PC ACTION DVD

4/2003
€4,99
Österreich € 5,40, Schweiz sfr 9,80, Dänemark dkr 50,-, Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,20, Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

4.700 MB DATEN!

TOP-DEMOS: RAVEN SHIELD, WILL ROCK, DEVASTATION, SABOTAGE, TROPICO 2



VIETCONG

1. TEST **BLUTIG:** NEUES AUS DEM DSCHUNGELBUCH!

TEST & VIDEO **FREELANCER**

ALL-MÄCHTIGER! KRIEG DER STERNE, IMMER GERNE!

REPORT & VIDEO **ENTER THE MATRIX**

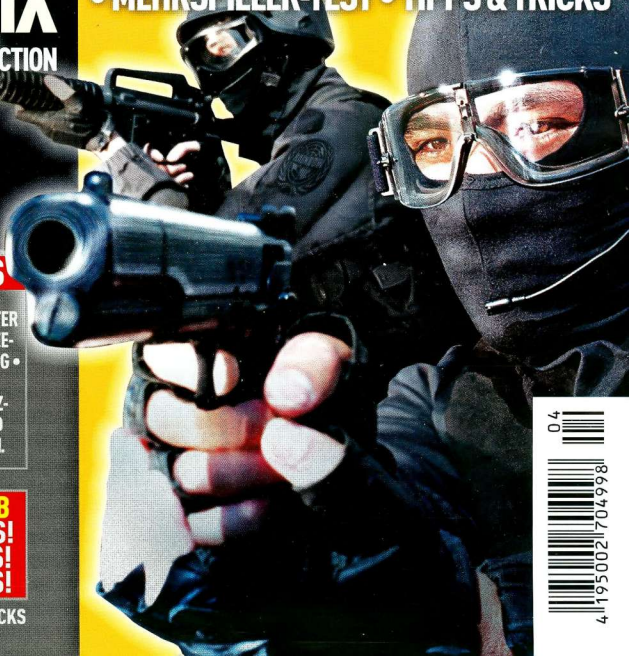
DER FILM ZUM SPIEL ZUM FILM: 9 MINUTEN SATTE ACTION

REPORT & VIDEO **SPELLFORCE**

EXKLUSIV ANGETESTET: GOODBYE WARCRAFT 3?

RAVEN SHIELD

- EXKLUSIVE EINZELSPIELER-DEMO
- MEHRSPIELER-TEST • TIPPS & TRICKS



AUF DVD:



9 DEMOS	17 VIDEOS
RAVEN SHIELD • WILL ROCK • DEVASTATION • SABOTAGE • SPLINTER CELL (2) • TROPICO 2 • PRAETORIANS • WARRIOR KINGS • V8 RACE DRIVER	SPELLFORCE • ENTER THE MATRIX • FREE-LANCER • VIETCONG • YAGER • I.G.I. 2 • CHASER • BLITZ-KRIEG • WORLD RACING • U. V. M.

SPIELERFORUM
- BATTLEFIELD 1942
- COUNTER-STRIKE
- ANNO 1503
- WARCRAFT 3
- MAFIA • U. V. M.

1,0 GB TOOLS! MODS! MAPS!

+ 10 GRATISSPIELE + TOP-AKTUELLE UPDATES & TREIBER, TIPPS & TRICKS

4 195002 704998 04

Die CLANtastischen 4





best connected by



ELSA LAN DSL-Router 4P

... der (C)LAN-Router

Awards GLADIAC 9700 PRO

PC PROFESSIONELL EMPFEHLUNG DER REDAKTION Ausgabe 2/03

PC Games Award TESTSIEGER Ausgabe 2/03

PCgo 3/03 TESTSIEGER Ausgabe 3/03

PC Magazin TESTSIEGER Ausgabe 4/03

Partner

ELSA ist offizieller Partner von:

schroet computer

ESL Pro Series
www.esl-europe.de

ELSA

www.elsa.de

Höhere Gewalt

Die gesamte PCA-Redaktion freut sich auf den 1. April. Da gibt's immer so witzige Scherze. Die sind natürlich nur lustig, wenn man sie nicht vorher ankündigt. Leider hat das dem Staat offenbar noch niemand gesagt.



Christian Bigge: Ich habe eine gute und eine schlechte Nachricht, Leute! Die gute: Wir haben diesmal gleich drei fette Ego-Shooter-Demos auf der DVD: zu *Raven Shield*, *Will Rock* und *Devastation* ...

Alexander Geltenpoth: Ach? Und die schlechte Nachricht ist wohl, dass Herr Iscitürk weiter für die PC ACTION schreiben darf, was?

Christian Bigge: Schnauze, Geltenpoth! Nein, die schlechte Nachricht ist, dass es künftig nie mehr Ego-Shooter-Demos auf Datenträgern von Magazinen gibt. Wegen des neuen Gesetzes, das ab 1. April gilt und die Jugend schützt.

Tanja Bunke: Oh! Wird dann endlich das Gesicht von Herrn Fränkel verboten?

Harald Fränkel: Mann Bunke, Sie ... Sie ... Sie Frau! Es geht nur um die DVD. Hat Bigge doch erklärt. Überhaupt: Was gibt's gegen mein Gesicht einzuwenden, hä?

Christian Sauerteig: Äh, Fränkel, lassen Sie es mich so ausdrücken: Als Kindergärtner hätten Sie sicher nur bedingt Karrierechancen ...

Ahmet Iscitürk: Wieso das denn? Die Oral-B-Gedächtnisbürste auf dem Kopf hat doch durchaus einen pädagogischen Ansatz, weil ...

Benjamin Bezold: So wie der possierliche Zahnstocher, den er gerade in den Händen hält, was?

Joachim Hesse: Ehm, Iscitürk, vielleicht legen Sie besser auch ihr Döner-Messer beiseite. Glaubt Ihnen ja doch keiner, dass Sie sich damit nur regelmäßig die Hornhaut von den Fußsohlen sägen ...

Wir blenden an dieser Stelle besser aus. Falls Ihnen die Geschichte zum 1. April irgendwie geiscitürkt vorkommt: Vergessen Sie's, das ist kein Scherz! Mehr zum Thema finden Sie in unserem spannenden Fortsetzungsroman auf den Seiten 14, 24 und 72.

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... war multitaskingfähig und bastelte in diesem Monat noch an einem Sonderheft zum Thema Online-Spiele, das am 26. März erscheint.



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... braucht in Wirklichkeit gar keinen Baseballschläger. Er spielt nämlich gar kein Baseball. So.



ALEXANDER GELTENPOTH
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... freut sich auf die baldige Veröffentlichung von *Star Wars Galaxies* und hält sich so lange mit *Praetorians* über Wasser.



JOACHIM HESSE
ACTION-, RENNSPIELE UND ADVENTURES
... tingelt über Nürnberger Flohmärkte und freut sich über *Master of Orion 3* (der Beweis, dass C64-Grafik nicht totzukriegen ist ;-).



CHRISTIAN SAUERTEIG
WISIMS, RENN- UND SPORTSPIELE
... ist hin und weg von der neuen Modern-Talking-Scheibe und hat kürzlich traditionell die Grill-Saison eröffnet – der Sommer kann also kommen!



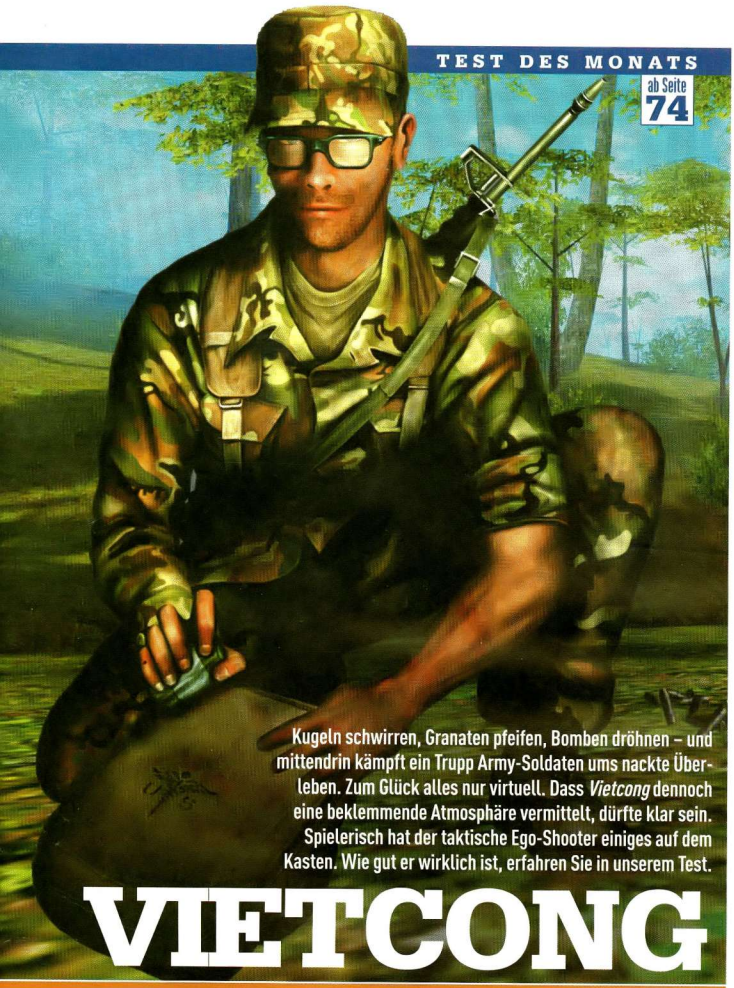
TANJA BUNKE
ACTION-, ROLLENSPIELE UND ADVENTURES
... gönnt sich nach der Knochenarbeit einen ausgiebigen Urlaub und genießt die ersten Sonnenstrahlen im Cabrio.



BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... ist wunschlos glücklich: Endlich haben es mal wieder zwei gute Flugsimulatoren auf seinen Schreibtisch geschafft (*Forgotten Battles* und *Strike Fighters: Project 1*).



AHMET ISCITÜRK
SPORT- UND ACTIONSPIELE
... arbeitet momentan an der Senkung der Arbeitslosenzahlen und einer umfassenden Steuerreform.



TEST DES MONATS

ab Seite 74

Kugeln schwirren, Granaten pfeifen, Bomben dröhnen – und mittendrin kämpft ein Trupp Army-Soldaten ums nackte Überleben. Zum Glück alles nur virtuell. Dass *Vietcong* dennoch eine beklemmende Atmosphäre vermittelt, dürfte klar sein. Spielerisch hat der taktische Ego-Shooter einiges auf dem Kasten. Wie gut er wirklich ist, erfahren Sie in unserem Test.

VIETCONG

THEMA DES MONATS



ab Seite 48

Mann, sieht das klasse aus! Diesen Kommentar hörte man gezischelt oder geflüstert von beinahe jedem Mitglied der Menschentraube, die sich hinter Herrn Fränkels Monitor während der exklusiven *Spellforce*-Präsentation gebildet hatte. Doch der Genre-Mix will nicht nur durch Optik glänzen, sondern startet durch zum Frontalangriff auf *Warcraft 3* und Co. Aber lesen Sie doch selbst ...

Spellforce

PC ACTION 4/2003

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

RUBRIKEN

Auftakt	3
CD/DVD-Inhalt	6
CD/DVD-Umtauschcoupon	176
Darauf wartest Du	47
Das Allerletzte	178
Die zock ich am liebsten	28
Hersteller-Hotlines	176
Impressum	177
Inserentenverzeichnis	176
Leserbriefe	24
Redaktionsspiegel	73
Sperrmüllabfuhr	30
Spielereferenzen	73
Stimmzettel	18
Testphilosophie	73

AKTUELL

Carcassonne	72
Das 8. Weltwunder	13
Die Sims: Megastars	11
Duke Nukem Forever	13
Empires: Die Neuzeit	14
Enclave 2	11
Flight Simulator 2004	11
Gothic 3	11
Gothic 2	72
GTA Vice City PC	13
Homeworld 2	12
Hulk	16
Medal of Honor 2	10
Prince of Persia	16
Republic	12
Thinktank	14
Tron 2.0	47
Vollgas 2: Bad to the Bone	47
War of the Rings	11
Wolfenstein: Enemy Territory	46

BLICKPUNKT

Gaming Sickness 38

Spiele sollen Spaß und nicht krank machen. Dennoch wird einigen Spielern über kurz oder lang übel, wenn 3D-Welten über den Monitor flimmern. Warum ist das so und was können Betroffene dagegen tun?

Handy-Spiele 42

Moderne Mobiltelefone protzen inzwischen mit Bildschirmen für bis zu 65.000 Farben. Das langt locker, um auch Spiele in vernünftiger Qualität darzustellen. Und das Angebot wächst ...

Online-Spiele 34

Sind Sie in Spielen überwiegend solo unterwegs? Dann gehören Sie immer noch der Mehrheit der Zockergemeinde an. Doch die Zahl der Mehrspieler-Alternativen wächst ständig. Wir haben uns umgesehen.

Sex in Games 40

Sex sells! Das ewig junge Marketing-Motto bewahrheitet sich auch bei Spielen, Titel wie *Lula* beweisen das. Aber was ist erlaubt und welche Erotik-Titel kommen noch auf uns zu?

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Spellforce 48

Phenomic kam, wir fragten, spielten – und waren begeistert. Fazit einer nicht ganz alltäglichen Präsentation eines Produktes „made in Germany". Schauen Sie mal, was *Spellforce* alles kann!

Counter-Strike: Condition Zero 62
Enter the Matrix 54
F1 Challenge 99-02 66
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft 61
Judge Dredd 64
Jurassic Park: Project Genesis 56
Red Faction 2 58
Sabotage 1943 60
Wildlife Park 68
World Racing 67

TEST

TEST DES MONATS:

Vietcong 74

Da ist doch was im Busch! Genau genommen lauert da sogar verdammt viel im Blattwerk, wenn Sie auch nur einen kleinen Zeh in den Dschungel setzen. Wir haben uns trotzdem getraut.

Blitzkrieg 106
Böse Nachbarn 117
Cruncher 116
Freelancer 82
Froggies 116
I.G.I. 2: Covert Strike 88
IL-2 Forgotten Battles 96
Lady Cruncher 116
Master of Orion 3 110
Metal Gear Solid 2: Substance 80
NASCAR Racing Season 2003 112
Praetorians 102
Raven Shield: Mehrspieler-Test 92
Rayman 3 98
Restaurant Gigant 114
Rotlicht Tycoon 117
Sniper 87
Vandell 114

SPIELERFORUM

Anno 1503 123
Battlefield 1942 128
Counter-Strike 123
Gratisspiele 130
GTA 3 126
Mafia 126
Morrowind 122
Neverwinter Nights 125
Operation Flashpoint 124
Warcraft 3 125

SPIELETIPPS

Freelancer 137
I.G.I. 2: Covert Strike 145
Kurztipps 134
Praetorians 151
Raven Shield 153

HARDWARE

Aktuelles 160
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler
Referenzen 172
Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick
TEST: Einzeltests 166
Nachschub: Router, Boxen, Kühlsystem
TEST: Heißes Eisen: AMDs XP 3.000+ 162
Sauschnell mit Nforce 2, hält Intel da noch mit?
THEMA TECHNIK:
Passive Kühlsysteme im Eigenbau 174
Angst vor dem Hitzetod der Grafikkarte? Wir helfen!
TUNING: Der leise PC 168
Wie Sie aus Ihrem Brüllaffen einen Flüster-Rechner machen
VORSCHAU: Grafikchips der Zukunft 162
Die CeBIT beweist: Das Duell zwischen Ati und Nvidia geht in die nächste Runde.

BLICKPUNKT

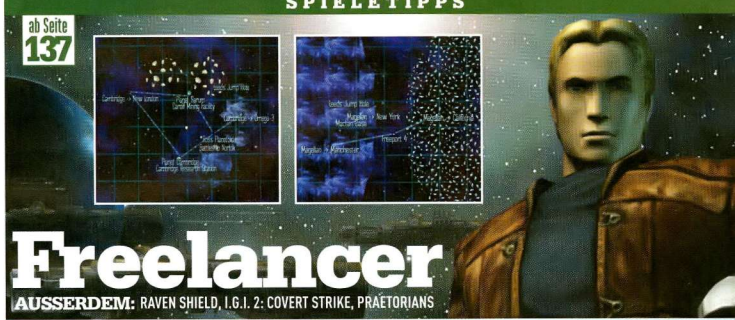


ab Seite 34

Online-Spiele

Haben Sie noch den Überblick über die stetig ansteigende Flut von Online-Spielen? Wir haben für Sie nicht nur die besten Titel unter die Lupe genommen, sondern werfen auch einen intensiven Blick in die Zukunft dieses Genres. Die Zeiten, in denen Sie im Internet lediglich auf dröge Monster einhauen mussten, sind nämlich längst vorbei.

SPIELETIPPS



ab Seite 137

Freelancer

AUSSERDEM: RAVEN SHIELD, I.G.I. 2: COVERT STRIKE, PRAETORIANS

HARDWARE

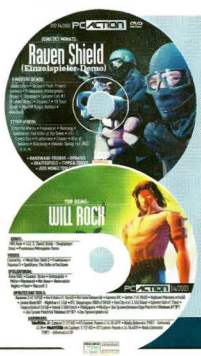


ab Seite 162

Viel mehr, wenn es nach Ati und Nvidia geht. Auf der CeBIT läuten die Benchmark-Streithähne die nächste Update-Runde ein.

Wie viel Grafik braucht der Zocker?

