussbett und räumen im Tiefflug mit den Gegnern auf.

FLUSSFAHRT

Die Landungsboote eignen sich hervorragend, um schnell dem Flussverlauf zu folgen und Flaggenpunkte einzunehmen. Ist die Insel im Fluss besetzt, ist es schwierig, unbeschadet vorbeizukommen. Wenn Sie mit zwei Booten losfahren, sollte einer links und der Kollege rechts an der Insel vorbeifahren. Der Flakschütze auf der Insel muss sich nun für ein Ziel entscheiden – der zweite kommt auf jeden Fall durch.



ALLIIERTE: USA

(1) Einstiegspunkt West (D-6):
1x M7 Priest (Artillerie)
1x M3 Grant
1x Willys Overland Jeep
1x M3 Half Track (Truppentransporter)
1x LCVP Higgins Boat (Landungsboot)
2x MG-Stellung

(2) Einstiegspunkt Ost (E-6):
1x M3 Grant
1x M3 GMC (Panzertruck)
1x British Mosquito (Flugzeug)
1x Willys Overland Jeep
1x MG-Stellung (außerhalb)
1x LCVP Higgins Boat (Landungsboot)

(3) Eroberungspunkt West (D-5):
2x MG-Stellung

(4) Eroberungspunkt Ost (E-4):
2x MG-Stellung
1x M3 Grant

ACHSEN: ITALIEN

(5) Einstiegspunkt Süd (C-4):
1x Hanomag Sdkfz. 251
1x M1 1-39 Carro Armato
1x VW Type 82 Kübelwagen
1x SdKfz. 124 Wespe (Artillerie)
1x MG-Stellung (außerhalb)
1x Italian LCVP (Landungsboot)

(6) Einstiegspunkt Nord (C-3):
1x Messerschmitt BF-110
1x Sturmgeschütz
1x VW Type 82 Kübelwagen
1x M1 1-39 Carro Armato
2x MG-Stellung
1x Italian LCVP (Landungsboot)

(3) Eroberungspunkt West (D-5):
2x MG-Stellung

(4) Eroberungspunkt Ost (E-4):
2x MG-Stellung
1x M1 1-39 Carro Armato

Die Schlacht um Salerno – „Wir werden diesen Hügel nehmen, egal was es kostet!"

CHANCENGLEICHHEIT

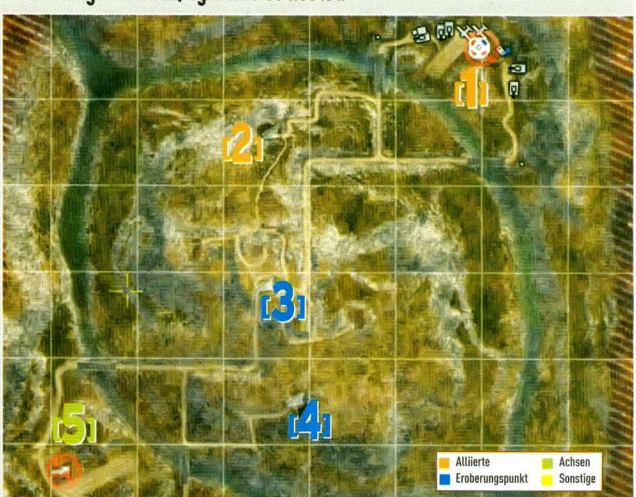
Die Strategie ist sowohl bei den Alliierten als auch bei den Achsenmächten gleich. Lediglich die Sturmgeschütze verschaffen den Italienern einen großen Vorteil bei der Erstürmung der Bergfestung. Wer hier die Oberhand hat, ist im Vorteil.

SICHERN SIE SICH DIE EINSTIEGSPUNKTE

Holen Sie sich zuerst die beiden Punkte im Norden und Süden und schalten Sie die äußeren Panzerabwehrkanonen der Festung aus. Nur diese können die Einstiegspunkte direkt unter Beschuss nehmen. Hier haben Sie die Möglichkeit, Ihre angeschlagenen Panzer reparieren zu lassen, und bekommen immer frischen Truppennachschub.

NEHMEN SIE DIE FESTUNG EIN

Der Hügel ist zwar mit weiteren PAK 40, MG-Stellungen und Flakstellungen schwer befestigt, nichtsdestotrotz lässt er sich aufgrund mehrerer Umstände leicht einnehmen:
Erstens können die PAKs Sie nicht beschießen, wenn Sie dicht am Hang stehen. Die Rohre lassen sich nicht nach unten richten, so dass die Granaten in weitem Bogen über Sie hinwegpfeifen.
Zweitens ist das Gelände recht unübersichtlich. Sie kommen mit Fußtruppen von fast überall auf den Hügel und auch für Ihre Fahrzeuge gibt es genügend Möglichkeiten, im Gelände hochzufahren.
Zu guter Letzt hat Ihr Gegner, einmal abgeschossen, keine Möglichkeit, schnell Verstärkung zu bekommen, da die Flagge auf dem Berg keinen Einstiegspunkt hat.



ALLIIERTE: USA

(1) Einstiegspunkt Nord-Ost (nicht einnehmbar) (F-2):
2x P-51 Mustang
2x American M3 GMC
1x M7 Priest
1x M3 Half Track (Truppentransporter)
2x M3 Grant
1x Willys Overland Jeep
2x MG-Stellung

(2) Eroberungspunkt Nord (D-3):
1x Willys Overland Jeep
1x AT Gun „Howitzer" (außerhalb)
1x Reparaturplattform

(3) Eroberungspunkt Mitte (D-5):
2x Flak
4x MG-Stellung
4x Kanone
1x Reparaturplattform

(4) Eroberungspunkt Süd (D-6):
2x Willys Overland Jeep
1x British AT Gun „Howitzer" (außerhalb)
1x Reparaturplattform

ACHSEN: DEUTSCHLAND

(5) Einstiegspunkt Süd-West (nicht einnehmbar) (B-7):
1x SdKfz. 124 Wespe
2x M1 1-39 Carro Armato
2x Sturmgeschütz
1x Hanomag Sdkfz. 251
2x Messerschmitt Bf-109e
1x VW Type 82 Kübelwagen
1x MG-Stellung (außerhalb)

(4) Eroberungspunkt Süd (D-6):
1x VW Type 82 Kübelwagen
1x AT PAK 40 (außerhalb)
1x Reparaturplattform

(2) Eroberungspunkt Nord (D-3):
1x VW Type 82 Kübelwagen
1x AT PAK 40 (außerhalb)
1x Reparaturplattform

(3) Eroberungspunkt Mitte (D-5):
2x Flak
4x MG-Stellung
4x AT PAK 40
1x Reparaturplattform

Die Schlacht um Monte Santa Croce – „Wer zuerst kommt, mahlt zuerst."

DIE STRATEGIE

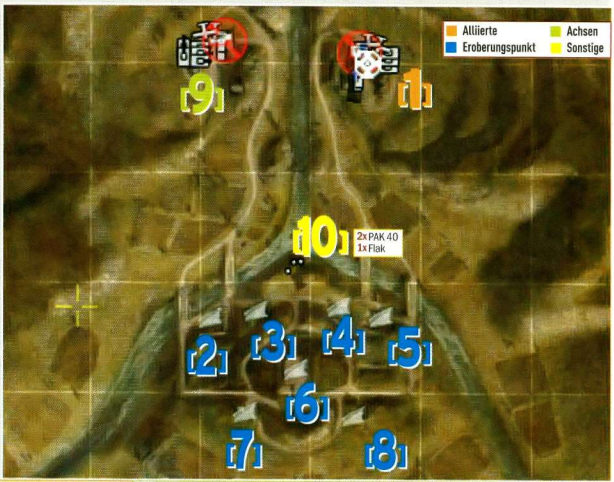
Weder die Achsenmächte noch die Alliierten haben hier besondere Vorteile oder unterschiedliche Vorgehensweisen. Sichern Sie sich also möglichst schnell eine gute Position, die ersten Minuten können in diesem Szenario über Sieg oder Niederlage entscheiden. Übrigens lassen sich von Ihrer Basis aus direkt die Flugzeuge Ihres Kontrahenten zerstören, umgekehrt leider genauso. Die Flieger sind auf dieser Karte sehr wichtig, da Bodentruppen ohne sie erst lange Wege bis auf den Berg zurücklegen müssen.

LEBENSRETTENDE SOFORTMASSNAHMEN

Auf dieser Karte gibt es im Prinzip nur einen wirklich wichtigen Punkt: die zentrale Stellung auf dem Berg, die für Sie absolute Priorität haben sollte. Fliegen Sie am besten sofort dorthin und krallen Sie sich die Flagge. Von dort oben können Sie hervorragend „snipern", die Artillerie in Stellung bringen und alle anderen Flaggen erobern. Die Anlage ist leicht zu verteidigen und nur durch Flugzeuge effizient zu beharken. Die vorhandene Artillerie lässt sich nur mithilfe von Aufklärern gut einsetzen.

UNTERBRECHEN SIE DIE NACHSCHUBWEGE

Haben Sie den Berg erst mal unter Ihrer Kontrolle, so bietet der neutrale Punkt im Flussdelta eine gute Möglichkeit, nachrückende Truppen mit der Flak unter Beschuss zu nehmen, die über die Brücke vorrücken müssen. Die Stellung zu besetzen ist nur sinnvoll, solange Sie keine Feinde hinter sich haben, da Sie von hinten sehr verwundbar sind. Hier gewinnt nur, wer in einem gut organisierten Team spielt.



Alliierte: Frankreich

(1) Einstiegspunkt (nicht einnehmbar) (E-2)
1x Spitfire
1x Mosquito
2x M3 GMC
2x M3 Grant
2x Willys Overland Jeep MB
1x M7 Priest

(2) Eroberungspunkt Norden, ganz westlich (D-5)
1x Jeep
1x Flak
1x MG-Stellung
1x Reparaturplattform

(3) Eroberungspunkt Nordwesten (D-5):
1x MG-Stellung

(4) Eroberungspunkt Nordwesten (E-5):
1x MG-Stellung

(5) Eroberungspunkt Norden, ganz östlich (E-5):
1x Jeep
1x Reparaturplattform

(6) Eroberungspunkt Mitte (D-5):
2x M7 Priest
2x Flak
4x MG-Stellung

(7) Eroberungspunkt Südwesten (D-6):
1x AT Gun „Howitzer"

(8) Eroberungspunkt Südosten (E-6):
1x AT Gun „Howitzer"

Achsen: Deutschland

(9) Einstiegspunkt (nicht einnehmbar) (D-2)
2x Sturmgeschütz
1x SdKfz. 124 Wespe
2x M1 1-39 Carro Armato
1x Bf-110
2x VW Type 82 Kübelwagen
1x Bf-109e

(2) Eroberungspunkt Norden, ganz westlich (D-5):
1x VW Type 82 Kübelwagen
1x Flak
1x MG-Stellung
1x Reparaturplattform

(3) Eroberungspunkt Nordwesten (D-5):
1x MG-Stellung

(4) Eroberungspunkt Nordwesten (E-5):
1x MG-Stellung

(5) Eroberungspunkt Norden, ganz östlich (E-5):
1x VW Type 82 Kübelwagen
1x Flak
1x Reparaturplattform

(6) Eroberungspunkt Mitte (D-5):
2x SdKfz. 124 Wespe
2x Flak
4x MG-Stellung

(7) Eroberungspunkt Südwesten (D-6):
1x PAK 40

(8) Eroberungspunkt Südosten (E-6):
1x PAK 40

Die Schlacht um Monte Cassino – „Hoffentlich lohnt sich die Aussicht vom Gipfel."

SCHLÜSSELPOSITION FESTUNG

Versuchen Sie, mit einem Infanterietrupp schnell über die Ostbrücke vorzustoßen. Arbeiten Sie sich am östlichen Kartenrand bis zum Kastell vor. Es gibt oben zwei Maureinbrüche, durch die Sie problemlos in die Burganlage einsteigen können. In der Regel werden Sie damit die Achsenmächte überraschen, deren Verteidigung hauptsächlich nach Norden hin ausgerichtet ist.

Achsenspieler dürfen umgekehrt auf keinen Fall die Rückseite der Burg vernachlässigen. Bepflastern Sie die beiden Mauerlücken mit Sprengsätzen und legen Sie sich auf die Lauer.

Sprechen Sie sich im Team nach Möglichkeit ab, wer welche Burgmauern besetzt, um in alle Richtungen sichern zu können.

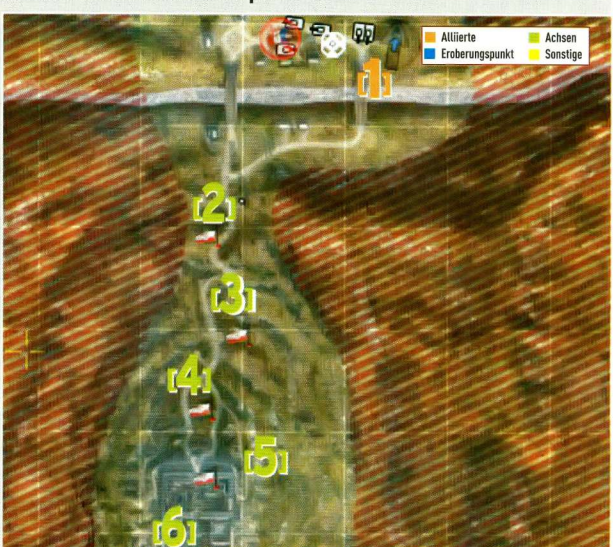
ARTILLERIEKAMPF

Die Achsenmächte müssen so schnell wie möglich die vorgelagerten Geschützstellungen besetzen. Hauptziele sind natürlich die westliche Brücke und die Weggabelung in Quadranten D-3. Diesen Engpass müssen alle Alliierten passieren.

Aufseiten der Alliierten ist die Zusammenarbeit von M7-Priest-Schützen und Aufklärern am wichtigsten. Nur so können Sie gezielt die gegnerischen Geschützstellungen effizient ausheben. Ein stumpfes Anrennen mit allen Kräften macht nur Sinn, wenn Sie zahlenmäßig in der Überzahl sind oder gegen ein schlecht organisiertes Achsenteam spielen.

GRANATENHAGEL

Achten Sie als Verteidiger der Bergfestung auf die vielen Munitionskisten (zum Beispiel am Einstiegspunkt D/E-5) bei den Sandsackbarrieren. Hocken Sie sich dort direkt an eine solche Kiste und werfen Sie eine Handgranate nach der anderen den Hang hinunter. Ihr Vorrat wird permanent aufgefüllt. Die Gegner haben an diesem Dauerbeschuss heftig zu knabbern, selbst Panzer bekommen Sie so klein. Achten Sie nur darauf, nicht die eigenen Leute zu bewerfen, das gibt sonst großen Ärger.



Alliierte: Frankreich

(1) Einstiegspunkt (nicht einnehmbar) (E-2):
2x M7 Priest
1x M10 Wolverine
2x M3-Grant

Achsen: Deutschland

(2) Einstiegspunkt (D-4):
2x PAK 40

(3) Einstiegspunkt (D-5):
1x PAK 40

(4) Einstiegspunkt (D-5):
2x PAK 40
1x Sturmgeschütz
1x SdKfz. 124 Wespe

(5) Einstiegspunkt (D-6)
1x MG-Stellung

(6) Einstiegspunkt (D-7)
1x MG-Stellung

Operation Baytown – „Sonne und Strand, Flieger und Flaks, was für eine Mischung."

BERGWANDERUNG

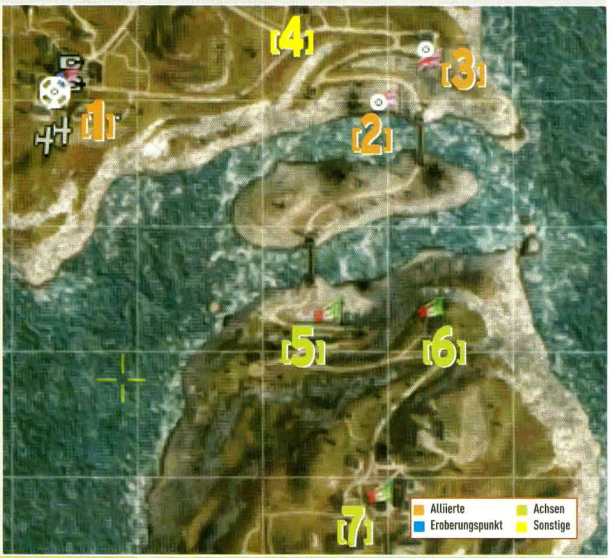
Das Plateaudörfchen der Achsenmächte scheint auf den ersten Blick uneinnehmbar. Achsenspieler müssen sich darauf einstellen, dass die Alliierten die Flugzeuge hauptsächlich dazu benutzen, über das Plateau zu fliegen und mit dem Fallschirm in die Basis einzuschweben. Der zentrale Kirchturm ist daher der beste Platz, um Fallschirmjäger abzufangen.
Alliierte Flieger müssen mit starkem Beschuss auf dem Plateau rechnen, daher ist es ratsam, die Insel aus östlicher oder westlicher Richtung anzufliegen. Steigen Sie erst weit im Süden aus dem Flieger und arbeiten Sie sich dann zu Fuß aus südlicher Richtung zum Plateau vor.

BOOTSTOUR

Eine echte Alternative bietet der Hang im Quadrat E-4. Mit einem Landungsboot gehen Sie an der Nordostspitze des Planquadrats an Land. Spurten Sie den Hang hoch – mit Anlauf oder mit Seitwärtsschritten schaffen Sie es direkt bis zum Flaggenpunkt in diesem Abschnitt. Diese Möglichkeit gibt es nur auf der Südinsel. Das nördliche Festland ist vor einem solchen Überraschungsangriff absolut sicher. Wenn Sie als Achsenspieler den Braten gerochen haben, postieren Sie sich mit ein bis zwei Spielern am Hang und bereiten den anrückenden Alliierten einen heißen Empfang.

LUFTHOHEIT

Für beide Teams gleichermaßen wichtig ist die Übernahme beider Flughäfen. Ein Team ohne Flieger hat es wesentlich schwerer, die gegnerischen Flaggenpunkte einzunehmen, da nur der mühsame Weg entlang der Küstenstraßen und über die engen Brücken bleibt. Das dauert normalerweise viel zu lange und der Gegner fällt Ihnen dabei von den Bergen aus in den Rücken. Sprechen Sie sich daher im Team gut ab, wer zur Bewachung der Flughäfen zurückbleibt, und verteidigen Sie diese Punkte um jeden Preis. Eine perfekte Aufgabe für Scharfschützen.



ALLIIERTE: ENGLAND

(1) Einstiegspunkt West (B-2):
2x M3 Grant
1x Spitfire Mk VB
1x British Mosquito
1x Flak

(2) Einstiegspunkt Mitte (D-2):
1x MG-Stellung
2x LCVP Higgins Boat (Landungsboot)
1x M3 Grant

(3) Einstiegspunkt Ost (E-2):
1x Willys Overland Jeep

(4) Ruine im Norden (D-2):
1x M3 Half Track (Truppentransporter)
1x Flak

ACHSEN: ITALIEN

(5) Einstiegspunkt West (D-4):
2x M3 Grant
1x Spitfire Mk VB
1x British Mosquito
1x Flak

(6) Einstiegspunkt Mitte (D-2):
1x MG-Stellung
2x LCVP Higgins Boat (Landungsboot)
1x M3 Grant

(7) Einstiegspunkt Ost (E-2):
1x Willys Overland Jeep

Operation Husky – „Diese Landung habe ich mir auch anders vorgestellt."

STRANDBESUCH

Die Alliierten müssen sich als Erstes den Strandpunkt in D-6 sichern. Wird das Schlachtschiff unter Beschuss genommen, ziehen Sie es nach Osten in die Quadranten E-6/E-7. Dort ist es etwas geschützt. Am Strand sollten Sie wenigstens einen Aufklärer dabeihaben, der das Bunkergeschütz anvisieren kann. Schalten Sie es mit dem Schlachtschiff aus.