PC-ACTION-GOLD-AWARD



Auf den Silberscheiben

PC ACTION MIT DVD

4,7 Gigabyte Daten · 10 Spiele-Demos, darunter: Raven Shield (Einzelspieler-Demo), Will Rock, Devastation, Tropico 2, Sabotage, Praetorians (Mehrspieler-Demo), Splinter Cell #2, Warrior Kings: Battles · 17 Videos, darunter: Freelancer, Spellforce, Enter the Matrix, I.G.I. 2: Covert Strike, Vietcong, Vivendi Universal: Spring Fair 2003, Chaser, Yager, Blitzkrieg · 10 Gratisspiele, Spielerforum, Wallpaper für Ihren Desktop, jede Menge Tools, Treiber, Updates, und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT CD-ROM

Über 650 Megabyte Daten · 3 Spiele-Demos: Will Rock, I.G.I. 2: Covert Strike (Einzelspieler-Demo), Praetorians (Mehrspieler-Demo) · 3 Videos: Spellforce, Praetorians, Rayman 3 · 10 Gratisspiele, Spielerforum, aktuelle Treiber und Updates

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

TOP-DEMO

NUR AUF DVD

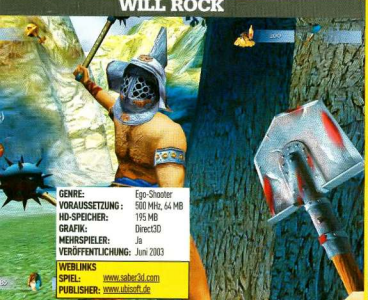
RAVEN SHIELD

Wie schaut eigentlich der Alltag eines Elitetrupps aus? *Raven Shield* gibt Antworten! In der Demo-Version des Taktik-Shooters haben es sich Terroristen in einer Ölraffinerie gemütlich gemacht. Ihre Aufgabe ist es, die ungebetenen Besucher zu entfernen – und zwar mit Waffengewalt. Bereits 16 Kanonen dürfen Sie antesten. Lassen Sie sich von der Quantität aber nicht beirren: In *Raven Shield* führt nur sorgfältiges Vorgehen zum Ziel. Wichtiger noch als ordentliche Reflexe ist Grips. Genießen Sie diese Ego-Shooter-Demo für Einzelspieler. Schon ab der nächsten Ausgabe dürfen wir Demos dieses Genres nicht mehr veröffentlichen.

GENRE:	Taktik-Shooter
VORAUSSETZUNG:	800 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	400 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	März 2003

WEBLINKS
SPIEL: www.ravenshield.de
PUBLISHER: www.ubisoft.de

WILL ROCK



GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 64 MB
HD-SPEICHER:	195 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Juni 2003

WEBLINKS
SPIEL: www.saber3d.com
PUBLISHER: www.ubisoft.de

SABOTAGE



NUR AUF DVD

GENRE:	Action-Adventure
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	180 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	April 2003

WEBLINKS
SPIEL: www.insanelogics.com
PUBLISHER: www.insanelogics.coM

DEVASTATION



NUR AUF DVD

GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	800 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	450 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	April 2003

WEBLINKS
SPIEL: ascaron.com/ddevastation
PUBLISHER: www.ascaron.de

TROPICO 2

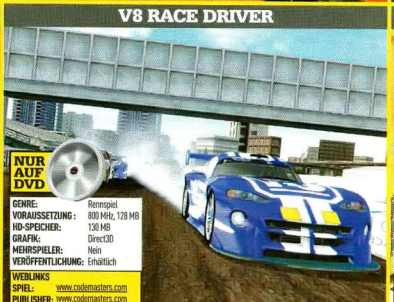


NUR AUF DVD

GENRE:	Strategie
VORAUSSETZUNG:	733 MHz, 64 MB
HD-SPEICHER:	200 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	April 2003

WEBLINKS
SPIEL: www.tropico2.com
PUBLISHER: www.take2.de

V8 RACE DRIVER

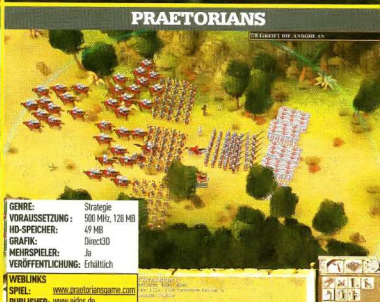


NUR AUF DVD

GENRE:	Rennspiel
VORAUSSETZUNG:	800 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	130 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.codemasters.com
PUBLISHER: www.codemasters.com

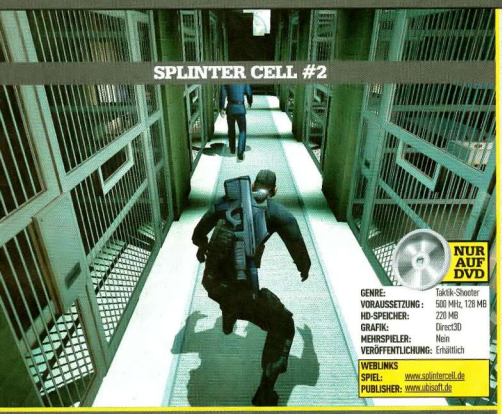
PRAETORIANS



GENRE:	Strategie
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	49 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

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

SPLINTER CELL #2



NUR AUF DVD

GENRE:	Taktik-Shooter
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	220 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

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

WARRIOR KINGS: BATTLES



NUR AUF DVD

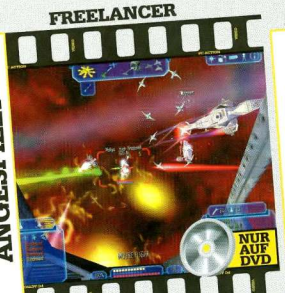
GENRE:	Echtzeit-Strategie
VORAUSSETZUNG:	800 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	251 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	März 2003

WEBLINKS
SPIEL: www.warriorkingsbattles.com
PUBLISHER: www.empireinteractive.de

VIDEOS

FREELANCER

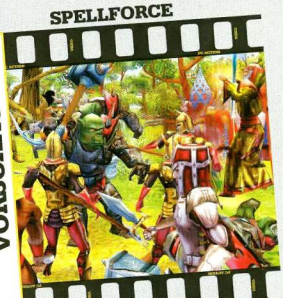
ANGESPIELT



NUR AUF DVD

SPELLFORCE

VORSCHAU



ENTER THE MATRIX

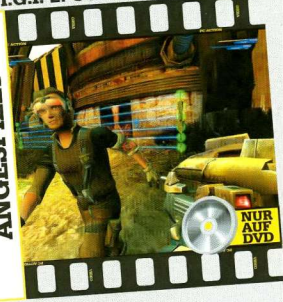
VORSCHAU



NUR AUF DVD

I.G.I. 2: COVERT STRIKE

ANGESPIELT



NUR AUF DVD

Weitere 13 Videos finden Sie auf der DVD!

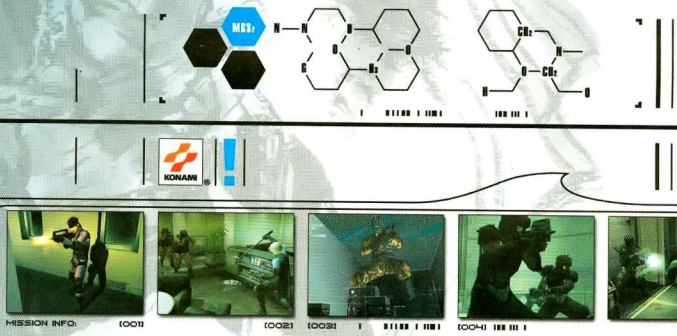
DVD/CD-INHALT MIT ✔ GEKENNZEICHNET BEFINDEN SICH AUCH AUF CD-ROM!

DVD-INHALT	AUF CD-ROM
DEMOS:	
Devastation	✘
Jurassic Park: Project Genesis	✘
Praetorians (Mehrspieler-Demo)	✔
Raven Shield (Einzelspieler-Demo)	✘
Sabotage	✘
Splinter Cell #2 (3-Level-Demo)	✘
Tropico 2	✘
V8 Race Driver	✘
Warrior Kings: Battles	✘
Will Rock	✔
VIDEOS:	
Vorschau:	✘
Enter the Matrix	✘
Spellforce: The Order of the Dawn	✔
World Racing	✘
Angespielt:	
Blitzkrieg	✘
Freelancer	✘
I.G.I. 2: Covert Strike	✘
Praetorians	✔
Rayman 3: Hoodlum Havoc	✔
Vietcong	✘
Extra:	
Vivendi Universal Games: Spring Fair 2003	✘
Trailer:	
Chaser	✘
Legend Of Zord	✘
Moto GP 2	✘
Neuro Hunter	✘
Raven Shield	✘
Rise of Nations	✘
Yager	✘
SPIELERFORUM:	
Anno 1503	✔
Battlefield 1942	✘
Counter-Strike	✔
Gratisspiele	✔
GTA 3	✘
Mafia	✔
Morrowind	✔
Net News	✔
Neverwinter Nights	✔
Operation Flashpoint	✘
Thief	✔
Warcraft 3	✔
NEUE PATCHES:	
Aquanox 2 v2.149 (d)	✔
Arx Fatalis v1.16a (d)	✔
Carcassonne v1.55 (d)	✘
Carcassonne v1.55 von v1.54 (d)	✘
Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin v1.02 von v1.01 (d)	✘
Die Sims Deluxe (d)	✔
Europa Universalis 2 v1.06 (d)	✘
Gothic 2 v1.30 (d)	✔
Highland Warriors vr1a (d)	✔
Iron Storm v1.04 (eu)	✘
James Bond 007: Nightfire v1.1 (d)	✔
Neverwinter Nights v1.27 von v1.14 (d)	✘
Neverwinter Nights v1.27 von v1.26 (d)	✘
RTL Skispringen 2003 v1.58 (d)	✔
Shadow of Memories Patch #1 (d)	✘
Sim City 4 v1.2.242.0 (eu)	✔
Splinter Cell v1.1 (eu)	✔
Tropico Gold v1.53 (d)	✔
Tropico: Paradise Island v1.51 (d)	✘
Tropico: Paradise Island v1.53 (d)	✘
Unreal 2 EAX-Patch	✔
Zoo Tycoon Patch für Windows XP SP1	✔
Zoo Tycoon Update (e)	✔
Zoo Tycoon: Dinosaur Digs Patch für Windows XP SP1	✔
HARDWARE-TREIBER:	
Win9x_Me:	
Ati Catalyst 3.1 (7.83)	✔
Ati Control-Panels 6.14.10.4019	✔
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 41.09	✔
WinXP_2000:	
Ati Catalyst 3.1 (7.83)	✔
Ati Control-Panels 6.14.10.4019	✔
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 41.09	✔
TOOLS UND EXTRAS:	
10 GRATISSPIELE	✔
Acrobat Reader	✘
aTuner 1.3.3.4201	✘
Cacheman 5.11	✘
CD-Bremse 1.22	✘
Fraps 1.9C	✘
Gamers IRC	✔
RivaTuner RC 12.2 + SofR9700	✘
Rtool	✘
Sandra 2003	✘
Super RAM Bosster 5.0 (Trial)	✘
TIPPS & TRICKS	✘
Trafficmonitor 3.50	✘
Tweak-XP Pro 2.0.7	✘
WALLPAPERS	✔
WinDVD (Trial)	✘
WinZip	✔

28.03.2003

ENDLICH FÜR PC!

AUCH FÜR XBOX UND PS2 ERHÄLTLICH



METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID®, SONS OF LIBERTY™ AND SUBSTANCE™ ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. ©1987 2003 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN

MICROSOFT, XBOX, AND THE XBOX LOGOS ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. "PS" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

» WWW.KONAMI-EUROPE.COM

KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.

XBOX PC DVD-ROM PlayStation.2

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

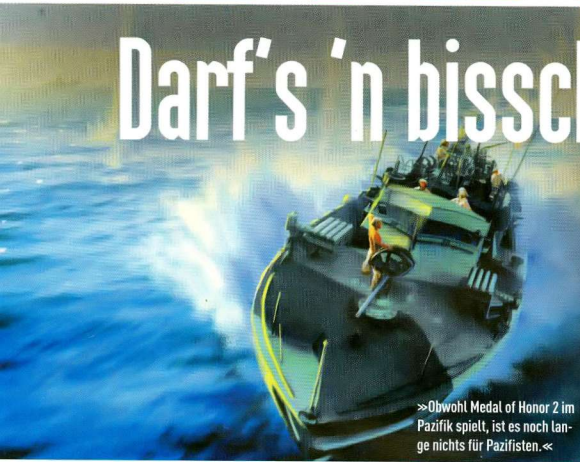
METAL GEAR SOLID® 2

SUBSTANCE

TOP NEWS

Darf's 'n bisschen Meer sein?

Die Medaillenpresse läuft auf Hochtouren: EA schießt eine zweite Erweiterung für MEDAL OF HONOR nach und bastelt am offiziellen Nachfolger PACIFIC ASSAULT.



»Obwohl Medal of Honor 2 im Pazifik spielt, ist es noch lange nichts für Pazifisten.«



Mit so einem Gewehr kann man wahrscheinlich auch prima Hecken schneiden.



»Siegfried und Roy törnt romantischer Mondschein enorm an, wie man sieht.«

„Gestatten, Lenhardt. Heinrich Lenhardt."

Echtzeit-Strategie | Was hat *Jedi Knight* mit *Medal of Honor* zu tun? Justin Chin! Der Ex-LucasArts-Designer hat ein Entwicklungsstudio namens TKO gegründet, das die nächste Erweiterung zum EA-Shooter *Medal of Honor: Allied Assault* macht. Das neue, noch namenlose Add-on soll etwas längeren Spielspaß bieten als das erste Anhängsel *Spearhead*. Matthew Powers, zuständiger Producer von Electronic Arts, über die Personalwahl: „Wir haben mit 15 Entwicklern auf der ganzen Welt geredet. Es ist eine schwierige Entscheidung für EA, einen *Medal of Honor*-Titel an ein externes Team zu vergeben. Doch Justins Truppe hat uns durch Leidenschaft und kreative Ideen überzeugt." Neben einer neuen Kampagne, die in Italien und Nordafrika angesiedelt ist, wird uns ein neuer Mehrspieler-Modus versprochen. Voraussichtlich im Spätsommer soll die Erweiterung reif für die Einzelhandels-Front sein. Allerdings lässt Electronic Arts L.A. nicht nur noch externe Kräfte schuften und vertreibt sich die Tage mit müßigem Ordengeklimper. Im Serien-Hauptquartier sitzen die Jungs bereits am nächsten Hauptprogramm aus der fachmännisch *MoH* (ohne dabei Gelüste nach Molkerei-Produkten zu entwickeln) abgekürzten Serie. *Pacific Assault* verlässt den vertrauten Schauplatz Europa. Der Zweite Weltkrieg fand schließlich auch im Südpazifik statt, nachdem die Amerikaner wenig begeistert auf den japanischen Überraschungsangriff in Pearl Harbor reagierten. Das Programm bietet neue Schauplätze (wie Pearl Harbor, Singapur oder Guadalcanal), Gegner und Waffen. Technische Grundlage ist immer noch die *Q3*-Engine, allerdings heftig modifiziert und gegenüber *Allied Assault* an vielen Ecken neu programmiert. Matthew Powers: „Wir planen größere Umgebungen, neues Terrain, viel mehr Wasser, Partikel-Effekte und dynamisches Licht – da muss viel umgeschrieben werden." In den Levels sollen optionale Nebenaufgaben für mehr spielerische Freiheit sorgen, zudem wird die KI für Freund und Feind renoviert. Gegnerische Scharfschützen treffen nicht mehr so unrealistisch perfekt, während Ihre Begleiter besser auf die jeweilige Spielsituation reagieren. Auch wenn es noch keine Screenshots der PC-Version gibt (nur vom PS2-Cousin *Rising Sun* tauchten bislang In-Game-Bilder auf), klopfen wir schon mal vorfreudig die Stahlhelme warm. Der Einberufungsbefehl in den virtuellen Pazifik lässt aber noch bis Januar 2004 auf sich warten.

HEINRICH LENHARDT

Info: www.mohgame.com

PC ACTION MEINT



Ich freu mich! Ja, auch auf *MoH 2*. Aber besonders, dass wir einen neuen Kollegen begrüßen dürfen, ein Urgestein der Spiele-Redakteurs-Zunft: Heinrich Lenhardt. Er konzipierte unter anderem 1987 die Power Play und 1992 den PC Player. Künftig mimt der wortgewandte Eishockey-Fan von Vancouver aus für uns den Kanada- und US-Korrespondenten. Herzlich willkommen, Heini!

We have a Dream!

Was Alex, Juliette und Daniel können, können Ihre Sims schon lange? Dann machen Sie sie doch im gleichnamigen Add-on zu MEGASTARS.

Simulation | Schluss mit wilden Partys, heißen Dates oder vergnüglichen Ferien! Das neueste Erweiterungsset führt Ihre Sims Ende Mai in die skandalös-ruhmreiche Welt der Stars und Sternchen. In der neuen Studio-Stadt mit Filmsets, Aufnahmestudios, Wellness-Tempeln und Model-Agenturen können Sie eine Karriere als Rockstar, Schauspieler oder Model starten und eines Tages den begehrten Sim-my-Award verliehen bekommen. Neben neuen Charakteren wie Regisseur, Plattenproduzent, Designer, Butler, Sushi-Koch, Masseuse, Paparazzi oder Groupies gibt es auch zahlreiche neue Objekte. Mit dem Fallschirmsprung-Simulator oder der teuren Kunst-Sammlung verwandeln Sie die Wohnung Ihrer Sims in ein edles Superstar-Heim. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.spellforce.com



»Big Brother 4: Den Kandidaten soll es an nichts fehlen.«



Klappe, die erste: Bei Megastars können Ihre Sims Karriere als Schauspieler machen.