GEDECKTER VORMARSCH

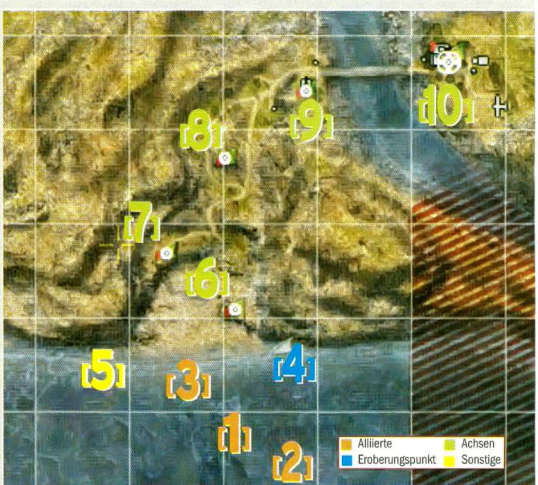
Die Alliierten müssen große freie Flächen passieren, hier kommen die Scharfschützen gut zum Einsatz, um Deckung zu geben.

FLUSSDURCHQUERUNG

Ein Knotenpunkt ist die große Steinbrücke im Norden. Wenn Sie dort ständig aufgerieben werden, laufen Sie zum Fluss runter und schwimmen auf die andere Seite. Sie können links oder rechts der Brücke zum anderen Ufer hinüberpaddeln. Alliierte postieren neben dem Brückenkopf Scharfschützen, um die MG-Nester hinter den Sandsäcken auszuschalten und Ziele für die Artillerie zu markieren.

BRÜCKENVERTEIDIGUNG

Die Achsenmächte könnten zwar Panzervorstöße aufhalten, wenn die Brücke vermint wird. Allerdings sind dann die eigenen Fahrzeuge abgeschnitten. Besser ist es, einen Panzer direkt an der Brücke zu postieren. Sie sehen auf jeden Fall einen anrückenden Gegner zuerst, wenn er über die Brückenkuppe kommt, das ist Ihr Moment zum Feuern. Auf dem Balkon im Haus nördlich der Brücke finden Sie ein fest montiertes MG und eine Munitionskiste. Von dieser Position aus lässt sich anrückende Infanterie gut abfangen. Scharfschützen sollten sich diesen Punkt gut merken.



ALLIIERTE: ENGLAND

(1) und (2) Einstiegspunkte auf USN Fletcher Class Zerstörer (D-7):
2x LCVP Higgins Boat
2x Artillerie
3x MG-Stellung
Wasserbomben

(3) Einstiegspunkt Süden, vor der Küste (C-6):
Fallschirmabsprung

(5) Neutraler Punkt (B-6):
1x Jeep

(4) Neutraler Punkt: Strand – nicht von Achse einnehmbar! (D-6):
1x M10 Wolverine
1x M3 Grant
1x M3 Half-Track
1x Flak

ACHSEN: ITALIEN

(6) Einstiegspunkt Süd (D-5)
3x MG-Stellung

(7) Einstiegspunkt Mitte (C-5)
2x MG-Stellung
1x Bunkergeschütz

Zwischen (7) und (8):
2x MG-Stellung
2x Flak

(8) Einstiegspunkt Mitte (C-4):
3x MG-Stellung
1x SdKfz. 124 Wespe

Zwischen (8) und (9)
3x MG-Stellung

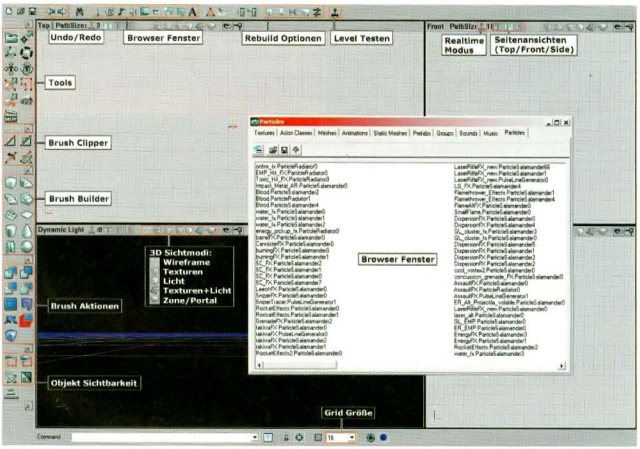
(9) Einstiegspunkt Brücke (D-3):
1x Sturmgeschütz
1x MG-Stellung (Brücke)

10) Einstiegspunkt Brücke (östlich) (F-3):
2x MG-Stellunger
2x VW Type 82 Kübelwagen
1x Messerschmitt Bf 110
1x M1 1-39 Carro Armato
1x Hanomag Sdkfz. 251

Unreal-2-Leveldesign-Tutorial

UNREAL 2 – SO BAUEN SIE IHREN EIGENEN LEVEL

Sehr nett! Allen PC-ACTION-Lesern erklärt Matthias Worch, einer der Leveldesigner von Unreal 2, die Grundlagen des Unreal-2-Editors. Sämtliche Leveldateien, die in diesem Artikel erwähnt werden, befinden sich auf der Heft-DVD („Specials"-Rubrik). Anfängern sei gesagt: Mit Hilfe der U2-Engine bekommen Sie schnell erste Ergebnisse, die noch dazu fantastisch aussehen. Viel Spaß beim Level-Basteln!



Nein, es handelt sich hier nicht um die geheimen Einsatzpläne der CIA – wenn Sie selber Levels mit dem Unreal-Editor erstellen wollen, müssen Sie sich schon etwas plagen und sich mit diesem Arbeitsfenster vertraut machen.

VORBEREITUNG:

Leveldateien kopieren

Als Erstes kopieren Sie alle Leveldateien von der DVD in das „Maps"-Verzeichnis im *Unreal 2*-Installationsordner (Beispiel: C:\Unreal2\maps). Ihr Arbeitsmaterial für diesen Artikel besteht aus sieben PCActionTutorial.un2-Karten, die passend zu den Arbeitsschritten unterschiedlich nummeriert sind. Die Dateien „SolarisPCAction.un2" und „SolarisPCAction_hard.un2" sind hingegen voll spielbare Einzelspieler-Karten, die auf Basis dieses Leveldesign-Kurses erstellt wurden.

Cheatcodes aktivieren

Um *Unreal 2* vollständig editieren zu können, müssen Sie erst die Cheatcodes aktivieren. Starten Sie das Spiel und öffnen Sie die Konsole (in der Regel die „ö"-Taste). In der Konsole geben Sie „BeMyMonkey" ein. *Unreal 2* bestätigt den Befehl mit der Meldung „Cheats Enabled". Von nun an sind im Spiel alle Schummeleien erlaubt, selbst wenn Sie das Spiel beendet und erneut gestartet haben.

Beispiel-Level spielen

Bevor Sie sich ans Leveldesign machen, ist es hilfreich, wenn Sie sich erst einmal die endgültige Version der Karte anschauen, welche Sie mithilfe dieses Artikels nachbauen werden. Starten Sie dazu *Unreal 2* und laden Sie anschließend irgendeinen Spielstand. Geben Sie dann „open PCActionTutorial7" in der Konsole ein. Falls der Level nicht geladen wird, vergewissern Sie sich, dass sich die Leveldateien im richtigen Verzeichnis befinden und die *Unreal 2*-Cheatcodes vorher aktiviert wurden. Hinweis: Versuchen Sie nicht, einen Level von der Konsole aus zu öffnen, wenn Sie sich im Hauptmenü des Spiels befinden – *Unreal 2* würde dann nämlich abstürzen. Laden Sie vorher immer einen Spielstand!

Sie beginnen den Level in einem breiten Gang, der auf beiden Seiten mit Metall vertäfelt ist. Am Ende des Ganges befindet sich eine Tür, hinter der ein Söldner auf Sie wartet. Schauen Sie sich den Level in Ruhe an. Er mag nicht so spektakulär wie die echten *Unreal 2*-Karten wirken, aber mit etwas Geduld und Spucke haben Sie bald die grundsätzlichen Arbeitsschritte heraus, um größere und schönere Levels bauen zu können.

Den Editor starten

Die Startdatei des *Unreal 2*-Editors heißt UnrealEd.exe und befindet sich im „System"-Verzeichnis von *Unreal 2*. Sie starten den Editor mit einem Doppelklick.

UNREALED: EINE ÜBERSICHT

Willkommen in UnrealEd, dem Editor zu *Unreal 2: The Awakening*! Als Erstes sollten Sie sich mit der Benutzeroberfläche vertraut machen und lernen, sich im Editor fortzubewegen. Als kleine Hilfe sind im Bild auf dieser Seite alle wichtigen Buttons und Befehle hervorgehoben. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn der Editor zunächst unübersichtlich und verwirrend wirkt – Sie bekommen Schritt für Schritt alle wichtigen Funktionen des Editors erklärt. Schließen Sie jetzt erst einmal das Browser-Fenster in der Mitte des Bildschirms und laden Sie den ersten Beispiel-Level (PCActionTutorial1.un2) aus dem „Maps"-Verzeichnis von *Unreal 2*.

Übersicht

Der Editor ist in vier große Sichtfenster eingeteilt, die die Spielwelt aus allen Blickwinkeln zeigen. In diesen Fenstern editieren Sie die Architektur des Levels und platzieren Gegenstände. Das Fenster links unten ist die 3D-Ansicht, der wir uns zuerst widmen wollen. Nachdem Sie den ersten Level geladen haben, sehen Sie hier einen grauen Raum, eine schwarze Wandverkleidung (die in den zweidimensionalen Ansichten als grünes Drahtgittermodell angezeigt wird) und einen roten Würfel, der ebenfalls als Drahtgitter erscheint. Der kleine Joystick markiert den Startpunkt des Spielers.

Wie man sich fortbewegt

1. Bewegen Sie den Mauszeiger über das 3D-Fenster (der Cursor verwandelt sich in ein dünnes Fadenkreuz) und drücken Sie die linke Maustaste. Jetzt ziehen Sie die Maus vor und zurück, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten – die Kamera fliegt dabei durch den Raum. Sie können sich auch nach rechts und links drehen, indem Sie die Maus nach rechts oder links ziehen.

2. Wenn Sie sich nicht bewegen, können Sie die Kamera in alle Richtungen drehen, indem Sie die rechte Maustaste gedrückt halten und die Maus in die gewünschte Richtung ziehen.

3. Um die Kamera hoch und runter zu bewegen, drücken Sie die linke UND rechte Maustaste gleichzeitig und ziehen die Maus vor und zurück. Seitwärts bewegen Sie sich, indem Sie die Maus bei gedrückten Tasten nach rechts und links ziehen.

4. Die 2D-Sichtfenster zeigen Ihren Level als Querschnitt, alle Gegenstände werden hier als Drahtgitter dargestellt. Sie bewegen sich hier ähnlich wie beim 3D-Fenster: Drücken Sie die linke ODER rechte Maustaste, während der Mauszeiger über dem Fenster schwebt, und ziehen Sie die Maus in die gewünschte Richtung. Um zu zoomen, halten Sie beide Maustasten gedrückt und ziehen die Maus vor und zurück, die Sicht wird entsprechend hinein- und herausgezoomt.

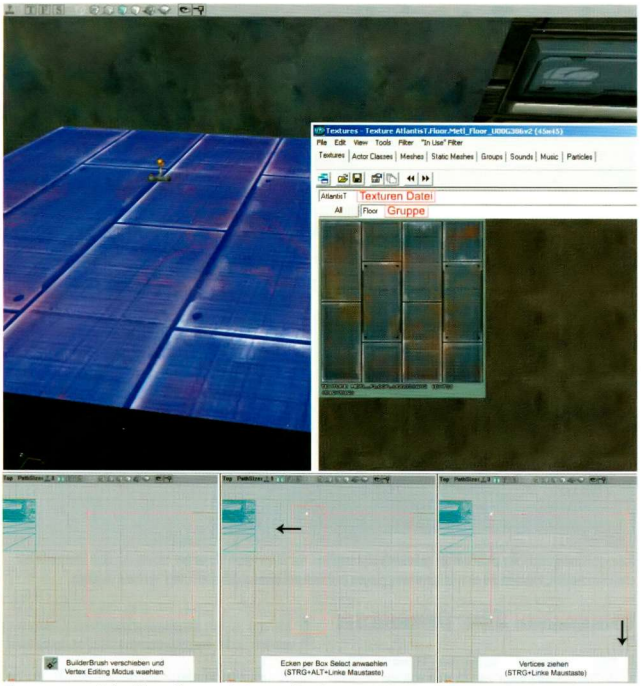
5. Machen Sie sich mit der Navigation im Editor vertraut, indem Sie sich alle Gegenstände von allen Seiten anschauen. Übung macht den Meister.

Gegenstände selektieren und verschieben

1. Um Gegenstände im Editor zu verschieben, benutzen Sie die „Shift"- oder „Strg"-Taste. Zentrieren Sie eines der 2D-Fenster um das grüne Drahtgitter. Lassen Sie alle Maustasten los (das Fadenkreuz wird wieder sichtbar) und bewegen Sie den Zeiger über das Drahtgitter. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um den Gegenstand anzuwählen. Er wird jetzt in allen Sichtfenstern hell hervorgehoben.

2. Um die Wandverkleidung zu bewegen, drücken Sie die „Shift"-Taste und verschieben die 2D-Sicht wie gewohnt mit der Maus. Der angewählte Gegenstand wird zusammen mit der 2D-Sicht verschoben.

3. Sie können Gegenstände auch verschieben, ohne das Sichtfenster zu beeinflussen. Halten



Oben verpassen wir dem blauen Untergrund eine nette Metalltextur, schließlich soll das Ganze ja cool aussehen. Unten sehen Sie bildlich, wie zwei Räume per Vertex-Editing miteinander verbunden werden.

Sie die „Strg"-Taste gedrückt und ziehen Sie jetzt die Maus bei gedrückter linker Maustaste. Der Gegenstand bewegt sich in die entsprechende Richtung, aber die Sicht ändert sich nicht.

4. Um einen Gegenstand in einer 2D-Sicht zu drehen, benutzen Sie die rechte Maustaste. Wählen Sie einen Gegenstand aus und halten Sie die „Shift"-Taste sowie die rechte Maustaste gedrückt. Wenn Sie die Maus nach rechts oder links ziehen, dreht sich der Gegenstand.

5. Die Doppelbelegung der Maustasten in UnrealEd kann für Anfänger recht verwirrend sein. Üben Sie also ruhig ein wenig, die Kamera und Gegenstände zu verschieben.

GRUNDSÄTZE DES LEVELDESIGNS

CSG steht für „Constructive Solid Geometry" und beschreibt die Methode, die UnrealEd zum Erstellen der Levels verwendet. Stellen Sie sich einen leeren *Unreal 2*-Level wie einen riesigen Klumpen Ton vor, welcher die gesamte Spielwelt ausfüllt. Um einen Raum zu erstellen, müssen Sie eine Höhle in diesem Klumpen erstellen und den Spieler dort hineinsetzen. Weitere Räume und Durchgänge bauen Sie, indem Sie zusätzliche Löcher aushöhlen und miteinander verbinden. Dieses Konzept sollten Sie sich stets vor Augen halten. Selbst riesige Außenlevels entstehen in *Unreal 2* erst dadurch, dass Sie einen sehr großen Innenraum in einem entsprechend großen „Klumpen Ton" erstellen und diesen dann mit Texturen, Bäumen und einem Himmel füllen.

Brushes

Die Bausteine, die Sie zum Bauen der Welt verwenden, heißen Brushes. *Unreal 2* kennt zwei verschiedene Arten: „subtractive" (braun) und „additive". Mit braunen Brushes schneiden Sie Materie weg, mit blauen Brushes fügen Sie Materie hinzu. Später lernen Sie noch eine weitere Methode kennen, wie Sie Verzierungen in den Level einfügen. Unser derzeitiger Level besitzt bereits mehrere subtractive Brushes, die zwei Räume definieren.

Die Räume verbinden

1. Um beide Räume zu verbinden, müssen Sie einen Durchgang ausschneiden. Das passiert mit dem roten BuilderBrush. Sie benutzen diesen BuilderBrush für alle CSG-Operationen.

2. Verschieben Sie den BuilderBrush so weit nach rechts, dass er an die rechte obere Ecke des kurvigen Raumes anschließt (siehe Screenshot). Leider ist der Durchgang noch nicht lang genug, also müssen wir den BuilderBrush vergrößern.

3. Wählen Sie den Vertex-Editing-Modus, indem Sie auf dieses Symbol auf der rechten Seite klicken. Der Mauszeiger verwandelt sich in einen Haken, sobald Sie ihn über ein Sichtfenster bewegen. Jetzt benutzen Sie die Selektierbox, um eine Seite des BuilderBrushes zu verlängern: Drücken Sie gleichzeitig die „Strg"-, „Alt"- und linke Maustaste und ziehen Sie den Cursor so über die 2D-Ansicht, dass Sie die linken Ecken des BuilderBrushes umschließen. Eine rote Box erscheint; wenn Sie die Tasten loslassen, werden alle Ecken selektiert, die sich innerhalb der Box befinden.

4. Ziehen Sie die gewählten Ecken nach links, indem Sie die „Strg"-Taste und die linke Maustaste gedrückt halten.

5. Im Dropdown-Menü am unteren Bildschirmrand verringern Sie die Gittergröße von 16 auf 8. Benutzen Sie jetzt das Vertex-Editing-Tool erneut, um die beiden unteren Ecken des BuilderBrushes so weit nach unten zu ziehen, dass sie sich mit dem rechten Gang decken.

6. Der BuilderBrush ist jetzt so groß, wie er sein soll, wir müssen ihn nur noch von der Welt subtrahieren. Klicken Sie das Subtract-Symbol, ein neuer subtractive Brush wird erzeugt. Sie können ihn nicht sehen, weil der BuilderBrush darüber liegt.

7. Sie könnten den BuilderBrush aus dem Weg schieben, aber mit einem Klick auf den Cube Builder in der linken Leiste setzen Sie den BuilderBrush auf seine kleineren Startwerte zurück und lassen den neuen Brush darunter automatisch erscheinen.

8. Klicken Sie auf den „Build Geometry"-Button am oberen Bildrand (verwechseln Sie ihn nicht mit dem Cube Builder rechts!). Die BSP-Struktur des Levels wird neu kompiliert. Mehr zu diesem Thema erfahren Sie später.

9. Speichern Sie den Level und testen Sie ihn durch einen Klick auf den „Play Map!"-Knopf in der oberen Symbolleiste. Wenn Sie *Unreal 2* beenden, kehren Sie automatisch in den UnrealEd zurück. Sie können nun den Level „PCAction-Tutorial2.un2" laden – sämtliche beschriebenen Arbeitsschritte sind in dieser Karte schon durchgeführt worden, so dass Sie Ihre Map damit vergleichen können.

Weiterführende Konzepte

Sie können jetzt auch versuchen, mit dem BuilderBrush Materie zur Welt zuzufügen. Dazu benutzen Sie den Add-Knopf, der sich rechts neben dem Subtract-Symbol befindet. Um einen Brush loszuwerden, löschen Sie ihn einfach mit der „Entfernen"-Taste.
Um die Resultate Ihrer Aktionen im Level zu sehen, müssen Sie öfters den „Build Geometry"-Button benutzen, um die BSP-Struktur des Levels neu zu berechnen. Gewöhnen Sie sich einfach an, nach jeder CSG-Aktion auf dieses Symbol zu klicken.

TEXTUREN

Der Texturbrowser

Es wird Zeit, dem grauen Level etwas Leben einzuhauchen. Öffnen Sie den Texture Browser, das Symbol befindet sich am oberen Bildrand. *Unreal 2* fasst Texturen in größere Dateien zusammen, ähnlich einer ZIP-Datei. Mehrere Texturpakete sind bereits geladen, Sie benötigen das Paket AtlantisT. Klicken Sie auf das Dropdown-Menü (dort wird momentan 343T angezeigt) und wählen Sie AtlantisT. Die Texturpakete sind in verschiedene Gruppen unterteilt; Sie suchen nach einem gekachelten Metallboden mit dem Namen „Metl_Floor-U00-G386v2". Er befindet sich in der Floor-Gruppe.