Und das sind auch Superstars!

Stars gibt's, die gibt's gar nicht (mehr). Traurig, aber wahr. Hier drei Musterbeispiele.

LOTTO-LOTHAR | Der arbeitslose Tepichleger geisterte Mitte der Neunziger durch die *Bild*-Schlagzeilen wie Harald Juhnke durchs Berliner Nachtleben. Gab seine Lotto-Millionen in null Komma nix für schnelle Autos, Alkohol und schöne Frauen aus. Den Rest verprasste er einfach so und soff sich schließlich zu Tode.



ZLATKO | Auch wenn es keinen interessiert: Er lebt! Zwar ist Sladdi seit zwei Jahren von der Bildfläche verschwunden, aber bei Liedern wie „Großer Bruder" oder „Pack die Koffer und zieh Leine!" läuft uns noch heute das Blut aus den Ohren. Junge, komm bald wieder! Oder nee, besser nicht.



DANIEL KÜBLBÖCK | Die deutsche Antwort auf Kermit, den Frosch. Ist genau so schwul wie hetero und kann ebenso gut singen wie er sich zu kleiden vermag. Dummerweise weiß der *DSDS*-Barde noch nicht, dass sich in einem halben Jahr keine Sau mehr für ihn (oder vielleicht doch sie?) interessiert. Egal.



Fotos: action press (2)

Dich nehm' ich auch noch!

Zu GOTHIC 2 ist ein Add-on in Arbeit. Ein dritter Teil soll ebenfalls folgen.

Rollenspiel | Wenn alles gut geht, erscheint voraussichtlich am 31. Mai eine Erweiterung zum Rollenspiel-Meilenstein *Gothic 2*. Piranha Bytes arbeitet bereits auf Hochtouren an dem noch namenlosen Add-on. Besonderes Augenmerk legen die Bochumer auf die Kampfzauber, von denen es ebenso wie bei Monstern und Waffen einige neue geben soll. An der Story wird derzeit gefeilt. Sicher ist aber bereits, dass Sie wieder den namenlosen Helden spielen und neue Orte und Gewölbe erforschen. Parallel zu den Arbeiten am Add-on sucht Piranha Bytes übrigens nach einer passenden Grafik-Engine, deren Lizenz man für *Gothic 3* erwerben kann. Der Rollenspiel-Nachschub scheint gesichert. JOACHIM HESSE

Info: www.bluetongue.com



»Machos setzen sich durch: stabilere Büstenhalter für Frauen in den Wechseljahren.«

LIES MICH!

HACKE, PETER!

Action | Obwohl das Fantasy-Hack-'n'-Slay-Spiel *Enclave* noch nicht einmal im Laden steht, haben die Starbreeze Studios bereits den zweiten Teil angekündigt. Zehn Charaktere, 28 Karten, 100 Waffen sowie ein komplett überarbeitetes Kampfsystem wollen die Entwickler dem Nachfolger spendieren. Ferner ist ein Mehrspielermodus in der Mache. Wann *Enclave 2* erscheint, steht noch in den Sternen, der erste Teil auf jeden Fall am 27. März. (BB)

Info: www.o3games.com

DARAUF BRENNST DU!



»Rayman ist erwachsen geworden.«

Echtzeitstrategie | Anfang 2004 steht uns mit *The Lord of the Rings: The War of the Ring* das erste *Herr der Ringe*-Echtzeitstrategiespiel ins Haus. Darin dürfen Sie wahlweise auf Seiten der Guten, also Frodo, Gandalf & Co., oder für die Mächte der Finsternis auf die Jagd nach dem Ring gehen. Während die Missionen der Ringträger-Fraktion schwer an *Warcraft 3* erinnern, sind bei der Führung von Saurons Ork-Horden gewaltige Massenschlachten angesagt. Entwickelt wird *The War of the Ring* von Liquid Entertainment (*Battle Realms*). (BB)

Info: www.sierra.de

ICH SCHIEBE!

Action | Schlechte Nachrichten für alle Taktik-Shooter-Fans: *SWAT: Urban Justice* (*SWAT 4*) erscheint definitiv nicht dieses Jahr. Grund: Der Umstieg auf eine neue Grafik-Engine. Aus diesem Grund ist *Urban Justice* auch nicht im Mai auf der Spielemesse E3 in Los Angeles zu sehen. Neuer Erscheinungstermin: 2004. (BB)

Info: www.swatuj.sierra.de

DER VERLEIHT FLÜGEL!



»Tower: „Höhe und Position?" Pilot: „Ich bin 1,80 Meter und sitze ganz vorne links."«

Simulation | Nanu, der neue Flight Simulator heißt nicht wie erwartet *FS 2004*, sondern *A Century of Flight*? Warum? Ganz einfach. Microsoft will mit der Neuauflage seiner zivilen Flugsimulation dem 100. Jahrestag der ersten motorisierten Flüge der Gebrüder Wright gedenken. Nennenswerteste Neuerung des „Jahrhundertsimulators" sind neben 3D-Wolken erweiterte ATC-Funktionen. Außerdem sind zahlreiche Flieger früherer *FS*-Versionen enthalten. Mit überarbeiteten Cockpits versteht sich. Abflug: Sommer 2003. (BB)

Info: http://zone.msn.com/flightsim

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	Splinter Cell	Ubi Soft
2	▲	NEU	Praetorians	Eidos Interactive
3	▲	NEU	Indizierter Titel	Electronic Arts
4	▲	NEU	Master of Orion 3	Infogrames
5	▼	2	Sim City 4	Electronic Arts
6	▼	4	Die Sims Deluxe Edition	Electronic Arts
7	▼	1	Unreal 2: The Awakening	Infogrames
8	▲	NEU	I.G.I. 2: Covert Strike	Codemasters
9	▼	5	Anno 1503	Electronic Arts
10	▼	9	Battlefield 1942	Electronic Arts

Quelle: SATURN

Knall im All

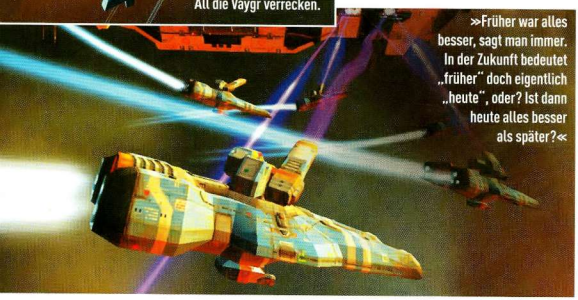
Bei HOMEWORLD 2 soll es strategisch wieder heiß hergehen. Und zwar voraussichtlich ab dem 3. Quartal 2003.

Echtzeitstrategie | Der Nachfolger des Echtzeitstrategie-Hits soll laut Relic Entertainment alle Qualitäten des Erstlings und trotzdem viel Neues bieten. Die Einzelspieler-Kampagne enthält 15 umfangreiche Missionen und es wird auch einen Skirmish- und Mehrspieler-Modus geben. Bis zu sechs Spieler dürfen sich gleichzeitig messen. Zur Story: Es geht um das Volk der Hiigaran. Diese überaus friedliche Rasse hat ein großes Problem: Die Vaygr – eine fiese, kriegerische Spezies. Klar, dass ein gewaltfreier Konflikt nicht infrage kommt. Schlechte Nachricht für alle Epic-Rock-Heinis: Die Gruppe Yes steuert dem Soundtrack diesmal keinen Track bei. Fränkel weint, den Iscitürk freut's. AHMET ISCITÜRK

Info: http://homeworld2.sierra.com



Es kracht und scheppert an allen Ecken, wenn im All die Vaygr verrecken.



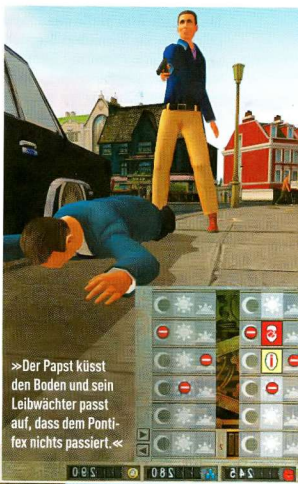
»Früher war alles besser, sagt man immer. In der Zukunft bedeutet „früher" doch eigentlich „heute", oder? Ist dann heute alles besser als später?«

Da legst dich nieder!

Intrigen, Verleumdung, Bestechung und Gewalt gehören zu Ihren Methoden, um bei REPUBLIC – THE REVOLUTION der nächste Präsident zu werden.