Die Textur auftragen

Klicken Sie auf eine beliebige Bodenfläche, so dass diese hervorgehoben wird. Jetzt klicken Sie im Browser auf die Textur und sie wird auf alle selektierten Flächen aufgetragen.

Die Textur bearbeiten

1. Um die Textur zu verändern, benutzen Sie das „Texture Properties"-Fenster, das Sie durch das „View->Texture Properties"-Menü oder

die „F5"-Taste öffnen. Die Optionen zum Verschieben, Drehen und Skalieren finden Sie in der „Pan/Rotate/Scale"-Karteikarte. Dieses Fenster ist recht einfach zu verstehen, probieren Sie die verschiedenen Knöpfe einfach aus. Eine gute Übung besteht darin, die Textur um 90 Grad zu drehen und um den Faktor 0.5 zu verkleinern (Scaling/Simple->Apply).

2. Experimentieren Sie mit verschiedenen Texturen und kleben Sie diese auf verschiedene Flächen. Ihr Ergebnis überprüfen Sie anhand des Levels „PCActionTutorial3.un2".

LICHT

Lichter platzieren

Um eine Lichtquelle zu platzieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Stelle des Bodens und wählen die Option „Add Light Here" aus dem Menü. Das Licht wird durch eine weiße Glühbirne angezeigt, die Sie nun beliebig im Level herumbewegen können. Verschieben Sie Ihr Licht so, dass es in der Mitte des Raumes schwebt.

Level vorberechnen

Jetzt ist es wieder an der Zeit, den Level zu kompilieren, damit das Licht auch sichtbar wird. Sie haben schon Bekanntschaft mit dem „Build Geometry"-Button gemacht. Diesmal benutzen wir seinen großen Bruder „Build All". Klicken Sie auf den „Build All"-Knopf am oberen Bildrand und warten Sie, bis der Editor den Level komplett kompiliert hat.

Wichtige Information!
Sie müssen den Level immer kompilieren, bevor Sie ihn spielen können. Eine genaue Erklärung dessen, was hinter diesem Vorgang steckt, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Prägen Sie sich das „Build All"-Symbol einfach als den magischen Knopf ein, der Ihren Level auf Vordermann bringt. Sie müssen ihn immer drücken, wenn Sie neue CSG-Operationen durchgeführt (Addieren oder Subtrahieren) oder Lichtquellen verändert haben.

Licht verändern

1. Das Licht ist zu weich und zu ausgeglichen, um einen wirklich dramatischen Effekt zu erzielen. Also werden wir seine Eigenschaften editieren.
Selektieren Sie das Licht und öffnen Sie dessen Eigenschaften („View"->"Actor Properties" oder „F4"). Das „DefaultProperties"-Fenster erscheint mit einer Unzahl von Untermenüs. Klicken Sie auf das „+"-Zeichen neben „LightColor" und erhöhen Sie den „LightBrightness"-Wert auf 128. Jetzt öffnen Sie das „Lighting"-Untermenü und verringern den „LightRadius"-Wert auf 16.

2. Klicken Sie den „Build All"-Knopf. Jetzt ist das Licht um einiges heller, scheint aber nicht mehr so weit.

Lichtquellen duplizieren

1. Um den Raum auszuleuchten, sollten Sie mehrere kleine Lichter verteilen. Wählen Sie die erste Lichtquelle und duplizieren Sie diese mit der „Strg"- und der „W"-Taste (gleichzeitig drücken). Jetzt bewegen Sie das neue Licht zur linken Seite des Raumes und kompilieren den Level erneut. Leuchten Sie auf diese Weise den restlichen Level aus.

2. Speichern Sie den Level und testen Sie ihn! Ein Beispiel für diesen Arbeitsschritt finden Sie im Level „PCActionTutorial4.un2".

Weiterführende Konzepte
Buntes Licht bestimmen Sie durch die „LightColor"-Werte in den „DefaultProperties". Sie können dort entweder Farben aussuchen oder die Werte von Hand eingeben. Ein rotes Licht hat zum Beispiel die Werte 128, 0, 0. Blau ist 128, 170, 127.

DEKORATIONEN DURCH STATIC MESHES

Bislang haben Sie Ihre Umgebung ausschließlich aus subtraktiven und additiven BSP-Brushes gebaut. Die Hardware-T&L-Unterstützung der *Unreal*-Engine erlaubt es uns aber, sehr detaillierte Verzierungen in den Level einzubinden, die von der T&L-Einheit Ihres 3D-Chips in Windeseile gerendert werden können. In *Unreal 2* nennt man diese Dekorationen Hardware Brushes oder Static Meshes.
Die Wandverkleidung, die sich schon im Level befindet, ist ebenfalls ein Static Mesh. Static Meshes werden wie Gegenstände gehandhabt. Sie können sie also beliebig verschieben und kopieren – und genau das probieren Sie jetzt in Ihrem Test-Level aus.

Wände bauen

1. Selektieren Sie die Wand in der Top-Ansicht (wo sie als grünes Drahtgitter erscheint) und drücken Sie die „Strg"- und die „W"-Taste, um diese zu duplizieren. Schieben Sie die neue Wand so nach links, dass sie nahtlos an die erste Wand anschließt. Wiederholen Sie den Vorgang, um die letzte Lücke zu schließen. Der Raum ist genau so groß, dass drei Wände nebeneinander passen.

2. Jetzt wählen Sie alle drei Wandstücke gleichzeitig, indem Sie beim Anwählen die „Strg"-Taste gedrückt halten. Verdoppeln Sie die Wände („Strg"- und „W"-Taste drücken). Jetzt drehen Sie die Wandstücke um 180 Grad und schieben sie an die untere Seite des Raumes.

3. Kompilieren Sie den Level, damit das Licht die Wände korrekt trifft.

Die Decke

1. Hardware Brushes werden wie Texturen in Paketen gespeichert. Sie benutzen den Static Mesh Browser, um eine geeignete Decke für den Raum zu finden. Der Static Mesh Browser unterscheidet sich kaum vom Texture Browser. Öffnen Sie ihn und wählen Sie das AtlantisM-Paket aus dem Dropdown-Menü.

2. Momentan ist nur ein Teil des Archivs im Speicher, also müssen Sie das gesamte AtlantisM-Paket laden. Klicken Sie dazu auf das „Load Entire Package"-Symbol.

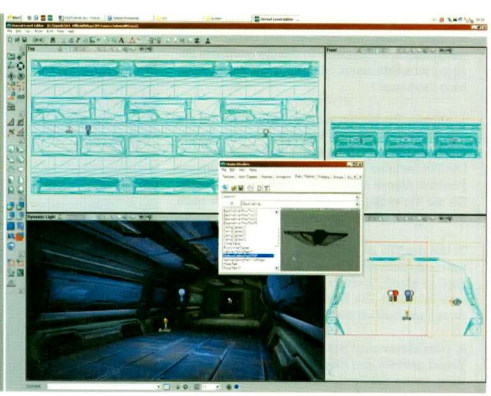
3. Suchen Sie in der BackHallway-Gruppe nach der „HallwayCeilingPart01HP"-Dekoration und heben Sie den Namen hervor. Jetzt klicken Sie im Level mit der rechten Maustaste auf den Boden und wählen „Add StaticMesh:,AtlantisM.BackHallway.HallwayCeilingPart01HP".

4. Ihr neues Deckenstück befindet sich jetzt im Level, muss aber noch in die richtige Position gerückt werden. Benutzen Sie die Seitenansichten, um die Decke oben zwischen den beiden Seitenwänden zu platzieren. Wiederholen Sie den Vorgang zweimal, um die Lücke vollständig zu schließen.

5. Kompilieren Sie den Level und spielen Sie ihn. Langsam, aber sicher sieht Ihre Map wie ein echter *Unreal 2*-Level aus! Sie können Ihr Ergebnis mit der mitgelieferten Datei „PCActionTutorial5.un2" vergleichen.



Die Glühbirne markiert nicht den Geistesblitz des Editors, sondern mit diesem Tool wird angezeigt, dass Sie gerade den Radius einer Lichtquelle bearbeiten.



Die kreativste Phase des Editierens. Mithilfe von Static-Mesh-Dekorationen bekommt die Szenerie ihre eigene Note verpasst. So schaffen Sie Atmosphäre im Level.

Weiterführende Konzepte
Sie haben Zugriff auf sämtliche Static Meshes, die für *Unreal 2* gebaut wurden – nutzen Sie sie! Den besten Überblick über die Auswahl an Static Meshes bekommen Sie, indem Sie das Spiel komplett durchspielen und sich alle Levels anschließend im Editor ansehen. Der „SolarisPCAction.un2"-Level wurde beispielsweise aus Teilen des Raumschiffes Atlantis, den Janus Labs und dem Sulferon-Level zusammengebaut.

MOVER

Der Durchgang am Ende des Raumes eignet sich hervorragend für eine Tür. Im „Janus Lab"-Level gibt es eine Tür, die wir für unseren Level stehlen werden.

Türrahmen

Bevor wir den beweglichen Teil der Tür erstellen, suchen wir einen geeigneten Türrahmen, der den Durchgang visuell etwas aufpeppt. Öffnen Sie im Static Mesh Browser die Datei Janus_M.usx. Suchen Sie in der Doors-Gruppe nach „M09DPlasLabDoor1b". Erzeugen Sie zwei Kopien und passen Sie diese in die Öffnung ein.

Mover erzeugen

1. Die Tür, die wir benutzen werden, trägt den Namen „M09DplasLabDoor1a" und befindet sich ebenfalls in der Doors-Gruppe. Sie können die Tür aber nicht einfach mit dem Static Mesh Browser in den Level einfügen, da Sie damit nur eine statische Verzierung erzeugen würden. Um einen Gegenstand beweglich zu machen, benutzen Sie eine neue Art von Brush: einen Mover.

2. Markieren Sie die Tür im Browser und klicken Sie auf das „Add Mover Brush"-Symbol in der rechten Leiste. Die Tür wird als Mover im Level platziert. In der 3D-Sicht sieht die Tür wie ein ganz gewöhnliches Static Mesh aus, aber in den Drahtgitteransichten der 2D-Fenster können Sie sehen, dass die Tür violett gefärbt ist.

3. Verschieben Sie die Tür so, dass sie exakt zwischen die Türrahmen passt. Sie müssen dazu die Gittereinstellung auf ein Pixel heruntersetzen. Das erfordert unter Umständen etwas Geduld.

Die Tür beweglich machen

Sie müssen der Tür quasi mitteilen, in welcher Position sie geschlossen und in welcher Position sie geöffnet ist. Dazu benutzen Sie ein in der Spiele-Animation gebräuchliches Konzept: Die so genannten Keyframes. Jede Position der Tür wird durch einen Keyframe markiert. Die Tür ist standardmäßig geschlossen und befindet sich automatisch in Keyframe 0. Um die geöffnete Position zu bestimmen, benutzen wir die Einstellung Keyframe 1.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Tür. Im Pop-up-Fenster bewegen Sie den Zeiger auf das „Mover"-Untermenü und wählen Key1. Die Tür befindet sich jetzt in Keyframe 1. Um die Position dieses Keyframes zu ändern, schieben Sie die Tür einfach in der Top-Sicht so weit nach unten, bis der Durchgang frei ist.

2. Um die Tür zwischen den beiden Keyframes hin- und herzuschalten, benutzen Sie wieder das Pop-up-Menü. Wählen Sie unter Mover die Einstellung Key0. Die Tür springt ruckartig in ihre Ausgangsposition zurück.

3. Alle Mover sind per Default auf BumpOpenTimed gestellt und öffnen sich deshalb automatisch, wenn der Spieler sie berührt. Kompilieren Sie den Level und spielen Sie ihn. Wenn Sie im Level gegen die Tür laufen, öffnet sie sich für vier Sekunden und schließt sich danach wieder.

4. Dieser Level ist auch als „PCActionTutorial-6.un2" gespeichert. Schauen Sie sich ihn an.

Weiterführende Konzepte
Die Eigenschaften eines Movers verändern Sie in den „Mover"- und „MoverSounds"-Menüs der DefaultProperties. Um die Tür schneller oder langsamer gleiten zu lassen, verändern Sie den MoveTime-Wert. StayOpenTime bestimmt, wie lange die Tür im geöffneten Keyframe verweilt. Wenn sich die Tür durch einen Trigger öffnen soll, stellen Sie im „Object"-Menü den InitialState auf TriggerOpenTimed oder TriggerControl. Schauen Sie sich den SolarisPCAction-Level im Editor an, wenn Sie nach Beispielen für getriggerte Türen suchen.

GEGNER UND PICK-UPS

Actor Browser

Bisher haben Sie ausschließlich Gegenstände platziert, die im „Platzierungs"-Menü bereits vorbestimmt sind: Light, PlayerStart etc.. Um andere Dinge in den Level einzufügen, benutzen Sie den Actor Browser.

1. Öffnen Sie den Actor Browser, indem Sie auf die Schachfigur am oberen Bildschirmrand klicken. Die Actor-Klasse ist zusammengeklappt, also öffnen Sie sie mit einem Klick auf das „+"-Zeichen.

2. Jetzt wird es etwas abenteuerlich. Wir wollen einen Söldner in den Level setzen, müssen ihn aber erst einmal finden! Öffnen Sie das „Pawn"-Menü und kämpfen Sie sich Schritt für Schritt voran: „Actor"->„Pawn"->„LicenseePawn"->„U2Pawn"->„U2PawnBase"->„U2PawnBasic"->„U2PawnAdvanced". Geschafft! In der „U2PawnAdvanced"-Gruppe finden Sie die Klasse „*U2MercJapLight". Markieren Sie den Namen.

3. Sobald eine Klasse markiert ist, können Sie sie wie gewohnt im Level platzieren, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Boden klicken und „Add U2MercJapLight Here" wählen.

4. Speichern Sie den Level und probieren Sie ihn aus. Sie sollten Ihn anschließend mit dem „PCActionTutorial7.un2" vergleichen.

PathNodes

1. In einem simplen Level wie diesem werden die Gegner keine Schwierigkeiten haben, sich zurechtzufinden. In komplizierten Maps müssen Sie der künstlichen Intelligenz unter die Arme greifen. Sie tun das, indem Sie ein Wegenetz aus PathNodes legen (Add PathNode Here). Der Wegpunkt wird als ein kleiner Apfel dargestellt. Scrollen Sie den Gang runter und platzieren Sie eine weite PathNode, bis der gesamte Level gleichmäßig vernetzt ist.

2. Das Wegenetzwerk muss vom Spiel vorberechnet werden. Sie tun dies mit dem altbekannten „Build All"-Knopf.

3. Um die Pfade im Editor anzuzeigen, benutzen Sie die Anzeigekontrollen der Sichtfenster. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle des grauen Fensterrandes (z. B. neben das Joystick-Symbol) und wählen Sie „View"->„Show Paths".

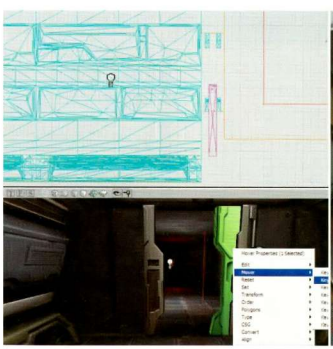
4. Der fertige Level ist unter dem Namen „PCActionTutorial7.un2" abgespeichert. Schauen Sie sich die Karte doch noch einmal an.

Weiternde Konzepte
Sie benutzen den Actor Browser, um alle in *Unreal 2* verfügbaren Gegenstände im Level zu platzieren. Hier ist eine kleine Liste von wichtigen Dingen:
Waffen: Actor->Pick-up->WeaponPick-up->U2WeaponPick-up
Munition: Actor->Pick-up->Ammo->U2AmmoPickup
Lebens- und Schildenergie: Actor->Pick-up->PowerUpPick-up
XMP-Pick-ups: Actor->Pick-up->WeaponPick-up->XMPPick-up
XMP-Einheiten: Actor->Pawn->StationaryPawn->DeployedUnit

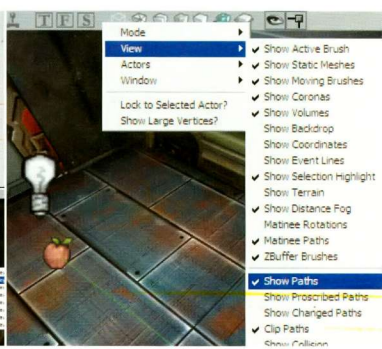
SCHLUSSWORT

Übung macht den Meister – das Sprichwort trifft besonders auf eine derartig umfangreiche Materie wie den *Unreal 2*-Editor zu. Wenn Sie Spaß am Leveldesign gefunden haben, bilden Sie sich im Internet weiter! www.unrealed.de bietet Ihnen Tutorials zu allen erdenklichen Themen in deutscher Sprache.

Unser Beispiel-Level SolarisPCAction zeigt Ihnen, was Sie mit viel Geduld und Spucke aus dem Tutorial machen können – studieren Sie die Map im Editor! Der Startkorridor wird Ihnen sicherlich bekannt vorkommen. Wir haben ihn durch eine Abzweigung erweitert und Kisten, Lichter, Kabel etc. als Verzierung hinzugefügt. Auch der anschließende Raum ist aus der „PCActionTutorial7"-Karte hervorgegangen. Wir haben einfach Laborgeräte im Raum platziert und Fenster nach außen eingebaut, die umliegendes Terrain zeigen. Viel Spaß beim Probieren. MATTHIAS WORCH



Damit es in Ihrem Level nicht andauernd zieht, müssen Sie natürlich auch Türen einsetzen.



Gegner sollen nicht dumm herumstehen – mithilfe von Wegpunkten legen Sie Routen fest.

Highland Warriors

Fliegende Kilts gibt es in Data Beckers Strategietitel zwar nicht zu sehen, dafür fliegen ordentlich die Fetzen, wenn Sie mit Ihren Clansmen durch die Highlands stapfen, um feindliche Stämme oder garstige Engländer zu bekämpfen. Dank unserer Tipps kann es im schottischen Hochland bald nur noch einen geben ...

KNACKPUNKT EINHEITEN-STEUERUNG

Kampfmodi

1. Bei der Truppensteuerung müssen Sie peinlich genau darauf achten, welchen Modus Sie wählen. Wer permanent seine Einheiten auf „Aggressiv" oder „Blutrausch" eingestellt hat, wird schnell Probleme bekommen, da sich die Einheiten viel zu weit bewegen und dabei meist an der gegnerischen Verteidigung aufgerieben werden. Beim Kampf auf offenem Feld oder gegen Ende einer Mission sind die offensiven Einstellungen jedoch am sinnvollsten.

2. Mit den Einstellungen „Passiv" und „Defensiv" lässt sich hingegen viel taktischer arbeiten. Ein Beispiel: Fernkampfeinheiten profitieren in dem 3D-Gelände von erhöhten Positionen. Dementsprechend werden Bogenschützen auf Kuppen platziert. Wenn Sie allerdings den Kampfmodus „Aggressiv" eingestellt haben, verlassen die Schützen ihre günstige Position und laufen dem Gegner zu früh entgegen, bis sie in Schussweite sind. Besser ist es daher, die Einheiten auf „Passiv" einzustellen und im Auge zu behalten. Warten Sie, bis die Angreifer in Schussweite sind, und wechseln Sie dann zur Einstellung „Defensiv".

3. Mithilfe der beiden defensiven Einstellungen vermeiden Sie außerdem, dass die ohnehin recht hektisch verlaufenden Kämpfe zu schnell im völligen Chaos enden. Unerfahrene Spieler behelfen sich am besten, indem sie zunächst einige Missionen mit langsamer Geschwindigkeitseinstellung spielen. Leider lässt sich diese Option nur im Hauptmenü und nicht während einer laufenden Mission ändern.

Truppenmischung

1. Vermeiden Sie es, gemischte Truppentypen mit einer Schnelltaste zu belegen. In der Spielpraxis mit der aktuellen Verkaufsversion „verhaken" sich solche Gruppen des Öfteren oder reagieren gar nicht mehr auf Ihre Befehle.

Kräfteverhältnis

Ganz genreüblich gibt es auch in *Highland Warriors* das berühmte Stein-Schere-Papier-Prinzip. Jede Einheit hat gegenüber anderen Einheiten bestimmte Vor- und Nachteile. Umgesetzt wird dies im Spiel durch erhöhten beziehungsweise reduzierten Schaden. Eine Übersicht bietet Ihnen die Tabelle:

Schadensart	Kriegsmasch.	Kavallerie	Infanterie, kurz	Infanterie, lang	Fernkämpfer	Gebäude
Kriegsmaschinen	150%	75%	75%	100%	100%	200%
Kavallerie	125%	100%	125%	75%	125%	40%
Infanterie, kurz	100%	100%	100%	125%	100%	40%
Infanterie, lang	75%	300%	75%	100%	100%	30%
Fernkämpfer	50%	75%	100%	125%	75%	10%
Gebäude	20%	100%	100%	100%	100%	100%

Die zweite Tabelle zeigt Ihnen, welche Einheiten/Gebäude zur jeweiligen Schadensart gehören:

Schadensart	Einheiten/Gebäude
Kriegsmaschinen	Warwolf, Ramme, Belagerungsschütze, Katapult, Belagerungsturm
Kavallerie	Lanzenreiter, Panzerreiter, Geißel Gottes, Warlord, Kundschafter, Berittener Schwertkämpfer
Infanterie, kurz	Claymoreträger, Druide, Zauberer, Schwertkämpfer, Spion, Knüppelkämpfer, Schlachtenwühler, Bannerträger, Hammerkämpfer, Kaufmann, Dudelsackpfeifer
Infanterie, lang	Axtträger, Maceträger, Gemeiner, Berserker, Speerträger, Hellebardier
Fernkämpfer	Aufklärer, berittener Bogenschütze, Langbogenschütze, Armbrustschütze

2. Wenn Sie mit gemischten Gruppen arbeiten, geht Ihnen schnell die Übersicht über die Spezialfähigkeiten verloren. Behalten Sie auch aus diesem Grund lieber gleichartige Gruppen bei. So haben Sie es leichter, gezielt auf bestimmte Fähigkeiten zuzugreifen.

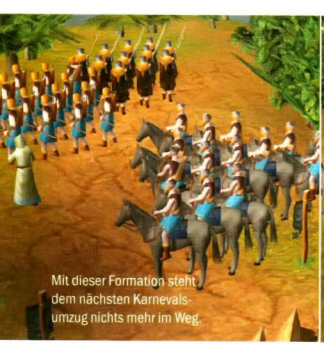
OHNE MAMPF KEIN KAMPF

Das richtige Management

1. Achten Sie immer auf die jeweilige Jahreszeit, die gerade vorherrscht. Wer im Winter versucht, Getreide anzubauen, hat die Ressourcen für die Mühle umsonst ausgegeben. In der kalten Jahreszeit muss die Rinderzucht laufen, das ist am effektivsten. Sie müssen bei der Fleischproduktion aber auf die richtige Balance achten. Sie benötigen dazu einen Meister-Züchter und mindestens fünf Rinder. Erst damit reproduzieren sich die Tiere. Achten Sie also darauf, dass immer wenigstens fünf Tiere auf der Farm sind, sonst kommt die Fortpflanzung zum Erliegen.

2. Wenn Sie Meisterbriefe vergeben, sparen Sie sich eine Aufwertung von Beerensammlern oder Jägern. Solche Arbeiter sind in der Regel außerhalb der Basis tätig und werden schnell zum Opfer gegnerischer Trupps. Investieren Sie lieber in die Arbeiter, die fest innerhalb eines Lagers oder in Minen arbeiten.

3. Berufswechsel machen nur bei Arbeitern Sinn, die noch keinen Meistergrad besitzen, da jeder Arbeiter nur einen Meistergrad innehaben kann. Außerdem wird ein Meister seines Fachs in anderen Berufen wesentlich ineffektiver.



Mit dieser Formation steht dem nächsten Karnevalsumzug nichts mehr im Weg.



So ist's recht, die Arbeiterinnen kloppen Steine, während die Herren Killträger auf den Wachtürmen die ... schaukeln.

TAKTIKTIPPS FÜR DIE KAMPAGNE

Mit List und Tücke

1. Im Kampagnenspiel hat es sich bewährt, nicht blindlings mit allen Mannen vorzupreschen, sondern sich an strategisch günstigen Punkten aufzubauen und mithilfe von Kundschaftern gegnerische Gruppen anzulocken. Brücken und Engpässe bieten sich dafür idealerweise an. Sobald die anrückenden Gegner aufgerieben worden sind, arbeiten Sie sich mit Ihrem Heer weiter vor.

2. Lassen Sie sich nach einem Gefecht ruhig etwas Zeit, damit Ihre Streiter sich regenerieren können. Nichts ist ärgerlicher, als einen Trupp Kämpfer mit verbesserter Erfahrung zu verlieren – nur weil sie mit zu wenig Lebenspunkten in die nächste Schlacht geführt wurden. Auch während eines Gemetzels behalten Sie am besten ständig die Lebensanzeige Ihrer Schützlinge im Blick. Ziehen Sie eine angeschlagene Einheit lieber schnell zurück. Der Computergegner gibt nach kurzer Zeit die Verfolgung auf und wendet sich näheren Einheiten zu. So schonen Sie die eigenen Truppen und gewinnen damit nach und nach an Erfahrungspunkten (verbesserte Angriffsstärke).

3. Schützen Sie vorgelagerte Abbaustätten wenigstens mit einem Turm und ein paar Nahkämpfern gegen Überfälle.

4. Beim Angriff auf eine gegnerische Basis genügt es meist, alle militärischen Gebäude (inkl. Türme) und das Haupthaus zu zerstören. Die übrigen Wirtschaftsgebäude und Häuser gehen dann automatisch in Flammen auf.

5. Wenn Sie mit Mauern und Toren arbeiten, halten Sie die Tore nach Möglichkeit geschlossen. Der Computergegner greift dann seltener an und Sie haben Zeit, Ihre Wirtschaft und Streitmacht innerhalb Ihrer schützenden Mauern aufzubauen. Umgekehrt funktioniert es auch nicht immer, im Falle anrückender Truppen die Tore noch schnell zu schließen. Im Test kam es mehrfach vor, dass die Angreifer einfach durch die geschlossenen Tore marschierten.

6. Errichten Sie im Laufe einer Mission immer mindestens zwei Militärgebäude gleicher Art. So können Sie flexibler Ihre Armee zusammenstellen beziehungsweise ein Gebäude primär zum Upgraden und das andere zum Produzieren von Einheiten benutzen.

STEFAN WEISS

Streitkräfte der Highlands

Vier unterschiedliche Parteien kämpfen in den schottischen Highlands um die Vorherrschaft. Jede Partei verfügt über eine Vielzahl an Einheiten. Auf unserer Übersicht finden Sie alle wichtigen Daten zusammengefasst. So können Sie problemlos alle Einheiten untereinander vergleichen und abwägen, welche Truppentypen für Sie am wichtigsten sind.

Clan MacKay	Axtträger	Claymoreträger	Aufklärer/ Waldläufer	Berittener Bogenschütze	Lanzenreiter	Druide	Zauberer	McAlpin	Rhiannion
Benötigter Wohnraum	2	3	3	5	6	5	6	8	8
Kosten									
Holz	75	0	0	0	0	0	0	0	0
Nahrung	100	130	125	170	150	75	50	0	0
Erz	0	80	0	60	50	0	0	0	0
Gold	0	0	60	60	100	250	400	1.000	1.200
Bauzeit (Sek.)	13,5	19,5	18	22,5	34,5	19,5	24	12	12
Upgrade-Kosten									
Holz	260	0	0	0	0	0	0	0	0
Nahrung	350	455	440	425	375	150	100	0	0
Erz	0	280	0	150	125	0	0	0	0
Gold	0	0	210	150	250	500	800	0	0
Lebensenergie/+ Upgrade	390	610/730	340/410	610/730	870/1.045	350/420	270/340	5.000	5.000
Rüstung/+ Upgrade	0/1	1/2	0/1	1/2	2/3	1/2	1/2	4	3
Angriffsstärke/+ Upgrade	14	23/28	15/18	18/22	30/36	20	20	55	45
Kampfreichweite/+ Upgrade	1	1	20	15	1	1	1/2	1	1
Mana/+ Upgrade	0	0	0/150	0	0	150/200	150/200	175	175
Sichtweite/nach Upgrade	30	30	30	30	25/35	35	35	35	35

Engländer	Maceträger	Schwert-kämpfer	Langbogen-schütze	Panzerreiter	Warwolf	Ramme	Spion	Fahnen-träger	John de Warenne	Edward I.
Benötigter Wohnraum	2	3	4	6	5	4	2	3	8	8
Kosten										
Holz	25	0	0	0	300	300	0	0	0	0
Nahrung	125	150	100	200	0	0	25	150	0	0
Erz	0	50	0	90	0	0	0	75	0	0
Steine	0	0	00	0	150	0	0	0	0	0
Gold	0	0	100	90	0	0	175	75	1.200	1.600
Bauzeit (Sek.)	12	18	19,5	37,5	42	36	15	18	12	12
Upgrade-Kosten										
Holz	90	0	0	0	600	600	0	0	0	0
Nahrung	440	550	350	500	0	0	50	300	0	0
Erz	0	660	0	225	0	0	0	150	0	0
Steine	0	0	0	0	300	0	0	0	0	0
Gold	0	0	350	225	0	0	350	150	0	0
Lebensenergie/+ Upgrade	375/380	460/550	390/470	1.040/1.225	840/1.000	1.100/1.320	330/400	420/505	4.000	6.000
Rüstung/+ Upgrade	0/1	1/2	0	3/5	0/1	1/2	0	1	3	4
Angriffsstärke/+ Upgrade	12/14	18/22	25/30	50/60	75/90	50/60	9/11	0	20	60
Kampfreichweite/+ Upgrade	1	1	25	1	35	1	1	0	1	1
Mana/+ Upgrade	0	0	0	100/150	0	0	150/200	150/200	175	175
Sichtweite/nach Upgrade	30	30	30	25	35	25	35	35	35	35

Clan Cameron	Gemeiner	Knüppel-kämpfer	Geißel Gottes	Warlord	Belagerungs-schütze	Katapult	Berserker	Schlachten-wühler	Bannerträger	Raghnal	Sir William Wallace
Benötigter Wohnraum	1	3	4	5	4	6	6	4	4	8	8
Kosten											
Holz	15	0	0	0	250	400	0	0	0	0	0
Nahrung	75	160	100	150	0	0	175	120	150	0	0
Erz	0	40	50	75	0	0	80	0	0	0	0
Steine	0	0	0	0	125	150	0	0	0	0	0
Gold	0	0	50	75	0	0	80	100	250	1.200	1.600
Bauzeit (Sek.)	9	18	27	43,5	36	42	39	21	24	12	12
Upgrade-Kosten											
Holz	0	0	0	0	500	800	0	0	0	0	0
Nahrung	0	560	350	375	0	0	350	240	300	0	0
Erz	0	140	175	190	0	0	160	0	0	0	0
Steine	0	0	0	0	250	300	0	0	0	0	0
Gold	0	0	175	190	0	0	160	200	500	0	0
Lebensenergie/+ Upgrade	275	530/635	560/670	770/925	780/935	420/505	850/1.020	380/455	320/385	4.000	6.000
Rüstung/+ Upgrade	0	1/2	1/2	3/4	2/3	1/2	2/3	1/2	1/2	2	4
Angriffsstärke/+ Upgrade	9	16/19	20/24	30/36	20/25	20/24	38/46	12/14	0	30	60
Kampfreichweite/+ Upgrade	1	1	1	1	25/30	10 (Min. 5)	1	1	0	1	1
Mana/+ Upgrade	0	0	0	100/150	0	0	100/150	100/150	150/200	175	175
Sichtweite/nach Upgrade	30	30	30	30	35	30/35	30	35	35	35	35

Clan MacDonald	Speerträger	Hammer-kämpfer	Hellebardier	Berittener Schwertkämpfer	Kundschafter	Armbrust-schütze	Belage-rungssturm	Kaufmann	Dudelsack-pfeifer	James	Robert the Bruce
Benötigter Wohnraum	2	3	5	6	2	4	7	5	4	8	8
Kosten											
Holz	30	0	0	0	0	0	800	0	0	0	0
Nahrung	100	100	150	160	200	120	0	80	140	0	0
Erz	0	60	70	80	0	0	0	0	0	0	0
Steine	0	0	0	0	0	0	300	0	0	0	0
Gold	0	0	70	80	20	80	0	250	325	1.200	1.600
Bauzeit (Sek.)	10,5	15	60	31,5	22,5	22,5	45	25,5	24	12	12
Upgrade-Kosten											
Holz	105	0	0	0	0	0	1.600	0	0	0	0
Nahrung	350	250	375	400	700	420	0	160	280	0	0
Erz	0	210	175	200	0	0	0	0	0	0	0
Steine	0	0	0	0	0	0	600	0	0	0	0
Gold	0	0	175	200	70	280	0	500	650	0	0
Lebensenergie/+ Upgrade	350/420	500/600	750/900	910/1.090	760/910	430/515	1.250/1.500	290/350	440/530	5.000	5.000
Rüstung/+ Upgrade	0/1	1/2	2/3	3/4	0/1	1/2	2/3	0/1	1/2	2	4
Angriffsstärke/+ Upgrade	11/13	15/18	32/38	40/48	12/14	30/36	60/72	0	0	40	50
Kampfreichweite/+ Upgrade	1	1	1	1	1	17/22	1/4	0	0	20	3,5
Mana/+ Upgrade	0	0	0	0	0	0	0	0	150/200	175	175
Sichtweite/nach Upgrade	30	30	30	30	35	30	35	35	35	35	35

Ideenhaus muc

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.

HARDWARE

Nvidia Geforce FX

Grafik | Die „Gainward FX Power Pack! Model Ultra/1000 Plus ‚Golden Sample'" ist mit der Geforce-FX-5800-Ultra-GPU (500 MHz Takt) bestückt und wird zusammen mit einer Firewire- und 5.1-Soundkarte für 650 Euro angeboten. Die 128 Megabyte DDR-II-Speicher sind mit effektiv 1.000 MHz getaktet. Die kleinere Platine heißt „Gainward FX Power Pack! Model Ultra/800 Plus ‚Golden Sample'", rechnet mit 400 MHz Chiptakt, 800 MHz Speichertakt und kostet 550 Euro. Beide Karten setzen ein leiseres Kühlsystem ein.

Info: Gainward (www.gainward.de)



Mit einer Geforce FX fallen Sie auf jeder LAN-Party auf. Die laute Chip-Kühlung will Gainward auf seinen Karten durch eine sehr leise ersetzen.

AquaMark 3

Software | Massive Development (*Aquanox, Aquanox 2: Revelation*) will bis März eine eigene 3D-Benchmark veröffentlichen. Der Nachfolger des 3D-Testprogramms AquaMark 2.3 soll DirectX-9-Grafikeffekte verwenden und wird auf der Krass-Engine des Unterwasser-Spektakels *Aquanox 2: Revelation* basieren. Alexander Jorias, Managing Director bei Massive Development, dazu: „AquaMark 3 hat die Reife und die Features, weltweit nicht nur professionelle Benchmarktests auf DirectX 9 zu ermöglichen. Es ist jetzt auch komfortabler und für den Endverbraucher geeignet." Die Benchmark wird zunächst von Massive Development zum Download angeboten und dann natürlich auch auf unserer DVD zu finden sein.

Info: Massive Development (www.massive.de)



Die ersten Versionen des AquaMark waren nie für die Veröffentlichung vorgesehen – dies ändert sich mit dem AquaMark 3.

Terratec Aureon 5.1 Fun Games

Sound | Für 100 Euro bietet Terratec die Einsteiger-Soundkarte Aureon 5.1 Fun zusammen mit drei aktuellen Spielen an. In der Packung finden sich neben *Tom Clancy's Splinter Cell* auch das Rollenspiel *Morrowind* sowie das Strategiespiel *Warcraft 3*. Die Aureon 5.1 Fun kostet allein bereits 40 Euro, das beigelegte Softwarepaket hat einen Wert von etwa 120 Euro. Insgesamt können Sie mit diesem Paket also rund 60 Euro sparen!

Info: Terratec, 02157-81790 (www.terratec.de)



Sparen, sparen, sparen! Für 100 Euro bekommen Sie eine 5.1-Soundkarte sowie drei aktuelle Spiele. Ein echtes Schnäppchen!

BESSERWISSER

BERND HOLTMANN ÜBER RAUCHENDE KÖPFE



Selbst ein kleiner Streit in der Redaktion ist nach einem Besuch der Küche einfach aus dem Gedächtnis gelöscht. Wun-der-bar!

Wenn zwei sich lieb haben.

Einen schönen Schlagabtausch liefern sich Nvidia und Ati zurzeit: In einem Interview mit einem amerikanischen Magazin zieht Ober-Nvidianer Jen-Hsun Huang ganz gut vom Leder. Auf der Website www.bayarea.com zitierte man ihn wie folgt: „Tiger Woods gewinnt nicht jeden Tag. Wir geben zu, dass Ati ein wundervolles Produkt besitzt und dass es uns die Leistungskrone genommen hat. Aber wenn sie denken, dass sie die halten können, dann rauchen die halluzinogene Sachen." Ach? Glaube ich nicht. Denn zur CeBIT stellen die Kanadier einen weiteren Desktop-Chip vor, der vermutlich noch schneller sein wird als der Radeon 9700 Pro derzeit. Anderes Thema: An dieser Stelle möchte ich mich bei Oliver Knoblich aus Hannover bedanken. Er hat mir nämlich den Link zu einem Online-Shop geschickt, der PC-betriebene Zigarettenanzünder verkauft (http://store.frozencpu.com/cgi-bin/frozencpu/cig-01.html). Vielleicht sollte ich den mal an die Ati-Leute weiterschicken?

PNY Geforce FX 5800

Grafik | PNY liefert mit seinen Geforce-FX-Karten nicht nur das Rollenspiel *Morrowind* mit, sondern auch einen Gutschein für ein 256-MB-PC-Speichermodul (SDR-SDRAM oder DDR-SDRAM) oder eine 256-MB-Compact-Flash-Karte. Die FX 5800 Ultra von PNY kostet 629 Euro.
Info: PNY, 02405-4826110
(www.pny-europe.de)



Wie fast jeder Hersteller wertet auch PNY seine neuen Grafikkarten durch ein dickes Ausstattungspaket auf.



Die gezeigte Geforce-FX-Platine wird natürlich nicht ohne Aktivlüfter angeboten.

MSI Geforce FX 5800 Ultra

Grafik | Auch MSI baut eine Geforce FX 5800 Ultra, die noch Ende Februar in den Handel gelangt. Der Preis steht bis jetzt noch nicht fest, soll aber weit unter dem der Konkurrenz liegen. Welche Spiele beigelegt werden, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest.
Info: MSI, 069-408930
(www.msi-technology.de)

Audigy 2 Platinum eX

Sound | Creative spendiert seiner Soundkarte Audigy 2 eine externe Anschlussbox samt Infrarot-Fernbedienung. Die Box besitzt alle digitalen und analogen Soduneingänge und Ausgänge sowie drei FireWire-Anschlüsse. Der Preis: knackige 279 Euro.
Info: Creative, 00353-143800 00
(de.europe.creative.com)



Durch die CMSS-3D-Technologie rechnet auch die Audigy 2 Platinum eX Stereosound in Raumklang um.

AVANCE®

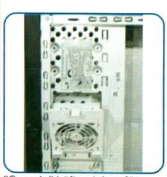
Schraubst Du noch oder klickst Du schon?



- Schnelle Assemblierung
- Verletzungsfreie Wartung
- Leichte Auf- und Umrüstung
- Zeitsparend und geräumig
- Für Ordnung in allen Schächten



CeBIT HANNOVER 12. - 19. 3. 2003
Halle 25 B79 • 25 D40/25



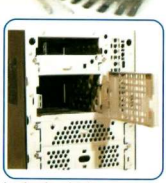
"Snap-In" Lüftereinbau für Festplattenquerkühlung.