Simulation | Bereits seit Oktober 1998 werkeln die Elixir Studios an der ehrgeizeigen und innovativen Simulation. Als eine von 16 Fraktionen streben Sie nach dem Zusammenbruch der UdSSR das Amt des Präsidenten in der fiktiven Republik Novistrana an. Mit teils kriminellen Aktionen müssen Sie sich gegen Militärs, das organisierte Verbrechen, Politiker und die Kirche durchsetzen. Ab dem kommenden April erhalten Sie Gelegenheit, die Mehrheit von über einer Millionen Bürgern von Ihren Qualitäten zu überzeugen. ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.eidos.de



»Der Papst küsst den Boden und sein Leibwächter passt auf, dass dem Pontifex nichts passiert.«



»Das Aus für Klitschko kam in der zweiten Runde.«

WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH ...

Ralf Adam?



RALF ADAM: SEIN LEBEN IST EINE BAUSTELLE.

HIER STELLEN WIR INTERESSANTE ENTWICKLER VOR. „ICH BIN MASOCHISTISCH VERANLAGT", OUTET SICH RALF ADAM. OKAY, DAMIT HAT ER SICH KLAR QUALIFIZIERT!

Ralf Adam ist seit zehn Jahren in der Branche. Momentan als Projektleiter für das ambitionierte *Spellforce* (Vorschau Seite 48). Sein Hang zum Masochismus bezieht sich leider auf die Arbeit. Wir hätten uns da ehrlich gesagt interessantere Details versprochen. Na ja, jedenfalls lässt er sich gerne quälen, wenn er am Ende befriedigt ist: „Die letzten, superstressigen drei Monate einer Spieleproduktion würde ich mal einem Journalisten gönnen. Wenn der Titel dann aber in den Regalen steht, erfüllt einen das mit sehr viel Stolz", sagt der 31-Jährige. Der begeisterte *Buffy*-Fan weiß, wovon er spricht. Immerhin arbeitete er zwischenzeitlich zwei Jahre lang für das Spielemagazin *Power Play* und *Stern Online*. Während seiner Tätigkeit in der Softwarebranche machte Adam unter anderem Lokalisierungen für Titel wie *Fugger 2*, *Aufschwung Ost*, *Holiday Island* oder die ersten zwei *Simon the Sorcerer*-Spiele. Bei Teil 1 synchronisierte er sogar eine Figur: „Einen der drei alten Deppen-Zauberer, die im Wirtshaus *Mahjong* spielen." Obwohl er gelernter Programmierer ist, übernimmt er lieber andere Aufgaben. „Der Job als Coder wäre mir zu unkreativ und öde." Für Infogrames schrieb Adam beispielsweise die Texte zu *Desperados*, Titel wie *Gothic 2* oder *Arx Fatalis* begleitete er als Executive Producer. Seine knappe Freizeit verbringt er am liebsten mit seiner Frau, seiner dreijährigen Tochter oder *Battlefield 1942*. Dass er Dieter-Bohlen-Fan ist, dürfen wir nicht schreiben. Weil er das so nicht gesagt hat. Er findet es nur beeindruckend, wie Herr B. Aktionen à la *Deutschland sucht den Superstar* aufzieht und Geld damit scheffelt. Okay, da sind wir auch neidisch drauf. Ach ja: Als Producer war Adam für Meilensteine wie *Urmels großer Flug* und *Die Kinderbibel* verantwortlich. Ob das jetzt in den Bereich Masochismus fällt, lassen wir mal offen.



Es ist nicht alles goldig, was glänzt

Aber die Wusel-Männchen in DAS ACHTE WELTWUNDER schon. Denen müssen Sie helfen, die berühmtesten Bauwerke der Antike zu errichten.

Strategie | Funatics lässt den Wikingern keine Zeit zum Verschnaufen. Wenige Monate nach dem Add-on *Reise nach Nordland* schickt der Entwickler das Met-schlürfende Völkchen ins nächste Abenteuer. Diesmal sollen Bjarni und seine Kumpels das Böse verscheuchen. Das hat die Menschen fies gemacht. Überall toben Kriege. Nur wenn das Rätsel um das sagenumwobene achte Weltwunder gelöst wird, kann das Böse besiegt werden. Im Gegensatz zu *Cultures 2* kommt in *Das achte Weltwunder* der Story mehr Bedeutung zu. Ein automatischer Spielassistent nimmt Ihnen auf Wunsch zahlreiche Aufgaben ab, etwa das Rekrutieren von Soldaten. Deshalb bezeichnet Funatics den neuesten *Cultures*-Spross auch als Abenteuer- und nicht als Aufbau-Strategiespiel. *Das achte Weltwunder* ist ab 21. März für 30 Euro zu haben und läuft ohne die Vollversion von *Cultures 2*.

BENJAMIN BEZOLD

Info: http://weltwunder.cultures.de



* DUKES ECKCHEN * DUKES ECKCHEN * DUKE

Reges Treiben

Die Entwickler von DUKE NUKEM FOREVER arbeiten fleißig an einer neuen Animationstechnik.

Ego-Shooter | Hurra! *Duke Nukem Forever* verschiebt sich doch nicht, es bleibt beim angepeilten Termin: Winter 2666. Als Ente entpuppten sich indessen Meldungen in anderen Print- und Online-Magazinen, Hersteller 3D Realms wolle die aus *Unreal 2* bekannte Karma-Engine verwenden, die beispielsweise rollende Steine physikalisch korrekt darstellt. Das kommt davon, wenn ein Hobby-Journalist kein Englisch kann, falsch übersetzt, eine News online stellt und alle anderen den Scheiß ungeprüft abschreiben! In Wahrheit geht es um eine Animationstechnik. Und die heißt nicht Karma, sondern Kamasutra Technology. Was die physikalisch korrekt darstellen kann, ist bislang noch nicht bekannt.

AHMET ISCITÜRK

Info: www.3drealms.com



foto: action press

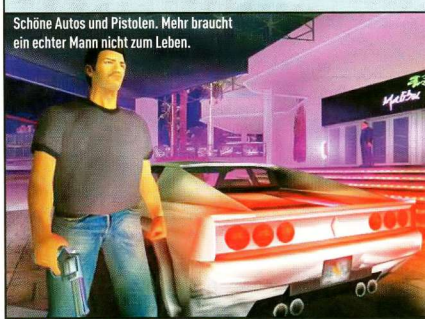


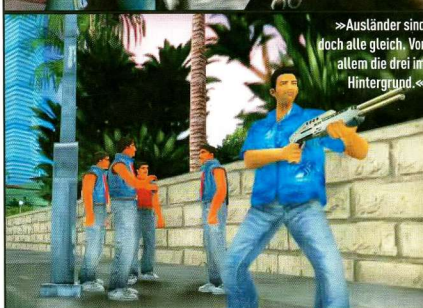
GERÜCHTE KÜCHE

Tausende PC-Spieler sind in Panik! Die PlayStation-2-Version von *GTA: Vice City* ist ab Ende März indiziert. Wird die PC-Version deshalb nie erscheinen?

Ja, wie schnell sich so ein Gerücht im Internet-Zeitalter doch verbreiten kann. Verängstigte Leser schickten uns megabyteweise virtuelle Post zu dem Thema. Die beliebtesten Fragen: Wo kann ich mir günstig eine Import-Version holen, wenn das Spiel in Deutschland nie erscheint? Komme ich ins Gefängnis, wenn ich *GTA: Vice City* trotzdem zocke? Darf ich zusehen, wenn mein Adoptiv-Sohn *GTA: Vice City* spielt? Er ist in Peru geboren und ist daher kein echter Deutscher. Fragen über Fragen! Gut, dass es die PC ACTION gibt, die in solchen schweren Zeiten Klarheit schafft. Die Sache sieht folgendermaßen aus. Nur die englische Version wurde indiziert. Da man aber ohne viel Aufwand aus der deutschen Version eine englische machen konnte, ist diese logischerweise mit indiziert. Take 2 arbeitet aber bereits an einer deutschen Version, die sich nicht manipulieren lässt. Damit wird die Indizierung der PS2-Version aufgehoben. Aus diesem Grund ist die Veröffentlichung der deutschen PC-Version auch nicht gefährdet. Ist das nicht wunderbar?

AHMET ISCITÜRK







»Statt Bernhardinern schleppen in Korea Kriegsochsen kleine Fässchen. Allerdings ist der Inhalt explosiver.«

Lass die Kuh fliegen!

In EMPIRES: DIE NEUZEIT führen Sie das Volk Ihrer Wahl „nur" durch die vergangenen 1.000 Jahre der Geschichte – anders als beim Vorgänger Empire Earth.



»Bei der Meisterschaft der Spanner waren keine Frauen anwesend.«

Strategie | In den Kampagnen von *Empires* lenken Sie die Geschicke der Briten, Deutschen, Koreaner und weiterer Völker vom Hochmittelalter bis zur Neuzeit. Als Ersatz für den verkürzten Zeitrahmen im Vergleich zum Vorgänger legt Stainless Steel größeren Wert auf den historischen Hintergrund und die Story. Die stark verbesserte Grafik-Engine setzt die enormen Unterschiede der einzelnen Völker auch optisch in Szene. Mit der Veröffentlichung kann man voraussichtlich im zweiten Halbjahr 2003 rechnen. ALEXANDER GELTENPOTH

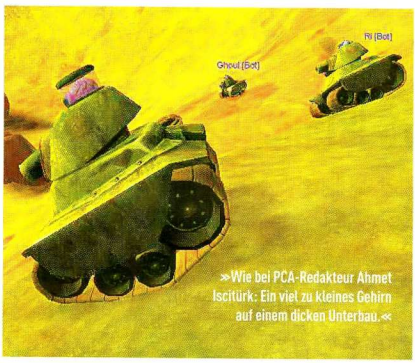
Info: www.activision.de

Krieg's auf die Kette!

Ein Panzerspiel mit Zeichentrickfilm-Grafik gibt's nicht? Noch nicht! Denn bald kommt THINKTANK.

Action | Mit intelligenten Panzern dürfen Sie ab Ende April beim Arcade-Shooter *ThinkTank* in der Gegend herumballern. Intelligent? Genau, denn in den scheppernden Comic-Kolossen stecken keine Soldaten, sondern lediglich deren Gehirne, die von einer außerirdischen Rasse entführt wurden. Und zur allgemeinen Belustigung müssen die in diversen Arenen gegeneinander antreten. Die Tanks unterscheiden sich dabei in puncto Geschwindigkeit und Bewaffnung. Neben dem Einzelspielermodus verspricht vor allem der internettaugliche Mehrspielermodus spaßig zu werden. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.bravetree.com



»Wie bei PCA-Redakteur Ahmet Iscitürk: Ein viel zu kleines Gehirn auf einem dicken Unterbau.«



BESSERWISSER

CHRISTIAN BIGGE ÜBER DEUTSCHES INSELDASEIN



Foto: action press

Findet C&C Generals „grundsätzlich verabscheuungswürdig" und sorgte damit für eine Indizierung und viele Fragen: Ministerin Renate Schmidt.

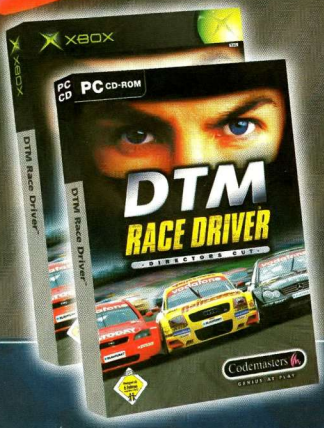
Härtere Gangart

Deutschland im März 2003. Von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) wird *C&C Generals* indiziert, auf Antrag von Bundesfamilienministerin Renate Schmidt. Das Echtzeitstrategiespiel sei „kriegsverherrlichend", habe den Einsatz von Massenvernichtungswaffen gegen wehrlose Menschen zum Ziel erhoben, zwinge Spieler, Krieg zu führen und trete die Menschenwürde mit Füßen. Die BPjM folgte dieser Argumentation, worüber man sicherlich streiten kann. Interessanter ist aber die Frage, was dieses Urteil für den deutschen Spielemarkt bedeutet. Wir haben uns – nicht erst seit Erfurt – daran gewöhnt, dass Ego-Shooter hierzulande politisch unerwünscht sind. Mit dem Inkrafttreten des neuen Jugendschutzgesetzes am 1. April verschwinden Demo-Versionen dieses Genres deshalb von den Heft-CDs und -DVDs der Fachmagazine. Sind als Nächstes die Strategiespiele dran? Nachdem mit der Indizierung des bis dato auf Rang 1 der Verkaufscharts geführten *C&C Generals* eine Art Exempel statuiert wurde, spricht einiges dafür. Denn kriegerische Auseinandersetzungen gehören seit Schach zum Wesen des Genres und mit dessen visueller Umsetzung beschäftigt sich so gut wie jeder aktuelle Strategietitel. Die Krux ist, dass klare Vorschriften für die Beurteilung solcher Computerspiele fehlen. Was ist erlaubt, ab wann wird's jugendgefährdend? Bislang überwiegend eine Bauchentscheidung. Das schafft Unsicherheiten, sowohl aufseiten der Hersteller als auch aufseiten der Zocker. Jugendschutz ist wichtig und bislang Ländersache, dennoch würde jeder von einer europäisch einheitlichen Regelung profitieren. Dann sähen sich wohl endlich auch amerikanische Entwickler dazu gezwungen, ihre Produkte für einen riesigen Markt anzupassen. Die bisherige deutsche Insellösung bringt diesbezüglich offensichtlich nichts und kostet hierzulande vor allem Arbeitsplätze. Inzwischen haben sich einige Spiele-Fans zusammengeschlossen und wollen gegen die bundesdeutsche Indizierungspraxis vor dem EU-Gerichtshof klagen ... Weitere Gedanken zum Thema „neues Jugendschutzgesetz" lesen Sie in den Kommentaren auf den Seiten 24 und 72.

DTM RACE DRIVER

- DIRECTORS CUT -





Racing. Made in Germany.







Auch erhältlich für PlayStation2

Heiseres Röcheln aus dem Auspuff. Finger spannen sich ums Lenkrad. Vollgas!

Das einzige Rennspiel mit Lizenz der DTM bietet Adrenalin pur. Mit realistischer Fahrphysik, spektakulärem Schadensmodell und 20 drängelnden Autos auf der Strecke. Ausgefeilt: der Story-Mode, bei dem man sich auch als Rookie Ryan McKane in filmreifer Handlung an die Spitze kämpfen kann. Abgefahren: 13 Original-Rennserien mit sämtlichen Wagen und mehr als 35 Strecken können gefahren werden, darunter die TOCA- und V8-Serie. Lust auf ein paar Runden der härteren Sorte? Der Schlüssel steckt…

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

© 2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Race Driver"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "DTM" is a trademark of ITR e.V. All copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and/or liveries featured in relation to the game are being used by Codemasters under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used by Codemasters under license. All rights reserved. "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

www.codemasters.com



»Tai-Chi soll total gesund sein, sagt man.«

Du bist ja 'ne Hulknudel!

Spiel zum Kinofilm: Bei HULK knacken Sie als Bruce Banner Rätsel und als grünes Ungetüm die Köpfe von Gegnern.

Action-Adventure | Ein Mix aus Prügelspiel und Adventure mit 30 Levels erwartet uns bei *Hulk*. Als Bruce Banner schleichen Sie durch die Gegend und nutzen dessen Köpfchen, um Rätsel zu lösen. Verwandelt sich der Wissenschaftler in den „Unglaublichen Klotz", kann er durch Mauern bollern, mit Lkws werfen und dank 25 Angriffs-Schlägen selbst Super-Gegner wie Flux oder Rampage verdreschen. Erscheinungstermin: 2. Quartal 2003. HARALD FRÄNKEL

Info: Vivendi Universal Interactive, Paul-Ehrlich-Str. 1, 63225 Langen

»PCA rät: Erzählen Sie dem Hulk nie einen rassistischen Witz. Der rastet wegen seiner Hautfarbe immer gleich aus.«



Held her! Hulk, Daredevil, X-Men 2. Superhelden haben im Kino Hochkonjunktur. Wir wollen mehr!

Fotos: action press



PutridAnimal-Man

Der Finanzbeamte Peter Schattenparker wird von einem radioaktiv verseuchten Faultier gebissen. Plötzlich entwickelt er sagenhafte Kräfte. Er kann sich zum Beispiel noch langsamer bewegen als zuvor. Jeder, der ihn dabei beobachtet, stirbt augenblicklich an Langeweile. Faultierman kann sich zudem mit seinen fürchterlichen Klauen an seine Gegner klammern und sie zu Tode würgen.



Fatman

Bruce Internetbanner, langjähriger Restaurantleiter einer Hamburger McDonald's-Filiale, wird durch einen Unfall einer Überdosis von Mikrowellenstrahlung ausgesetzt. Seither ist er in der Lage, gegrilltes Rinderhack mit so einer Wucht zu schleudern, dass es zur gefährlichen Waffe wird. In einem albernen Fledermaus-Kostüm jagt er seitdem Gangster – und die lachen sich tot.



Trulla-Girl

Titti Jean Spears aus Kentwood, Louisiana, war schon als kleines Mädchen so blond, dass sie sich bei Regen in den Garten stellte, weil sie wachsen wollte. Durch den sauren Regen kam es zu einer chemischen Reaktion an den Stimmbändern. Noch setzt Trulla-Girl ihre vernichtende Waffe, den „Singsang", gegen Unschuldige ein. Wir hoffen aber, dass sie bald fürs Gute kämpft.

Spiel die Prinzenrolle!

Bei PRINCE OF PERSIA 4 sind Sie der Sam Fisher des Orients.