Gezielter 45° Luftstrom auf CPU und Mainboard.



Box für sichere Aufbewahrung der Kleinteile.



Laufwerksschächte: 6 x 5.25" / 5 x 3.5"



Titanium Thunder mit und ohne Fenster erhältlich.



Thunder



Jupiter



Farbmuster

Frontblende "Orange" in diesen Farbton ab Lager lieferbar

MaxPoint LEADING IN PERIPHERALS

SATURN GEIZ IST GEIL

Saturn Hamburg
Mönckebergstrasse 1
D-20095 Hamburg
http://www.saturn.de
EMail: info@saturn.de
Tel. +49 (0) 40-30 95 80
Fax: +49 (0) 40-30 93 81 01

Mindfactory

MINDFACTORY AG
Preußenstraße 14a
D-26388 Wilhelmshaven
http://www.mindfactory.de
info@mindfacory.de
Tel. +49 (0) 4421/9131-0
Fax: +49 (0) 4421/9131-250

PC SPEZIALIST

Im gesamten Bundesgebiet
www.pcspezialist.de
EMail: info@pcspezialist.de



Was für ein Brett! Terratecs Mystify 5800 Ultra kostet 650 Euro und soll ab Mitte Februar im Handel liegen. Sie ist damit die teuerste Grafikkarte für Spieler.

Ein Himmel-Brett?

Echt fett! Ein Wochenende lang konnten wir das sündteure Referenzboard von Terratec, das Mystify 5800 Ultra, auf Herz und Nieren prüfen.

Ganz im Gegensatz zu den Geforce4-Modellnamen ist es bei Nvidias neuer Grafikkarten-Generation nicht besonders schwierig, die Grafikchips auseinander zu halten. Der Geforce FX 5800 arbeitet mit 400 MHz Chiptakt und 800 MHz effektivem Speichertakt. Die brandneue Mystify 5800 Ultra von Terratec setzt auf den Geforce FX 5800 Ultra und rechnet mit 500 MHz Chiptakt und sagenhaften 1.000 MHz effektivem Speichertakt (Geforce4 Ti-4600: 650 MHz, Radeon 9700 Pro: 620 MHz)! Besonders ins Auge sticht ihr riesiger Kühlapparat, den Nvidia kurzerhand FX Flow nennt und der sogar den ersten PCI-Steckplatz neben dem Steckplatz für die Grafikkarte belegt – eine sehr beeindruckende Konstruktion.

MINI-HELIKOPTER

Die Lautstärke des Monster-Lüfters ist enttäuschend hoch. Da sich die Lüftergeschwindigkeit nicht manuell regeln lässt, arbeiten Grafikchip und der Lüfter im 3D-Modus auf Hochtouren. Das macht sich mit immerhin 62 Dezibel (*) unangenehm bemerkbar, was ungefähr Sprechlautstärke entspricht. Zum Vergleich: Xelos' Radeon 9700 Pro liegt unter 3D-Belastung bei rund 48 dB (vergleichbar mit leiser Musik), Elsas Radeon 9500 Pro bei nur 45 dB. Ob die Grafikkarten mit dem langsameren FX 5800 die laute FX-Flow-Technik verwenden, ist bisher noch nicht klar.

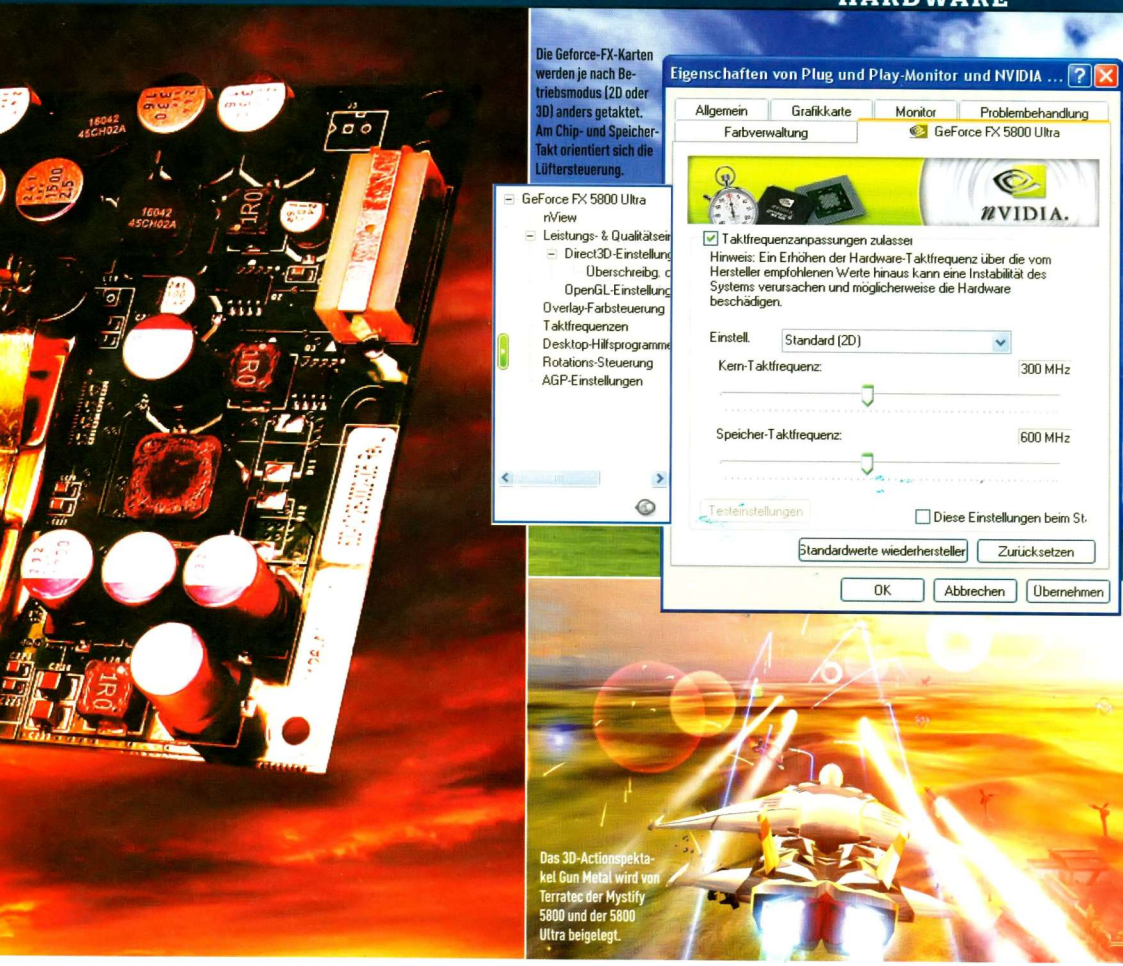
SPINAT FÜR POPEYE

Die 3D-Leistung der Mystify 5800 Ultra ist niedriger als erwartet. Im normalen Spielbetrieb mit *Unreal Tournament 2003* muss sich die Platine einer Radeon 9700 Pro geschlagen geben – in anderen Spielen zeigt sich fast nur im Qualitätsmodus ein Leistungsvorsprung. Die 2D-Signalqualität war allerdings herausragend. Auf unserem Testmonitor, dem Philips Brilliance 109 P4, konnten wir die Auflösung auf bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten bei 85 Hertz hochregeln. Und trotzdem zeigte sich uns stets ein scharfes Bild, ohne Helligkeit und Kontrast nachregeln zu müssen.

NICHTS NEUES IM WESTEN

Mit der Mystify 5800 Ultra lieferte man uns den Detona-

* dBa, Umgebungslautstärke: ca. 25 dBa



tor-Treiber der Version 42.63. Die Qualitätseinstellungen des Treibers finden sich im Gegensatz zum 40.72 endlich in einem Menü. Dort stellen Sie „Performance" (laut Nvidia die Qualität der Texturfilter), „Kantenglättung" (Modi von 2X bis 8xS, 4xS, 6xS und 8xS weiterhin nur für Direct3D-Spiele) und „Anisotrope Texturfilterung" (maximal 8fache Filterung, entspricht 64 Samples) ein. Der „Performance"-Schalter blieb für uns ein Mysterium. Bisher weiß nur Nvidia, was sich dahinter verbirgt. Durch „Balanced" und „Aggressive" wird die Texturqualität schrittweise heruntergeregelt.

Per Detonator-Unlock von unserer DVD wird unter anderem das Overclocking-Menü freigeschaltet, das wie beschrieben unterschiedliche Taktfrequenzen für den 2D- und den 3D-Betrieb anzeigt. Wir haben die Temperatur der Platine im laufenden Zustand gemessen und waren erstaunt. Besonders auf der Rückseite entstehen bereits enorme Temperaturen von 47 Grad (2D-Modus) bis zu 53 Grad bei 3D-Spielen. Apropos Spiele – wie sieht's denn mit der Verträglichkeit einer Geforce FX mit aktuellen Spielen aus?

KOMPATIBEL ...

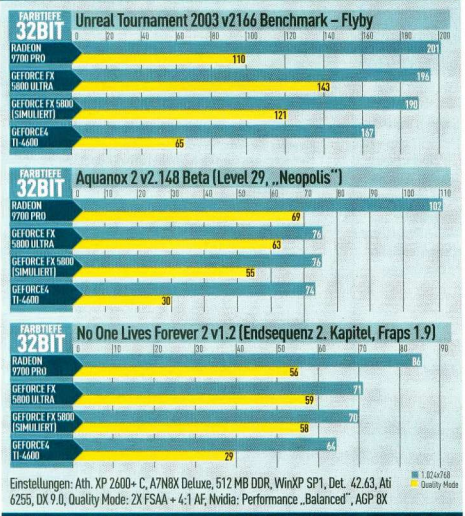
Für den Praxistest haben wir im Treibermenü der Mystify 5800 Ultra die 2X-Kantenglättung und den 8fachen anisotropen Filter eingeschaltet. Die Testauflösung in allen Spielen betrug 1.024x786 Pixel bei einer Farbtiefe von 32 Bit. *Unreal Tournament 2003* schnurrte wie ein Kätzchen und erreichte durchschnittlich 35 bis 40 Bilder pro Sekunde. Weder Aussetzer noch Bildfehler trübten den Spielspaß. Das gleiche Bild bot sich uns bei *Aquanox 2* dar – und das bei rund 50 Bildern im Schnitt. Die Krone der Bildqualität erreichte der von Terratec beigelegte Action-Shooter *Gun Metal*. Die Geforce FX zaubert in dem Spiel wunderschöne Explosionen und einen erstklassig animierten Himmel. Zusammen mit *Splinter Cell* und *UT 2003* ein perfektes Spielebundle.

... UND NICHT GANZ KOMPATIBEL

In *Warcraft 3* traten immer wieder Texturfehler auf. Vor allem bei den halbtransparenten Polygontapeten war dies sehr störend, zum Beispiel wenn die Nacht-Tarnung der Nachtelfen zum Einsatz kam. Als ebenso problematisch stellte sich der 4xS-Kantenglättungsmodus heraus, denn er funktionierte praktisch bei keinem Spiel ohne sporadisch flackernde Texturen.

Vor allem bei *Unreal Tournament 2003* und *No One Lives Forever 2* störte das Flackern so stark, dass das Spielen nahezu unmöglich wurde. Es liegt also noch einiges im Argen – Nvidia sollte bei den Treibern nachbessern.

LEISTUNG: DIRECT 3D



Einstellungen: Ath. XP 2600+ C, A7N8X Deluxe, 512 MB DDR, WinXP SP1, Det. 42.63, Ati 6255, DX 9.0, Quality Mode: 2X FSAA + 4:1 AF, Nvidia: Performance „Balanced", AGP 8X

Fazit: In allen drei Benchmarks gewinnt die 9700 Pro im Standardmodus. Die FX 5800 Ultra hat bei UT 2003 (Flyby) und NOLF 2 im QUalitätsmodus die Nase vorn. In Aquanox 2 muss sie sich im Standard-Modus von der 9700 Pro geschlagen geben. Die simulierte FX 5800 hält sich sehr gut, die Ti-4600 verliert im Qualitätsmodus.

Das passt dir wohl nicht!

Die Geforce FX mag nicht jede Hauptplatine. Wir haben den kleinen Kompatibilitäts-Test durchgeführt und waren überrascht.

Legende: Ohne Probleme Knapp Passt nicht

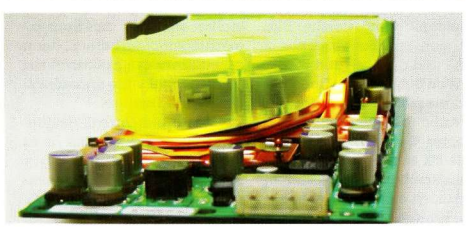
Sockel A-Mainboards für AMD Athlon, Athlon XP und Duron

Mainboard	Chipsatz	Geforce-FX-Kompatibel?
Asus A7N8X Deluxe	Nvidia Nforce2	
Epox 8K5A2+	VIA KT333(A)	
Asus A7V8X	VIA KT400	
MSI KT4 Ultra	VIA KT400	
Leadtek K7NCR18D Pro	Nvidia Nforce2	*
Asus A7V133	VIA KT133	
Epox 8KHA+	VIA KT266A	
ECS K7S5A	Sis 735	**

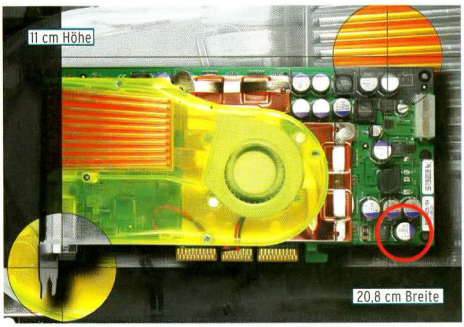
Sockel 478-Mainboards für Intel Pentium 4, Celeron

Mainboard	Chipsatz	Geforce-FX-Kompatibel?
Asus P4T533	Intel i850E	
Asus P4PE	Intel i845PE	***
MSI 845PE Max2	Intel i845PE	
Gigabyte 8PE667 Ultra	Intel i845PE	

* Kondensator im Weg ** Liegt auf dem IDE-Anschluss auf *** Liegt am RAM-Sockel auf



Satte 3,8 Zentimeter ist der Lüfter der Mystify 5800 Ultra hoch. Eingebaut in einen PC belegt der riesige Kühlkörper damit sogar den Platz des ersten PCI-Steckplatzes.



Fette Sache: Das großzügige Platinenlayout stößt beim Nforce2-Mainboard von Leadtek auf Probleme. Den verantwortlichen Kondensator haben wir markiert.

Die Kantenglättungsmodi 6xS und 8xS liefen weitgehend tadellos – nur im Zusammenspiel mit *Dungeon Siege* sorgten sie für ein leichtes Polygonflackern.

KRASSE KANTEN

Was Sie von den neuen Modi haben? Pixelfreie Strategiespiele zum Beispiel. *Age of Mythology* lief je nach Level in 25 bis 40 Bildern pro Sekunde (Auflösung: 1.024x768 Pixel). Selbst *No One Lives Forever 2* lief mit 6xS noch flüssig, zumindest in Stadtszenen mit geringer Sichtweite. Für Übertakter bietet die Mystify einiges an Potenzial. Ohne Probleme kitzelten wir aus der Platine zehn Prozent mehr Takt bei Chip und RAM (also 550/1.100 anstatt 500/1.000 MHz). Mehr Leistung erzielten wir aber nicht, denn vermutlich wurde der Chip aufgrund der starken Hitze-Entwicklung automatisch wieder auf die Ursprungswerte getaktet. Trotz allem haben wir ausführliche Leistungstests durchgeführt und durch Untertaktung gleich eine FX 5800 simuliert. Die Ergebnisse müssen aber nicht denen der (noch nicht erhältlichen) Platine entsprechen.

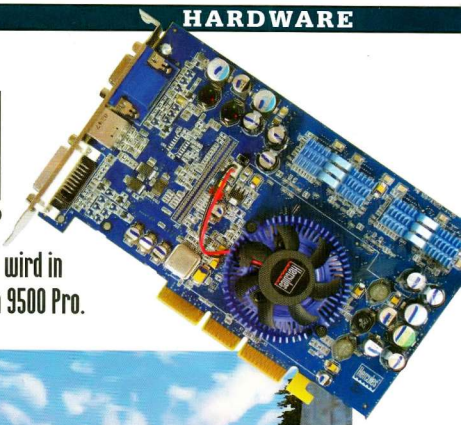
ES WIRD WAS GELEISTET!

Die Radeon 9700 Pro von Ati ist ebenfalls eine DirectX-9-Grafikkarte und beherrscht die Spiele-Tests im Standard-Modus, das heißt ohne anisotrope Texturfilterung und Kantenglättung. Lediglich im etwas betagten OpenGL-Spiel *Serious Sam 2* hat Atis 3D-König gegenüber Terratecs Mystify 5800 Ultra das Nachsehen. Zehn Prozent Vorsprung holt der Geforce-FX-Chip im Standard-Modus heraus. Erstaunlich ist die Leistung der simulierten FX 5800, denn sie liegt nach unseren Ergebnissen praktisch gleichauf mit der Ultra. Im Qualitätsmodus sieht das allerdings ganz anders aus. Die FX führt in drei von fünf Spieletests, durchschnittlich zehn Prozent dahinter liegt die 9700 Pro – die simulierte FX 5800 ist gleich schnell.

FAZIT: TEUER UND LAUT

Für normale Ohren ist die Lautstärke und der nervende Surr-Ton der FX-Lüftung einfach sehr störend. Es sei denn, Sie sind gerade mit Kopfhörern auf einer Netzwerk-Party. Durch die Verzögerung erwarteten wir ursprünglich, dass sich die Geforce FX 5800 Ultra im Leistungsbereich stark von einer Radeon 9700 Pro absetzen würde. Dass dies eher Wunschdenken war, zeigen unsere Leistungstests. Ati hat in den letzten Monaten nicht geschlafen. Die Kanadier trimmten ihre Treiber nämlich stark auf Performance, Stabilität und vor allem Kompatibilität mit Spielen. Das zahlt sich nun aus. Hoffen wir, dass Nvidia ähnlich schnell die FX-Kinderkrankheiten behebt. Ob Spieler für die Platine ihr Konto plündern, bleibt wegen der günstigeren, leiseren und nur etwas langsameren Alternativen Radeon 9500 Pro und 9700 Pro zu bezweifeln. Besitzern eines sehr ruhigen PCs bleibt nur die Hoffnung auf die hoffentlich leisere Geforce FX 5800. BERND HOLTMANN

Blaues Wunder!



Als wenn man es uns prophezeit hätte: Eine schlumpfblaue Grafikkarte wird in diesem Monat zum Testsieger gekrönt: die Hercules 3D Prophet Radeon 9500 Pro.

Wir stellen Ihnen in diesem Monat drei brandneue Radeon-9500-Pro-Grafikkarten vor, und eine Geforce4 Ti-4200-8X. Zu unserer Überraschung ließen sich die 9500-Pro-Platinen nicht übertakten. Selbst Übertaktungs-Tools von den Herstellern waren wirkungslos. Mit dem Programm Powerstrip traten bereits nach wenigen zusätzlichen MHz Pixelfehler und im Fall von *UT 2003* massive Bildstörungen auf.

HOSE RUNTER, TAKTVERGLEICH!

Elsas Gladiac 9500 Pro besitzt im Gegensatz zur Gladiac 9500 acht Rendering-Pipelines (Gladiac 9500: vier). Durch ihr dickes Spielepaket (fünf Spiele, darunter *Battlefield 1942*) ist die Karte einzigartig. Zusätzlich spendiert man ihr die Vollversionen von Win DVD und Powerstrip sowie viele Videokabel. Den veralteten Treiber sollten Sie aber durch den Catalyst 3 von unserer Heft-DVD ersetzen. Sapphires Atlantis 9500 Pro besitzt das gleiche Platinenlayout, setzt aber auf einen eigenen Kühler mit akzeptabler Lautstärke. Auch hier gibt's Spiele gratis – und zwar *Tony Hawk's Pro Skater 3* und *Medieval*. Die Platine wird aber ohne Spiele angeboten. Das beigelegte Übertaktungs-Tool Redline ist so überflüssig wie ein Kropf, denn es zeigten sich schnell die eingangs erwähnten Darstellungsfehler.

PC-ACTION-AWARDS

Schlumpfblau präsentiert sich der Testsieger, die 3D Prophet 9500 Pro von Hercules. Man hat selbst die Speicherbausteine mit Kühlkörpern bedeckt. Wegen des hochwertigeren Speichers hat man den Stromanschluss auf die Rückseite gelötet. In *UT 2003* arbeitete die Karte fast drei Prozent schneller als die Konkurrenz. Einziger Negativpunkt: Der Lüfter ist nicht zu überhören. Albatron verbaut auf der Ti-4860 Turbo BGA-Speicher mit 550 MHz (Standard: 513). Ihr Kühlkörper fällt sofort ins Auge: eine Mischung aus Kupferlamellen und Mini-Ventilator. Allerdings surrt er laut vor sich hin. Trotz starker Wärme-Entwicklung (46,6 Grad) erreichten wir sehr gute Übertaktungsergebnisse.

BERND HOLTMANN



Nach dem letzten Update zeigt sich das Online-Rollenspiel Dark Age of Camelot im prächtigen DirectX-8-Gewand. Ein perfektes Spiel für die getesteten Platinen.

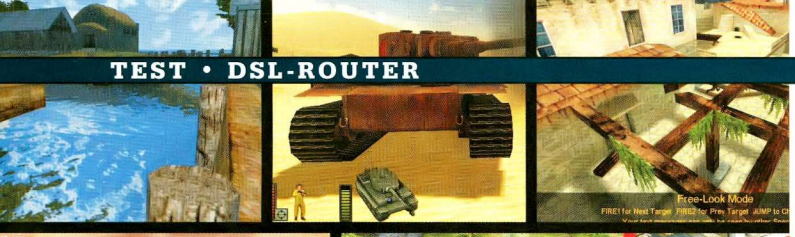
TRICK, KICK UND TAKT

Der Übertaktungsschutz kann nur durch das Aufspielen eines speziellen BIOS aufgehoben werden. Auf der Webseite:
http://www.3dchipset.com/bios/ati/warp11/index.php
finden Sie stets aktuelle BIOS-Versionen, die diesen Schutz umgehen. Ungeübte Anwender sollten aber die Finger davon lassen, da sie bei dem Vorgang den Garantieanspruch des Herstellers verlieren.

AKTUELLE PREISKNÜLLER IM VERGLEICHSTEST



	3D Prophet 9500 Pro	Elsa Gladiac 9500 Pro	Atlantis 9500 Pro	Medusa Ti-4680 Turbo
Hersteller:	Guillemot/Hercules	Neue Elsa GmbH	Sapphire	Albatron
Info-Telefon/Preis:	09123-96580/ca. € 290,-	0541-6060/ ca. € 250,-	- /ca. € 240,-	02271-763300/ca. € 290,-
Grafikchip/-takt:	Radeon 9500 Pro/275 MHz	Radeon 9500 Pro/275 MHz	Radeon 9500 Pro/275 MHz	Geforce4 Ti-4200-8X/250 MHz
Speicher:	540 MHz/128 Bit/3,0 ns	540 MHz/128 Bit/3,6 ns	540 MHz/128 Bit/3,6 ns	550 MHz/128 Bit/3,3 ns
Speichermenge und Art:	128 MB DDR-SDRAM (BGA)	128 MB DDR-SDRAM (BGA)	128 MB DDR-SDRAM (BGA)	128 MB DDR-SDRAM (BGA)
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I
Pixel Shader/Vertex Shader:	Pixel Shader 2.0, Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 2.0, Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 2.0, Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 1.3, Vertex Shader 1.1
Software:	Power DVD XP 4.0, 3D Tweaker	Battlefield 1942, Powerstrip, WinDVD 4	Medieval, Tony Hawk 3, Redline, DVD-Pl.	Serious Sam 1, Motocross Mania, DVD-Pl.
Sonstige Ausstattung:	Adapter, DVI-VGA	Diverse Kabel, Adapter, DVI-VGA	Diverse Kabel, Adapter, DVI-VGA	S-VHS-/Comp.-Kabel, Adapter
Übertaktbar:	Besitzt Übertaktungsschutz	Besitzt Übertaktungsschutz	Besitzt Übertaktungsschutz	Chip: 310 MHz/Speicher: 650 MHz
Wertung:	Teurer, lauter, aber etwas schneller als die anderen. **91%**	Starkes Softwarepaket, starke Karte **91%**	Gute 9500 Pro, aber mit unnützem Tuning-Tool **89%**	Übertakterkanone mit guter Kühlung **87%**







Ich switche wie ein Schwein!

Brauchen Sie aber nicht, denn PC ACTION hat für Sie DSL-Router getestet, mit denen Sie Ihre Internet-Verbindung teilen und über das Netzwerk online spielen können. Cool, oder?

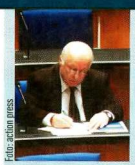
Haben Sie schon mal versucht, Ihre Internetleitung mit anderen PCs im Netzwerk zu teilen? Einen eigenen PC nur für diese Funktion abzustellen, ist zwar eine Lösung, aber eben keine elegante. PC ACTION hat sieben so genannte DSL-Router unter die Lupe genommen. Fünf davon besitzen einen eingebauten Switch und zwei sogar ein zusätzliches ADSL-Modem. Da Letztere sehr teuer sind, sollten Sie sich bei einem DSL-Neuanschluss am besten für die Router-Lösung entscheiden. Das spart (zumindest etwas) Geld, viel Platz und Nerven beim Anschluss.

MULTILINGUAL

Der SMC Barricade 7404 BRB wird von SMC hergestellt und hat uns positiv überrascht, denn er „versteht" auch das alte T-Online-Protokoll. Seine Konfiguration erfolgt – wie übrigens bei allen Testgeräten – ohne Treiber über einen Internet-Browser. Die detaillierten Beschreibungen im deutschsprachigen Handbuch sind dabei sehr hilfreich. Nach nur fünf Minuten waren unsere drei Test-PCs als DHCP-Clients konfiguriert und so weit, dass wir im Internet surfen konnten.

ONLINE-SPIELE? PROBLEMLOS!

Für *Warcraft 3*, *Counter-Strike* und *Battlefield 1942* mussten wir den Router erst entsprechend konfigurieren. Im entsprechenden Menü haben wir die so genannten Ports (Datenleitungen ins Internet) an die drei PCs weitergeleitet. Nur so können Sie mit drei PCs gleichzeitig an einem Onlinespiel teilnehmen. Bei *Age of Mythology* und *Unreal Tournament 2003* waren diese Extra-Einstellungen nicht nötig. Für Büros oder Studenten-WGs sicherlich interessant ist die Printserver-Funktion des Routers. Über einen LTP-Anschluss können Sie aus dem Netzwerk drucken. Schade eigentlich, denn viele neue Drucker verwenden als PC-Schnittstelle stattdessen den USB-Port. Besonders herausragend ist die Herstellergarantie. Nach der Registrierung des Produkts erhalten Sie eine lebenslange Garantie, ohne Registrierung beträgt die Garantiezeit zwei Jahre. Fazit:



Kleiner Protokoll-Führer

Nicht jedes DSL-Modem funktioniert auch mit jedem Anschluss. Dumm, oder?

Achten Sie beim Kauf eines Modem-Routers darauf, dass er den Protokoll-Standard Ihres DSL-Anschlusses unterstützt. Hinweise dazu finden Sie oft auf der Verpackung. T-Online (T-DSL) verwendet beispielsweise den U-R2-Standard, während ältere T-DSL-Anschlüsse mit einem von Siemens entwickelten „Firmenprotokoll" ausgestattet sind. Bei unseren Tests verweigerte einer der zwei getesteten Modem-Routern den Dienst mit dem alten Siemens-Standard. Der Barricade 7404 BRB von SMC kommt mit beiden Protokollen klar, der Broadband ADSL Ethernet/USB Router von U.S. Robotics nur mit dem U-R2-Standard.

Ein zuverlässiges Gerät, das sich mit etwas Konfigurationsaufwand für die eigenen Bedürfnisse konfigurieren lässt.

UNSER TEST-SIEGER

Zu Recht erhält der D-Link-4-Port-Ethernet-BB-Router den ersten Platz in unserer Marktübersicht. Denn er ist preiswert, einfach zu bedienen und sicher. Eingerichtet ist der optische Leckerbissen im Handumdrehen, denn dabei geht Ihnen eine praktische Installationshilfe zur Hand. Sie müssen einige Daten eingeben und schon ist der Router online. Das Menü ist zwar nicht so ausgefeilt wie das vom Devolo Microlink LAN Router, aber nach etwas Einarbeitungszeit bedienbar. Die Firewall und der Domain Filter sorgten auch bei Spielen für keine Probleme. Fazit: für Heimanwender eindeutig die erste Wahl!

DSL-MODEM? SCHON DRIN

Der Broadband ADSL Ethernet/USB Router von U.S. Robotics kommt ebenfalls mit Modemfunktion, versteht sich aber ausschließlich auf das neue U-R2-Protokoll. Die Konfiguration können Sie wahlweise per Netzwerk oder USB-Kabel vornehmen. Bei der Konfiguration unseres T-Online-Anschlusses trat ein Problem auf: Die T-Online-Kennung unseres Anschlusses bestand aus 33 Stellen, von denen wir nur 32 in den Router eingeben konnten. Schließlich fanden wir des Rätsels Lösung. Sie können das Mitbenutzersuffix der Kennung problemlos von „#0001" auf „#1" verkürzen. Eine weitere Stolperfalle für Anfänger: Undokumentierte Einstellungen wie VPI und VCI lassen den unbedarften Einsteiger zunächst verzweifeln. In diesem Fall hilft Ihnen der Support von U.S. Robotics weiter. Online-Spiele liefen auf allen drei PCs problemlos. Die erweiterten Konfigurationsmöglichkeiten des Routers sind zwar sehr umfangreich, aber für Anfänger auch ebenso verwirrend. Ebenfalls aufbessern sollte man bei der Zahl der verfügbaren Netzwerkanschlüsse. Am internen Switch können Sie lediglich zwei PCs anschließen.

Die Konkurrenz bietet oft vier oder mehr Anschlüsse. Fazit: Das Gerät zeigt gute Ansätze, ist aber wegen der wenigen Ethernet-Ports und der schweren Konfiguration noch verbesserungswürdig.



Beim SMC-Router müssen Sie erst bestimmte Ports freischalten, um online spielen zu können.



Warcraft 3 meldet sich automatisch, wenn Ihr Router die Online-Verbindung sperrt und gibt Ihnen an, welche Ports Sie freigeben müssen.

SICHERHEITS-MÄNGEL

Mit dem RP614 liefert Netgear einen DSL-Router mit eingebautem Switch, an dem Sie bis zu vier PCs direkt anschließen. Die Konfiguration ist dank der deutschen, leicht verständlichen Anleitung schnell beendet. Nur bei den Sicherheitsfunktionen patzt Netgear. Zwar ist im Router ein Domain-Filter integriert, jedoch keine Firewall. Der Hersteller bietet dem Käufer auf der Webseite zwar kostenlos eine Software-Firewall an. Nach zwölf Monaten läuft die Lizenz jedoch ab. Bei allen getesteten Online-Spielen gab es keine Probleme. Eine zusätzliche Konfiguration der Ports war nicht nötig. Fazit: Für den Hausgebrauch gut geeignet, aber mit unzureichenden Sicherheits-Funktionen.

GÜNSTIG, GÜNSTIG, GÜNSTIG

Wenn Sie beim Routerkauf auf jeden Cent schauen, sollten Sie sich Alternates DSL-Router MINI MB-400M zulegen. Er macht äußerlich zwar nicht viel her, bietet Ihnen aber vier Netzwerk-Ports und wird mit einem Patch- sowie einem Crossover-Kabel geliefert. Die Bedienungsanleitung wurde zwar auf Englisch verfasst, dafür ist sie aber auch für Anfänger leicht verständlich. Entsprechend einfach ist die Browser-Konfiguration. Die Sicherheitsvorkehrungen des Routers könnten jedoch etwas besser sein. Zwar sind IP- und MAC-Filter vorhanden, eine Firewall jedoch nicht. Bei den Online-Spielen hatten wir nur mit *Counter-Strike* ein Problem. Der Router bietet zwar die Funktion „Virtual Server", die Ports konnten aber nicht so konfiguriert werden, dass sich alle drei Test-PCs gleichzeitig mit einem *Counter-Strike*-Server verbinden konnten. Fazit: Mittelprächtiger Router, preislich aber sehr attraktiv.

DAMIT DAS KLAR IST!

ROUTER
Verbindet räumlich getrennte Netzwerke (nämlich Ihres und das Internet) über eine Datenleitung. Dabei sind Sie in der Lage, mehrere PCs eines LANs über eine Datenleitung mit dem Internet zu verbinden. Das Problem: Reine Router benötigen eigentlich noch einen zusätzlichen Netzwerkverteiler (Hub oder Switch), um die Internet-Daten auch weiterleiten zu können.

NAT
Englisch: Network Address Translation; Eine Schnittstelle zwischen Internet und privatem Netzwerk.

DHCP-SERVER
Ein DHCP-Server weist jedem Rechner in einem Netzwerk automatisch eine IP-Adresse zu.

PORTS
Ports werden verwendet, um die Kontaktaufnahme von PCs in einem Netzwerk zu ermöglichen.

PORT FORWARDING
Datenpakete, die an einen Port geschickt werden, leitet der Router an eine interne IP-Adresse.

DIE DREI BESTEN DSL-ROUTER IM TEST







Name	4-Port Ethernet BB	RP614	ADSL Ethernet/USB Router
Hersteller/Preis	D-Link/€ 79,-	Netgear/€ 90,-	U.S. Robotics/€ 199,-
Info	(00800) 72 50 40 00	(089) 9 27 93 25 00	(01805) 67 15 48
Webseite	www.d-link.de	www.netgear.de	www.usrobotics.com
Router/Switch/Modem	Router, Switch	Router, Switch	Router, Switch, ADSL-Modem
DHCP/Sonstiges	DHCP	DHCP	DHCP
Anschl. Netzwerk (RJ45)	4	4	2 + USB-Port
Zubehör	1 x Patchkabel, Netzteil	1 x Patchkabel, Netzteil	2 x Patchkabel, 1 x USB-Kabel, Netzteil
Softwarepaket	Internet-Security-Software	Firewall-Software (für 1 Jahr)	Treiber, Update für Winsock Win 95
Anleitung	Deutsch, verständlich	Deutsch, verständlich	Englisch, verständlich
Garantiezeit	5 Jahre	3 Jahre	2 Jahre
Beigelegte Kabel	2 m RJ45	3 m RJ45	1,5 m Patch, USB 1 m
Sicherheit	Firewall, Domain Filter	Domain Filter	Firewall, IP Filtering
U-R2-kompatibel	Ja	Ja	Ja
Online-Spiele	Sehr gut geeignet	Sehr gut geeignet	Sehr gut geeignet
Peer-To-Peer-Verbindung	Sehr gut geeignet	Sehr gut geeignet	Sehr gut geeignet
Dokumentation	Gut	Gut	Ausreichend
Preis-Leistung	Gut	Gut	Befriedigend
Wertung:	*Vielseitiger kleiner Allrounder zum fairen Preis* **92%**	*Ohne Firewall, aber trotzdem leistungsfähig* **91%**	*Nur zwei Netzwerkports – etwas verbesserungswürdig* **89%**

PC ACTION GOLD

TEUFLISCH GUT

Microlink LAN Router, so nennt sich Devolos Beitrag zu unserem Router-Test. Das Gerät ist mit einem Vier-Port-Switch (plus Uplink) ausgestattet und äußerst einfach einzustellen. Die Menüführung der Browser-Konfiguration ist so übersichtlich, dass unser Testnetz bereits nach einigen Minuten komplett einsatzbereit war und alle angeschlossenen Rechner auf das Internet zugreifen konnten. Einzig bei *Counter-Strike* konnte lediglich ein PC-User auf einem Server spielen. Sobald wir mit den anderen PCs versuchten, auf dem gleichen Server zu spielen, erschien wie bereits beim Verbindungsvorgang eine Fehlermeldung. Auch die Port-Forwarding-Funktion löste das Problem nicht. Wenigstens liefen alle anderen getesteten Spiele problemlos. Fazit: Eine gute Wahl, wenn Sie nicht mit mehreren PCs auf ein und demselben Server *Counter-Strike* spielen wollen.

WISSENSLÜCKE

W-Linx? Bisher kennt kaum ein Spieler diesen Namen in Deutschland. Mit dem IP Linx Broadband IP Router steuert W-Linx einen durchschnittlichen Router bei. Sein USB-Anschluss dient zur Konfiguration des Routers, ein DSL-Modem mit USB-Anschluss lässt sich nicht daran anschließen. Der Router lässt sich wie die anderen Modelle auch einfach per Browser einrichten. Die Dokumentation ist deutschsprachig und dank ausreichender Bebilderung leicht verständlich. Auf eine Firewall müssen Sie aber verzichten – ebenso wie auf Sicherheits-Features wie IP-, MAC- oder Domain-Filtering. Da die Sicherheits-Funktionen wegfallen, war es nicht überraschend, dass alle Online-Spiele störungsfrei funktionierten. Fazit: Ein fleißiger Router, der wegen der fehlenden Sicherheitsfunktionen schlechter abschneidet als die Konkurrenz.

CS – SO GEHT'S DOCH!

Mit den Routern von Devolo und Alternate können Sie eigentlich nicht mit mehreren Rechnern auf demselben Server *Counter-Strike* spielen. Wir haben aber eine Lösung für das Problem gefunden. Sie müssen lediglich den Standard-Client-Port am zweiten Rechner von 27005 auf 27006 ändern. Dazu öffnen Sie die Eigenschaften der Verknüpfung zur „Cstrike.exe" und fügen unter „Ziel" die Option „+clientport 27006" ein. Beim nächsten PC erhöhen Sie die Port-Nummer auf 27007 und so weiter.

BERND HOLTMANN

AKTUELLE DSL-ROUTER IM TEST









PC ACTION PREISTIPP

Name	IP Linx BB IP Router	Barr. 7404 BRB	Microlink LAN Router	DSL R. MINI MB-400M
Hersteller/Preis	W-Linx/€ 89,-	SMC/€ 185,-	Devolo/€ 99,-	Alternate/€ 49,-
Info	(01805) 90 50 81	(089) 92 86 10	(01805) 5 33 86 56	(01805) 90 50 40
Webseite	www.w-linx.com.tw	www.smc.de	www.devolo.de	www.alternate.de
Router/Switch/Modem	Router, Switch	Router, Switch, ADSL-Modem	Router, Switch	Router, Switch
DHCP/Sonstiges	DHCP	DHCP, Printserver	DHCP	DHCP
Anschl. Netzwerk (RJ45)	4 + USB-Port	4 + COM- und LPT-Port	4 + Uplink-Port	4
Zubehör	1 x Crossover-Kabel, 1 x USB-Kabel, Netzteil	1 x Patchkabel, Netzteil	Netzteil	1 x Patchkabel, 1 x Crossover-Kabel, Netzteil
Softwarepaket	Reset-Software	-	Verknüpfung zum Setup-Guide	-
Anleitung	Deutsch, verständlich	Deutsch, verständlich	Deutsch, verständlich	Englisch, verständlich
Garantiezeit	2 Jahre	2 Jahre/Lebenslang bei Registrierung	2 Jahre	2 Jahre
Beigelegte Kabel	1 m RJ45	1,8 m RJ45	-	Crosslink 0,5 m, Patch 1,50 m
Sicherheit	-	Firewall	Firewall	IP Filter, MAC Filter
U-R2-kompatibel	Ja	Ja	Ja	Ja
Online-Spiele	Sehr gut geeignet	Gut geeignet	Gut geeignet	Gut geeignet
Peer-To-Peer-Verbindung	Sehr gut geeignet	Sehr gut geeignet	Sehr gut geeignet	Sehr gut geeignet
Dokumentation	Gut	Gut	Gut	Befriedigend
Preis-Leistung	Gut	Befriedigend	Gut	Sehr gut
Wertung:	*Guter Basis-Router, leider ohne Firewall* **89%**	*Bei Online-Spielen etwas problematisch* **87%**	*Gutes Einsteigermodell; zickig bei Online-Spielen* **83%**	*Unser Preistipp: Günstig, aber kleine Schwächen* **79%**

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!***

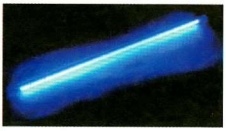
Case Modding 2003



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

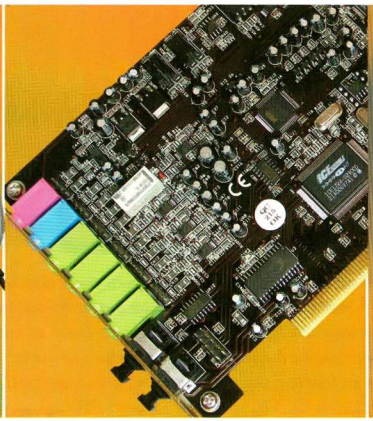
Mehr Produkte und aktuelle Preise finden Sie in unserem Online-Shop unter www.frozen-silicon.de.

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







Speedlink Triton Headset

Speedlink hat es geschafft, ein gleichermaßen robustes, praktisches und gut klingendes Headset zu fertigen. Das Triton wird über ein rund zwei Meter langes Kabel an die Soundkarte angeschlossen und bietet Ihnen direkt am Kabel eine Mini-Fernbedienung, mit der Sie nicht nur die Lautstärke einstellen können, sondern ebenso das Mikrofon deaktivieren und die Höhen/Tiefen regulieren. Die entsprechenden Drehregler machen einen billigen Eindruck, zeigen sich aber als sehr funktionell. Die Ohrmuscheln sind sehr groß und legen sich komplett um die Lauscher, statt sie wie bei üblichen Kopfhörern zu berühren. Wer in seiner Freizeit auch DJ spielt, kann beide Ohrmuscheln um 90 Grad drehen, um sie sich beispielsweise ans Ohr zu halten. Die Klangqualität ist recht gut, der Bass verzerrt allerdings bei höherer Lautstärke etwas. Für LAN-Partys sind die Hörer eine gute Wahl, vor allem weil sie Schall von außen recht gut isolieren. Dem wahren Hi-Fi-Freak ist das Triton wegen der beschränkten Bassfähigkeiten eher nicht zu empfehlen. (bh)

Produktname:	Speedlink Triton Headset
Hersteller:	Speedlink
Preis/Termin:	€ 49,-/erhältlich
Webseite:	www.interact-europe.de
Telefon:	01805-1251339
Preis/Leistung:	Gut

Ausstattung:	85%	Gesamt:	86%
Eigenschaften:	85%		
Leistung:	88%		

„Äußerst bequemes Headset mit langem Kabel, gutem Klang, aber kleiner Bass-Schwäche"

Terratec Aureon 7.1 Space

7.1-Sound ist noch nicht weit verbreitet. Das wird sich mit Terratecs neuestem Aureon-Familienmitglied 7.1 Space vielleicht ändern. Der Nettetaler Multimedia-Spezi verbaut auf der Soundkarte einen neuen Soundchip von VIA, den ICE1724 Envy 24. Durch die Unterstützung des 7.1-DVD-Standards Dolby Digital EX (wird u. a. von der DVD *Herr der Ringe: Die Gefährten* unterstützt) ist die Karte besonders gut für die Filmwiedergabe geeignet. Die Soundausgabe erfolgt über vier analoge Stereoausgänge. Darüber hinaus besitzt die Karte zwei optische Schnittstellen. Die Auflösung der 7.1 Space beträgt – wie für aktuelle Soundkarten üblich – 24 Bit bei einer maximalen Sampling-Rate von 96 Kilohertz. Alle gängigen 3D-Soundstandards werden unterstützt. Nach wie vor bremst 3D-Klang Spiele aber aus. *Unreal Tournament 2003* lief sogar 25 Prozent langsamer als mit der Audigy 2. Klarer Pluspunkt: Alle 3D-Effekte werden ohne Störungen dargestellt. Lediglich an den Treibern sollte Terratec noch etwas feilen, denn die sorgten oft für Abstürze. (bh)

Produktname:	Aureon 7.1 Space
Hersteller:	Terratec
Preis/Termin:	€ 139,-/erhältlich
Webseite:	www.terratec.de
Telefon:	02157-81790
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung:	86%	Gesamt:	85%
Eigenschaften:	89%		
Leistung:	77%		

„Gute Soundkarte mit 7.1-Sound, aber recht schwacher 3D-Leistung"

PC-Spezialist Shuttle X

In das kleine Aluminium-Gehäuse verbaut PC Spezialist ein Mainboard mit Intel-845GE-Chipsatz mit einem Pentium 4 (3,06 GHz, FSB: 533 MHz), 512 MB DDR-SDRAM (PC333) und eine 120-GB-Festplatte von Seagate. Das 3D-Triebwerk heißt Ati Radeon 9700 Pro. Wie fürs Shuttle-Gehäuse typisch, befinden sich an Front- und Rückseite Anschlüsse für USB, Firewire sowie Soundausgang und Mikrofon-Eingang. Neben ultraschnellen DirectX-9-Grafikkarten ist Platz für eine PCI-Steckkarte. Eine Besonderheit ist der eingebaute DVD-Brenner (16xCD-R, 10xCD-RW, 2xDVD-R, 1xDVD-RW, 12xDVD-ROM). Im Spieletest zeigt sich der Power-Zwerg sehr energisch. Beim Botmatch von *Unreal Tournament 2003* erreichte der flinke Mini stolze 70 Bilder pro Sekunde. Wir haben die 3D-Leistung mit der eines Desktop-Systems verglichen – es gibt keinen Unterschied. Dank dicker Ausstattung (Logitech MX700 Funkmaus, Mini-Tastatur, Windows XP Professional, Terratec Cinergy 600 TV-Karte und dem 6in1-Kartenlesegerät) ist der Shuttle X der perfekte PC für Netzwerkpartys! (bh)

Produktname:	Shuttle X
Hersteller:	PC Spezialist
Preis/Termin:	€ 2.799,- /erhältlich
Webseite:	www.pcspezialist.de
Telefon:	07531-99440
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung:	93%	Gesamt:	94%
Eigenschaften:	95%		
Leistung:	94%		

„Erste-Sahne-Komplettsystem, das nicht nur dank Tragetasche für LAN-Partys perfekt ist"

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



Das mark ich mir!

3DMark 03, so der Name der ersten DirectX-9-Killerapplikation. PC ACTION weiß, was es mit Microsofts neuer Spieleschnittstelle auf sich hat und wie gut der neue Leistungstest wirklich ist.

DirectX bewältigt als Multimedia-Schnittstelle im Hintergrund von Windows vielerlei Aufgaben. Es kümmert sich beispielsweise um die Ein- und Ausgabesteuerung und den Windows-Multimedia-Teil und bietet Grafik- und Soundschnittstellen. Für Spieler sind die Grafikeigenschaften von Direct3D aber am interessantesten, da sie früher oder später zu immer besser aussehenden Spielen führen.

WAS BRINGT'S?

Spiele-Programmierer können mit DirectX 9 endlich die „High Level Shader Language" (HLSL) einsetzen. Die vereinfacht es, mit den programmierbaren Berechnungseinheiten (Pixel Shader und Vertex Shader) der DirectX-9-Grafikkarten umzugehen. Das ist gut so, denn die Shader eines DirectX-9-Chips sind in der Lage, wesentlich mehr Befehle zu verarbeiten. Die HLSL kann diese komplexen 3D-Effekte zusammenfassen. Ergo: DirectX 9 ist Pflichtsoftware für alle Besitzer einer Radeon 9500, 9500 Pro, 9700, 9700 Pro und einer Geforce FX. Bestimmte Spiele werden die neue Schnittstelle beispielsweise verlangen, um tadellos funktionieren zu können – unabhängig von der verwendeten Grafikkarte. Deshalb brauchen Sie sich aber nicht gleich eine High-End-Platine anschaffen.

DAS FAZIT

Momentan gibt es keinen Grund, die finale Version von DirectX 9 zu installieren. Einen Performance-Unterschied konnten wir nicht messen. Aktuelle Hardware und besonders aktuelle Spiele-Engines können mit den Features noch nichts anfangen. Bis es so weit ist, sind Sie mit DirectX 8.2 gut versorgt.

BERND HOLTMANN



Nvidias neuer Geforce FX und alle Radeon-Platinen ab Radeon 9500 unterstützen DirectX 9 und damit den 3DMark 03. Auf Spiele mit solcher Grafik werden wir noch ein halbes Jahr warten müssen.

INTERVIEW

„3D-SOUND IST EIN TREND FÜR ZUKÜNFTIGE SPIELE!"



Tero Sarkkinen, Executive Vice President of Sales and Marketing von der Futuremark Corporation, steht uns Rede und Antwort.

Mit dem 3DMark 03 erschien am 14. Februar der neueste Meilenstein der 3D-Belastungstests. Wir durften uns vorab das erste DirectX-9-Programm anschauen und ein paar Fragen stellen.

Was empfehlen Sie als Mindest-PC-Konfiguration (Prozessorleistung, Grafikkarte, Speicher, etc.) für den 3DMark 03?
1.000 MHz, 256 MByte Speicher, eine DirecX-9-Grafikkarte mit wenigstens 32 Megabyte Speicher, ein Gigabyte freien Festplattenspeicher und den Internet Explorer 6.

Für den 3DMark 2001 habt ihr die Max-FX-Engine aus dem bekannten Ego-Shooter eingesetzt. Inwiefern konntet ihr beim 3DMark 03 darauf aufbauen?
Durch die neuen Vertex Shader und Pixel Shader konnten wir den Benchmark auf der DirectX-9-3D-Plattform maßschneidern. So sind wir komplett unabhängig von einzelnen Technologien, die in einer so genannten 3D-Engine eingebaut wurden. Um uns die Arbeit aber etwas zu erleichtern, haben wir ein paar einfache Tricks angewendet, um Teile des alten 3DMarks übernehmen zu können.

Der 3DMark 03 besitzt einen Sound-Test. Was testet er genau?
Als wir mit Spiele-Entwicklern sprachen, wurde es offensichtlich, dass 3D-Sound bei zukünftigen Spielen ein wichtiger Trend ist. Das und die Tatsache, dass 3D-Sound die PC-Leistung stark einschränkt, hat uns auf die Idee gebracht, den ersten 3D-Soundbenchmark zu programmieren. Wir hoffen, das zeigt Spielern nicht nur, welche Grafikkarte, sondern welche Soundkarte für ihr System am besten ist. Der vorige 3DMark bestand ja lediglich aus Grafikkartentests.

In welchem Ausmaß unterscheidet sich die Freeware-Version von der zu bezahlenden „Pro"-Version?
Wie jede Firma müssen wir unsere Rechnungen bezahlen und bieten aus diesem Grund zwei Versionen an. In der Freeware-Variante haben Sie keinen Einfluss auf die Auflösung, Farbtiefe, die Auswahl der 3D-Tests oder Ähnliches – in der Pro-Version schon. Außerdem besitzt sie ein neues Feature namens „Frame Based Rendering", bei dem Sie die 3D-Grafik auf verschiedenen Systemen leichter vergleichen können. Pro-Benutzer haben kompletten Zugriff auf die neue Online-Datenbank.

Wie teuer wird der 3DMark 03 eigentlich? Wird es in Deutschland einen Vertrieb geben?
Die Frage beantworte ich jetzt lieber noch nicht (grinst). Wir werden den Preis niedrig halten, um die Leute zum Kauf zu bewegen. Zurzeit stehen wir in Verhandlungen mit einigen deutschen Vertriebsfirmen und wir hoffen, dass der 3DMark bald in den Ladenregalen steht.

Hast du Chips da?

Was macht einen Spiele-PC aus? Ein schneller Hauptprozessor und eine heiße Grafikkarte.

Finanziell geht es AMD nicht gut. In den vergangenen eineinhalb Jahren schrieb die Firma rote Zahlen. Einziger Lichtblick ist der nächste 64-Bit-Chip mit dem Codenamen „Hammer". Nach langer Entwicklungszeit und einigen Verzögerungen soll der Prozessor nun im April erscheinen. Mit dem Hammer führt AMD aber eigentlich zwei Prozessoren ein: Der April-Chip heißt Opteron und ist ein reiner Server-Prozessor und damit für Spieler uninteressant. Die spielerfreundliche Version soll als Athlon 64 die Heim- und Büro-PCs antreiben - und das erst ab September. Zwei Versionen des Athlon 64 wird es laut AMDs aktuellem Produktplan geben. Die teurere ist mit 1.024 kByte Level-2-Cache, die zweite mit nur 256 kByte prozessorinternem Hochleistungsspeicher ausgestattet. Die ersten 1.024-kByte-Prozessoren sind vermutlich teurer als die aktuellen Athlon-XP-Kollegen. Grund: Je mehr interner Prozessorspeicher verwendet wird, umso teurer wird auch der Prozessor selbst. Die ersten Modelle des großen Athlon 64 tragen die Modellnamen 3000+, 3200+ und 3400+, anschließend folgt die 256-kByte-Variante als XP 3200+, vermutlich erst nach dem September-Start

GRAFIK VOM FEINSTEN

S3 Graphics gehört seit geraumer Zeit zu VIA Technologies – richtig, das sind die Kollegen, die auch Mainboard-Chipsätze herstellen. 115 ihrer Mitarbeiter arbeiteten die vergangenen zwei Jahre an einem DirectX-9-Grafikchip mit dem Namen „Delta Chrome" (Codename „Columbia"). Die technischen Daten klingen mehr als interessant: 0,13-Mikrometer-Fertigungsprozess, acht Rendering-Pipelines (96 Bit), Pixel Shader 2.0 und Vertex Shader 2.0. Damit muss sich der Debütant theoretisch nicht vor den DirectX-9-Karten von Ati und Nvidia fürchten. Trickreich ist die neue Effizienztechnik namens „Deferred Rendering", die S3 verwendet, um von Gegenständen verdeckte Flächen von der 3D-Berechnung auszuschließen. Eine ähnliche Technik setzt John Carmack auch bei *Doom 3* ein. Wer im Delta Chrome einen zukünftigen High-End-Chip sieht, liegt falsch. Mit rund 300 MHz Arbeitstakt und deutlich weniger als 100 Millionen Transistoren ist das Ziel klar: High-Tech, aber durch günstige Fertigung und niedrige Betriebstemperaturen – auch im Hinblick auf den Notebook-Markt.

BERND HOLTMANN



Wie immer – ein Foto von dem Delta-Chrome-Chip gibt es natürlich noch nicht, aber S3 rührt mit dieser DirectX-9-Grafikdemo die Werbetrommel.

AMD-Prozessoren im Vergleich

Merkmal	Athlon XP	Athlon 64	Opteron
Codename	Thoroughbred	Clawhammer	Sledgehammer
L2-Cache	256 KByte	256/1.024 KByte	1.024 KByte
L1-Cache	128 KByte	128 KByte	128 KByte
Unterstützter Speicher	PC266/333	PC266/333	PC266/333
Die-Größe	81/85 mm²	105 mm²	180 mm²
Prozess (Mikrometer)	0,13	0,13	0,13
Sockel	Sockel A (462)	Sockel 754	Sockel 754/940
Befehlssatz-Erweiterung	MMX, SSE	MMX, SSE, SSE2	MMX, SSE, SSE2
Pipelinelänge Integer	10	12	12



Nie mehr Mono-Ton!

In fast jedem PC finden Sie heutzutage Soundkarten mit Mehrkanaltechnik. Was Sie damit anstellen müssen, um langweilige Sounds zu vermeiden, verraten wir Ihnen in diesem Artikel.

Nicht nur dabei, sondern mittendrin. Dieser einfache Satz bedeutet für jeden leidenschaftlichen Spieler etwas anderes: Formel-1-Fans möchten das Klappern eines beschädigten Konkurrenz-Fahrzeugs noch hinter einer der nächsten Kurven hören. *Mafia*-Fans wollen eine Akustik für Patronen, die während einer Parkhaus-Schießerei die Treppe herunterklimpern. Die heutige Technologie ist in der Lage, all das für Sie zu realisieren. Es gibt zunehmend mehr Soundkarten mit 5.1-Ton. Selbst die Onboard-Sound-Chips werden mittlerweile mit Mehrkanal-Technik beworben. Für den optimalen Surround-Sound-Genuss beim Spielen und in Videos müssen Sie jedoch ein paar Grundregeln beachten. PC ACTION zeigt Ihnen, worauf es ankommt.

DIE GRUNDLAGEN

Für Surround-Sound benötigen Sie eine Soundkarte mit mindestens sechs Kanälen. Da die Wiedergabe des Tons über mehrere Kanäle gleichzeitig mit zusätzlicher Rechenleistung verbunden ist, empfehlen wir die Verwendung einer PCI-Soundkarte oder eines leistungsfähigen Onboard-Soundchips (CM-18378 oder CT 5880).

Ein guter 24-Bit/96-kHz-AD/DA-Wandler verhilft dem Klang zu noch besseren Eigenschaften. Zu finden sind diese Wandler auf den höherwertigen Karten der Creative-Audigy-Serie oder der Terratec Aureon 7.1. Als Ausgabemedium stehen wie im Kinosaal ein zentraler Lautsprecher (Center) für die Sprachwiedergabe, ein Tieftöner (Subwoofer) für die Bässe und im Raum um den Hörer positionierte Boxen zur Verfügung. Je mehr Lautsprecher im Raum verteilt sind, desto besser ist der Raumklang. Das Wichtigste am guten Sound ist jedoch das verwendete Boxen-System. Deshalb ist es wichtig, vor dem Kauf Probe zu hören. Wer von 4.1 auf 5.1 aufrüsten will, muss Folgendes beachten: Bei älteren 4.1-Soundsystemen wird der Bass über eine Frequenzweiche abgespaltet. Bei 5.1-Soundsystemen besitzt der Bass einen separaten Kanal. Deshalb ist es nicht möglich, von 4.1 auf 5.1 aufzurüsten. Machbar ist allerdings die Erweiterung eines analogen 5.1-Systems. Mit einfachen Stereoboxen können Sie das System auf 7.1 aufrüsten.

6.1 ODER 7.1

Das Dolby-Digital-5.1-Format ist in der Lage, bewegte Klänge eindrucksvoll wiederzugeben. Doch gibt es dabei das Problem, dass „Fly-Overs" (Effekte, die sich von hinten nach vorn bewegen) damit nur unzureichend reproduziert werden können. Die Dolby Labs entwickelten deshalb das Surround-EX-Format, das die gleiche Codierung wie Dolby Digital 5.1 verwendet. Der linke und der rechte Surround-Kanal wird jedoch mit einem zusätzlichen hinteren Center-Kanal per *Matrix*-Codierung erweitert – so, dass beim 6.1-System auch direkt hinter dem Zuhörer ein Surround-Kanal positioniert ist. Beim 7.1-System wird lediglich ein weiterer Surround-Speaker hinter dem Zuhörer benutzt. Sinnvoll ist ein 7.1-System laut Creative erst in großen Räumen oder Sälen. In einem kleinen oder mittelgroßen Raum wäre eine 7.1-An-

WAS IST DAS DENN?

DIRECTSOUND3D
Microsofts DirectX beinhaltet für dynamische Töne diese Soundschnittstelle.

EAX
Erweiterung für DirectSound3D, die geräumigere Surround-Raumeffekte ermöglicht

DOLBY DIGITAL AC3
Ein Tonsystem der Dolby Labs mit bis zu sechs (DD) oder sieben (DD EX) Kanälen

DTS
Vergleichbar mit AC3, allerdings ohne psychoakustische Datenkomprimierung

ordnung wenig sinnvoll, da der Surround-Effekt im Bereich der hinteren Lautsprecher durch die Wiedergabe desselben Audiostreams über zwei Lautsprecher nicht an Klarheit gewinnen würde. Der Einsatz von 7.1-Systemen ist in großen Räumen oder Sälen (wie zum Beispiel einem Kino) effektiver, wenn es darum geht, den Zuschauern auf allen Positionen ein optimales Hörerlebnis zu vermitteln. Guillemot hingegen wird im April ein 7.1-System auf den Markt bringen. Dieses System basiert auf dem XPS 510 (5.1), allerdings bietet es mit zwei Satelliten mehr. Die Endstufe wird natürlich auch um zwei Kanäle erweitert. Das 7.1 wird vorerst ohne Dekoder geliefert, zum Betrieb ist eine 7.1-Soundkarte erforderlich. Guillemot wird im Laufe des Jahres eventuell auch eine Dekoder-Variante auf den Markt bringen.

DIE KONFIGURATION

Der Ton jedes Spiels mit DirectSound3D-Unterstützung kann theoretisch auf beliebig vielen Lautsprechern ausgegeben werden. DirectSound3D übergibt jede Toninformation der einzelnen 3D-Soundstreams mit der Positionsangabe an den Treiber, der für die Ausgabe sorgt. Daher muss lediglich die Karte richtig konfiguriert werden. Gehen Sie in Windows in die Systemsteuerung und dort in das Menü „Sounds und Audio". Dort stellen Sie Ihre Lautsprecherkonfiguration ein. Optimieren Sie im Control-Panel der Soundkarte gegebenenfalls den Sound mit einem Equalizer, der sich meistens im Lieferumfang einer Karte befindet.

Verfügt die Soundkarte über den Dolby Interactive Content Encoder (beispielsweise Nvidia Nforce), können Sie den 5.1-Kanalton an einen externen Dolby-Digital-Dekoder leiten. Aktivieren Sie in der „Lautsprecherkonfiguration" der Nforce-Systemsteuerung das Feature „Dolby Digital Encoding". Wenn Sie ein analoges 5.1-Boxenset nutzen, können Sie „Dolby Surround Encoding" wählen. Damit können 2D-Soundstreams mit Dolby-Surround-Effekten aufgewertet werden.

3D HÖREN UND FÜHLEN

Der Sound in einem Spiel hängt stark von der 3D-Sound-Unterstützung des Spiels ab. Sind bei der Entwicklung des Spiels nur 2D-Streams als Grundlage verwendet worden, kann auch eine 7.1-Soundkarte kein Wunder vollbringen. In den Spiel-Optionen schalten Sie zusätzliche 3D-Sound-Funktionen ein. Wählen und aktivieren Sie „EAX" oder „3D-Hardware", um die verbesserten Sound-Effekte und das „Mittendrin-Gefühl" richtig zu genießen. Um bei Spielen wie *Unreal Tournament 2003* alle neuen Sound-Features von Creative einsetzen zu können, benötigen Sie die OpenAL-Software. Die enthaltenen Treiber nutzen die Möglichkeit der Creative-Audigy-Karten, OpenAL in Hardware auszuführen. Sollte die Software bei Ihnen nicht installiert sein, können Sie diese direkt von Creative herunterladen. Unter developer.creative.com/LEFTMENU/DC_LM_Downloads.asp finden Sie die OpenAL-optimierten Treiber. Bei allen anderen Soundkarten werden die Effekte auf Kosten der CPU emuliert.

SURROUND-SOUND UND VIDEO

Die Videodekodierung ist auf zweierlei Arten möglich: Der Software-Player dekodiert die Video-Informationen und separiert die Tonkanäle, die dann an die Soundkarte weitergegeben werden. Anders als Software-DVD-Player funktionieren Video-Player wie beispielsweise Winamp. Diese nutzen die Windows-Codes zur Dekodierung. Danach werden die Soundinformationen an die Soundkarte weitergegeben. Ein weiterer Umweg über die DirectSound-3D-Schnittstelle findet bei einigen Playern ebenfalls Anwendung.

Für Videosequenzen im Spiel, die nicht durch die Spiele-Engine erzeugt werden, gelten die 3D-Sound-Optionen nicht, da der Ton über einen DirectShow-Filter oder separate Videocodecs (zum Beispiel Bink) wiedergegeben wird. Das Gleiche gilt für die Hintergrundmusik, die ereignisunabhängig einfach nur dazugemischt wird. Hintergrundmusik in 3D würde auch keinen Sinn ergeben – oder wollen Sie bei *GTA 3* bei einer Tunneldurchfahrt einen Hall im Radio haben? Eben darum sind Videos und Musik nur dann mit Raumklang zu hören, wenn sie auch bei der Aufnahme in Dolby Surround abgemischt worden sind. Ebenfalls erforderlich ist die dafür nötige technische Fähigkeit der Soundkarte, auch Dolby Digital zu dekodieren. Je nach Programm übernimmt entweder das Spiel oder die Soundkarten-Software das Dekodieren. Aktuell ist nur die Audigy-Serie von Creative dafür ausgerüstet. Aktivieren Sie im Creative Surround Mixer unter „Lautsprecher"/„Einstellungen" die „AC-3-Decodierung". Wenn Sie Besitzer einer 5.1-Soundkarte sind, brauchen Sie trotzdem nicht auf 6.1-Klang verzichten. Sie können die im Subwoofer des Systems aktivierbare CMSS (Creative Multi-Speaker Surround)-Upmix-Funktion nutzen, um das 5.1-Signal präzise auf die 6.1-Lautsprecher zu übertragen.

SASCHA-A. PILLING/THOMAS KÖHRE

Marktübersicht:

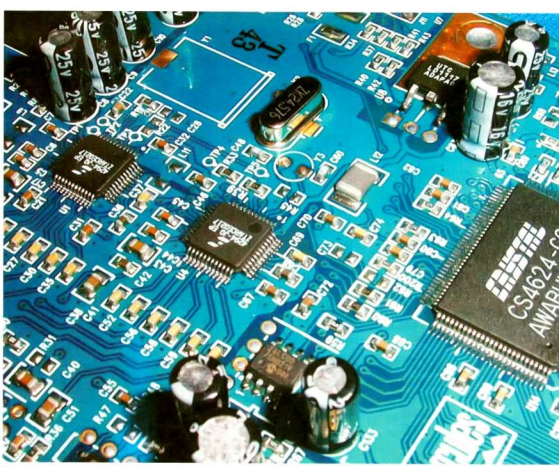
6.1-SOUNDSYSTEME:
Creative Inspire 6.1 6700

7.1-SYSTEME:
Terratec SubSession HomeArena 7.1

SOUNDKARTEN: 7.1
Hercules DigiFire 7.1 PCI Retail, 7.1-Soundkarte mit CS4624 DSP + 2xFireWire
Hercules Gamesurround Fortissimo III 7.1 PCI Retail – 7.1
Hercules Game Theater XP 7.1 PCI Retail, CS4624 DSP, 7.1
Terratec SoundSystem Aureon 7.1 Space/PCI 24bit 7.1 Speaker

SOUNDKARTEN: 6.1
CREATIVE SoundBlaster Audigy II 6.1
CREATIVE SoundBlaster Audigy II PLATINUM eX
CREATIVE SoundBlaster Audigy II PLATINUM
CREATIVE SoundBlaster Audigy II PLAYER

Guillemot bietet als einziges Unternehmen ein 7.1-System für den Heimgebrauch an. Creative hingegen dominiert den 6.1-Sektor. Beide Systemarten sind auf ihre Art hervorragend und die Entscheidung sollte lediglich dem Verwendungszweck entsprechend getroffen werden.



Einen Tonwandler mit vierfachem Stereo-Ausgang sollte die Soundkarte schon haben.

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%
Hercules	3D Prophet 9500 Pro	03/03	0190-662789	€ 299,-	91%
Elsa	Gladiac 9500 Pro	03/03	0541-6060	€ 250,-	91%
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%
Sapphire	Atlantis 9500 Pro	03/03	–	€ 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%
Hercules	3D Prophet III Ti-500	01/02	0190-662789	€ 200,-	88%
Innovision	Tornado Geforce3 Ti-500	01/02	02779-1400	€ 170,-	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%
Enmic	HIS Radeon 8500 OEM	01/02	038828-970	€ 129,-	86%
Powermagic	Radeon 8500 OEM	01/02	05932-50450	€ 140,-	86%
MSI	G3Ti500 Pro-VTG	03/02	069-408930	€ 180,-	85%*
Gainward	Ultra/650 TV Golden Sam.	09/02	089-898990	€ 320,-	85%
Prolink	Geforce4 Ti-4200	08/02	02102-43970	€ 203,-	85%
Asus	V8200 T2 Deluxe	01/02	02102-95990	€ 322,-	84%*
Hercules	3D Prophet 8500 128 MB	09/02	0190-662789	€ 210,-	84%
Enmic/HIS	Excalibur Radeon 8500	05/02	06403-905010	€ 190,-	84%
Sparkle	Sparkle GF3 Ti-500	01/02	06403-905010	€ 150,-	83%*
Hercules	3D Prophet III Ti-200	01/02	0190-662789	€ 130,-	82%*
Aopen	GF3Ti200-DV64	01/02	01805-559191	€ 170,-	81%*

SOUNDKARTEN

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	Sound Blaster 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	Sound Blaster Extigy	04/01	069-66982900	€ 179,-	87%*
Hercules	Gamesurround Fortissimo III	11/02	0190-662789	€ 69,-	86%
Terratec	Aureon 7.1 Space	03/03	02157-81790	€ 139,-	85%
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%

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	089-5467570	€ 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	089-5467570	€ 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)



Ideenhaus mac

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.

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 3/2003

☐ DVD ☐ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung:

INSERENTENVERZEICHNIS

Bigben Interactive GmbH 97
CDV Software Entertainment AG 65
Codemasters GmbH 17, 79
Computec Media AG 31, 34/35, 141, 159
Creative Labs GmbH 9
DTIS Media E.K. 73
Eidos Interactive GmbH 10/11
Electronic Arts Deutschland GmbH 45
Frozen Silicon 151
Future Network plc 107
Game Press Verlag 55
Gamesempire.de 37
Gamigo AG 99
Guillemot GmbH 113
Jöllenbeck GmbH 67
Konami of Europe GmbH 19
MaxPoint Handelsges. mbH 143, 161
NBC Giga TV 117
Okay Soft 61
Planetlan GmbH 23
Saitek Elektronik Vertriebs GmbH 153
Take 2 Interactive GmbH 2
TerraTec Electronic GmbH 164
Vodafone D2 GmbH 29
VPM KG 118
WCom 33

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 72 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 AG
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 Schrauf (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
© Infogrames
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

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 4. Quartal 2003: 90.413 Exemplare

DIE PC ACTION 4/2003 ERSCHEINT AM 19.03.2003

Thermaltake
COOLall YOUR LIFE

sensiblen Märchenprinzen für romantische Stunden.
Chiffre 13666

Xaser III sucht Anschluß perfekte technische Schönheit, m.Staubfilter, Alu-Front und Querkühlung sucht 12 Laufwerke und Beleuchtung für gemeinsame Stunden.
Chiffre www.maxpoint.de

Er (38/175/85kg) vermisst eine ehrliche, treue sie für weitere Lebens...

CeBIT
HANNOVER
12. - 19. 3. 2003
Halle 25 B79 + 25 D40/25

Xaser III

Farbvariationen blau & silber

2 x USB, 2 x Audio
1x IEEE 1394 Firewire

6 x 3.5" HDD zum Quereinbau

Inkl. 4 leise Tt-Lüfter

4-fach separate Lüftersteuerung
Einstellbare Alarmfunktion

MaxPoint
LEADING IN PERIPHERALS
www.maxpoint.de

SATURN
GEIZ IST GEIL!
Saturn Hamburg
Mönckebergstrasse 1
20095 Hamburg
(Germany)
Tel. +49 (0) 40-309580
Fax +49 (0) 40-30938101
www.saturn.de
Email: info@saturn.de

PC-COOLING
HARDWARE AM LIMIT
PC-Cooling GmbH
Hauptstraße 23
24790 Hassmoor
(Germany)
Tel. +49 (0) 4331-352690
Fax +49 (0) 4331-3526914
www.pc-cooling.de
Email: info@pc-cooling.de

Computerhaus Würzburg
CHW GmbH
Textorstraße 9-11
97070 Würzburg
(Germany)
Tel. +49 (0) 931-3556850
Fax +49 (0) 931-3556866
www.chwgmbh.de
Email: info@chwgmbh.de

DIE ANDERE HITPARADE

DIE SCHOCKIERENDSTEN SHIRTS



PLATZ 1
Tomb-Raider-Shirt

GEHÖRT ZU?

Gehört leider nicht direkt zu Lara Croft, sondern nur zum Spiel, das sie zum berühmtesten Digi-Babe aller Zeiten machte. Schade. **125,0**

MODISCHER CHIC?

0,5
Ja. Ähmm. Na ja. Schwarz geht eigentlich immer. Nur dieses seltsame Logo auf der Brust könnte zu einigen Irritationen führen. Wenn schon *Tomb Raider*, dann auch Lara!

UND TRÄGT MAN WOZU?

Das ist hier in der Tat die Frage! Am besten beim Putzen oder Backen, da schaut eh keiner zu. Und das ist auch gut so. **15,0**

SCHOCK-FAKTOR

4,16



PLATZ 2
Buffy – Das Spiel-Shirt

GEHÖRT ZU?

Buffy, der Vampirjägerin. Die sieht rattenscharf aus und rockt jedes Mal ordentlich die Hütte. Und das gefällt. **799,0**

MODISCHER CHIC?

1,0
Nun denn. Der liegt wohl irgendwo zwischen Autoscooter-Bude auf dem Rummelplatz und erster Reihe eines Bro'Sis-Konzerts. Hat was! Nur was?

UND TRÄGT MAN WOZU?

Vielleicht in der Kinder-Video-Ecke bei Ikea? Mal ehrlich, welcher Erwachsene rennt damit bitte freiwillig rum? **65,0**

SCHOCK-FAKTOR

12,3



PLATZ 3
Wet-Attack-Shirt

GEHÖRT ZU?

Wet Attack und Lula, die dralle Hauptdarstellerin aus einem der schlüpfrigeren Adventures der jüngeren Computerspielegeschichte. **785,0**

MODISCHER CHIC?

1,0
Jawoll, ganz geil. Auf dem Rücken steht „Sie sollten mich erst mal von vorne sehen!" und von dort lächelt einem die bumsfidele Lula entgegen. Haute Couture in Reinkultur!

UND TRÄGT MAN WOZU?

Womöglich bei der nächsten Party im örtlichen Swinger-Club. Da streift man unnötigen Ballast eh schnellstens ab. **35,0**

SCHOCK-FAKTOR

22,4



PLATZ 4
Iron-Storm-Shirt

GEHÖRT ZU?

Einem geschichtlich äußerst fragwürdigen Shooter, bei dem selbst im Jahr 1964 der Erste Weltkrieg noch andauert. Oder so. **390,0**

MODISCHER CHIC?

4,0
Schon der gute Wolle Joop wusste, dass Camouflage-mäßig eigentlich immer was geht. Quasi ein zeitloser Klassiker. Keine Frage, ganz groß!

UND TRÄGT MAN WOZU?

Im Idealfall beim nächsten Modern-Talking-Konzert, dann bleibt man mit etwas Glück wenigstens unerkannt. **50,0**

SCHOCK-FAKTOR

31,2



PLATZ 5
Blitzkrieg-Shirt

GEHÖRT ZU?

Sudden Strike. Na ja, nicht ganz, sieht aber genauso aus wie das ausgezeichnete Echtzeitstrategiespiel. Ist ja ebenfalls von CDV. **612,0**

MODISCHER CHIC?

2,5
Olivefarbene Klamotten laufen ähnlich stabil wie die Klimaanlagen türkischer Juweliere im Sommer. Kann man noch machen!

UND TRÄGT MAN WOZU?

Beim Treffen der ortsansässigen Wehrsportgruppe? Ach nein, auf dem Rücken steht ja: „It's only a game!" Schlechter Witz. **30,0**

SCHOCK-FAKTOR

51,0

Formel: (Gehört zu x Modischer Chic) : Und trägt man wozu = Schock-Faktor



Wat, wer bist du denn?

Mein Gott, was ist denn mit Christian Bigge passiert? Hat er sich nach fünfjähriger Wasserstoffperoxid-Abstinenz mal wieder die Haare blondieren lassen? Nein, keine Sorge. Das ist auch gar nicht Christian Bigge, sondern Dieter Polen, der knallharte Juror aus unserem sensationellen TV-Erfolg „Deutschland sucht den Mega-Arsch!". Affentittengeil, was? Die erste Folge mit Ditze Polen und unglaublichen (schlechten) Sangeskünsten finden Sie auf unserer Cover-DVD. Viel Spaß! Oder auch nicht. Je nachdem. Egal.

ALEX IN ACTION!

Und da behaupte noch jemand, PC-ACTION-Redakteure wären nicht zu höheren Aufgaben berufen. Nehmen wir beispielsweise Alexander Geltenpoth. Der tauchte kürzlich sogar im renommierten Nachrichtenmagazin *Focus* auf. Blöd nur, dass es sich dabei um eine Reportage handelte, bei der es um von der Außenwelt isolierte Computerspieler ging, die Tag und Nacht bei irgendwelchen Online-Rollenspielen Jagd auf Drachen machen.



IN LETZTER MINUTE*



Weil's bei Pterodon, dem Entwicklerstudio des Taktik-Shooters *Vietcong*, mal wieder länger dauert, müssen wir uns alle noch ein klein wenig gedulden, doch für die nächste Ausgabe ist uns der Test hoch und heilig versprochen. Gleiches gilt für den brachialen Action-Kracher *Enclave*, das truppenbasierte 3D-Echtzeit-Spektakel *Praetorians* und mit etwas Glück auch für *I.G.I. 2 – Covert Strike.*

Außerdem ...
Tipps und Tricks zu *Vietcong*, *Praetorians* und vieles mehr!



* Alle Angaben ohne Gewähr.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 19. MÄRZ 2003

InnoVISION

Multimedia

TORNADO GeFORCE 4™

Titanium

AGP8X



CeBIT 2003

Cebit 2003

March 12-19, 2003
Hannover, Gemany
Hall 22, Booth No. C01

DigiVision

Progressive Scan
TV / Video Receiver



DV 2800

Realtime
MPEG2 Encoder



Wave Linker™

Bluetooth™ USB Dongle



InnoAX CD3

Portable WMA / MP3 Player



Q-cute

InnoAX Q-cute MP3 Player
with Hand-Free



InnoVISION
InnoVISION Multimedia Limited
www.ivmm.com

Eurosystech
Hardwarekomponent & Wunsch PC
www.eurosystech.de

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

mb-it
www.mb-it.de

www.esportswear.de

TERRATEC®

www.artgenossen-kommunikation.de



Neu*
- Mystify 5800 ULTRA



- Mystify 4200-8X

8X AGP

Immer im Kreis herum wird auf Dauer eintönig.

Geradewegs in neue visuelle Dimensionen entführen Sie die Grafikkarten von TerraTec! Zum Beispiel die **Mystify 4200-8X** mit GeForce4™ Titanium 4200-Chipsatz, 64 MB High-Speed-DDR-RAM, DVI- und TV-Ausgang. Oder der Performance-Meister **Mystify 5800 Ultra** mit GeForceFX™ Technologie, 500 MHz Chiptakt, 1 GHz Speichertakt, 128 MB Highspeed-DDRII-RAM, DVI- und VIVO-Anschlüssen sowie einem Mega-Spielepaket mit Splinter Cell™, Gun Metal™ und Unreal Tournament 2003™! Noch Wünsche? 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.

Tom Clancy's SPLINTER CELL

GUNMETAL

Unreal TOURNAMENT 2003

* In Kürze erhältlich