Action-Adventure | *Tomb Raider*-Konkurrent *Prince of Persia 3D* ist mittlerweile über drei Jahre alt. Zeit für ein Update, oder? Ubi Soft gab jetzt jedenfalls Details zum vierten Abenteuer des Prinzen bekannt. *Prince of Persia: The Sands of Time* wird in Montreal entwickelt. Das gleiche Studio lieferte erst vor kurzem das exzellente Agenten-Adventure *Splinter Cell* ab. Als Berater steht wieder Jordan Mechner, der Erfinder des Originals, zur Verfügung. Der Prinz setzt diesmal durch einen magischen Dolch Zeitsand aus einer Sanduhr frei. Den gilt es einzusammeln, bevor Schlimmeres passiert. Erscheinen soll der Rätsel-Spaß samt Kampfeinlagen Ende dieses Jahres. JOACHIM HESSE

Info: www.ubisoft.de



»Der Prinz ist ein Meister der Tarnung.«

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? ____

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

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

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

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 4/2003
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

MANFRED GEHEEB aus München darf sich auf das Spiel *Unreal 2* freuen.



TERRATEC®

GAMES! GAMES! GAMES!

Neu SoundSystem Aureon 5.1 Fun Games

SENSATIONELLE

99,99 €*



- 5.1 Soundkarte mit Digital I/O
- 6 (5.1) separate Lautsprecherausgänge
- Vollversion von Tom Clancy's Splinter Cell™, The Elder Scrolls III: Morrowind™, Warcraft® III
- Stereo Headset mit Mikrofon

+ 

Tom Clancy's Splinter Cell™ ist Action vom Feinsten – jede Mission erfordert Geschick und Nerven aus Stahl. Tauchen Sie ein in eine Welt mit einer filmreifen Story und voller atemberaubender, dynamischer Lichteffekte. Vollversion!

Ubi Soft



Das Sound(kraft)paket, das einfach Spaß macht. Ideal für Spiele, Musik und DVD. Mit digitalem Ein- und Ausgang, Aufnahme und Wiedergabe mit bis zu 48 kHz und absolutem Top-Sound auf bis zu 6 Kanälen.

+ 

Das Single Player Rollenspiel mit epischen Ausmaßen. Erschaffen Sie jeden nur erdenkbaren Charakter und schicken Sie ihn durch die phantastische Welt von Morrowind™. Kein Abenteuer gleicht dem anderen. Vollversion!

Ubi Soft

+ 

Das TerraTec Headset Master ist eine bewährte Kopfhörer-Mikrofon-Kombination für zahlreiche Anwendungen rund um den PC. Egal ob DVD, MP3, Multiplayer-Spiel oder Chat – Sie genießen glasklaren Sound.

+ 

Warcraft® III ist fesselnde Echtzeit-Strategie und Rollenspiel zugleich. Seit 15 Jahren herrscht ein unsicherer Frieden, doch nun rückt der Tag des Jüngsten Gerichts immer näher – nur die richtige Strategie sichert Ihr Überleben. Vollversion!

BLIZZARD

* Unverbindliche Preisempfehlung. TerraTec finden Sie bei Atelco, Conrad, Electronic Partner, Expert, Fröschel, Karstadt, Master's, MediaMarkt, MediMax, ProMarkt, RedZac, Saturn, Vobis, im gut sortierten Fachhandel oder online zum Bestellen bei www.BPExpress.de und www.amazon.de. Mehr Infos unter: **www.terratec.de**.

©2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. ©2002 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Bethesda Softworks, ZeniMax and their respective logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the United States and/or other countries. Distributed by Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners. The manufacturer reserves the right to make technical amendments without further announcement. ©2003 Blizzard Entertainment. All rights reserved. Reign of Chaos is a trademark and Battle.net, Blizzard Entertainment, and Warcraft are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment in the U.S. and/or other countries. We cannot accept liability for typographical errors. Illustrations may not always correspond to actual product.

Technische Änderungen, Farbabweichungen, Irrtum und Änderungen vorbehalten. Alle verwendeten Hard- und Softwarenamen sind Handelsnamen und/oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

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

„Das Thema diesen Monat schlechthin: Die Indizierung des derzeit aktuellen Strategiespiels von EA und des Mehrspieler-Shooters von Epic. Damit fliegen diese Spiele aus den offiziellen Ligen wie der PC ACTION WWCL. Ich finde: Altersbeschränkungen sind okay und wünschenswert. Aber Indizierungen? Sie verstärken die Nachfrage – durch den Ruch des ‚Verbotenen'."

»Man kann beim Bau von Autobahn-Kapellen auch übertreiben.«

Da steht uns was ins Haus!

Und zwar das dritte Finale der PC ACTION WWCL. Im Heide-Park Soltau wetteifern die besten Zocker um zwei Autos und mehr.

E-Sports | Es gibt weitere Preise für die PC ACTION WWCL Finals zu vermelden, die vom 4. bis 6. April im Heide-Park Soltau stattfinden (wir berichteten ausführlich). Die Endrundenteilnehmer von *StarCraft: BroodWar* wetteifern in einem Nachbau des Washingtoner Capitol um Ati-Grafikkarten, Digitalkameras und Soundkarten. *Counter-Strike*-Spieler haben die Garantie auf Sachpreise im Wert von 7.500 Euro. Die Fans des kürzlich indizierten Ego-Shooters von Epic gehen indes leer aus, weil das Spiel aus offiziellen Ligen gestrichen werden muss. Also wurden flugs einige *Need for Speed*-Finalisten geladen. Der Schnellste gewinnt den 3-Gigahertz-Monster-PC mit Wasserkühlung von Innovatek. Wie berichtet, sind die Hauptpreise zwei neue Smart im Gesamtwert von 15.000 Euro (Sponsoren: Take 2, Ati), die die Sieger bei *Serious Sam 2* und *Warcraft 3* nach Hause fahren dürfen. Neue Preise gibt's für Zuschauer zu notieren: Aktive Spieler der PCA WWCL zahlen 10 Euro für ein Tagesticket. „Normale" Gäste müssen dagegen 24 Euro zahlen. Darin sind aber die PCA WWCL Finals und die Nutzung aller Heide-Park-Attraktionen inklusive. Wer das Großereignis kostenlos und aus der Ferne verfolgen will: Daheimgebliebene können die Veranstaltung im Internet unter der Adresse http://finals.wwcl.net live verfolgen. FELIX LOHMEIER

Info: http://finals.wwcl.net



»Wirtschaftskrise: Selbst IKEA-Stühle will im Moment keine Sau haben.«

DIE PCA WWCL FINALS # 3

WANN? 4. bis 6. April
WO? Heide-Park Soltau
WER? 224 Finalisten, 5.000 erwartete Besucher
WAS? Finalspiele der PC ACTION WWCL, 2. Deutsche Casemod-Meisterschaft, LAN-Party-Misswahl, steilste Holzachterbahn der Welt und 40 weitere Fahrattraktionen



»Richtig süß, diese zwei Smarties!«

DIE PCA WWCL FINALS # 4

Bereits am 14. Februar startete die vierte Saison der PC ACTION WWCL. Nun ist bekannt, welche Spiele zu den dicken Preisen im Wert zwischen 3.000 und 10.000 Euro (pro Wettbewerb) führen:

- Warcraft 3 1 gegen 1
- Counter-Strike 5 gegen 5
- Need for Speed 1 gegen 1
- Serious Sam 2 1 gegen 1
- Battlefield 1942 8 gegen 8
- Soldiers of Anarchy 1 gegen 1
- New World Order 5 gegen 5

Die Qualifikationsturniere laufen bis 10. August. Die Endausscheidung steigt im Oktober.



»Frauen kann man sich mit Pils schön trinken. Bewusstseinserweiternde Pilze helfen einen Dreck, wie man sieht.«

Noch'n Pilz, bitte!

ANARCHY ONLINE wird surrealer. Mit dem Add-on SHADOWLANDS.

Online-Rollenspiel | Die Science-Fiction-Welt von *Anarchy Online* bekommt Zuwachs. *Shadowlands* heißt das Baby, das im Juni oder Juli als Add-on erscheinen und das Spiele-Universum um ein mystisches, düsteres, surreales Szenario erweitern soll. Es bietet unter anderem zusätzliche Landschaften, Monster, Waffen, Rüstungen, Gegenstände, Aufträge, neue Spezialangriffe, zwei weitere Berufe und eine „wandernde" Stadt. Außerdem werde die Grafik verbessert und die Spielcharaktere könnten künftig höhere Levelstufen erreichen, kündigte der Hersteller an. HARALD FRÄNKEL

Info: www.anarchyonline.com



»Beweis: Langfinger mit Klauen sind nicht zwangsläufig Polen.«

Das ist ja die Krönung!

Denis Immel aus Guldenthal legte bei der NHL-2003-WELTMEISTERSCHAFT alle Gegner auf Eis.

E-Sports | Bei der Games Convention in Leipzig hatte sich Denis Immel aus Guldenthal beim ersten Vorentscheid für die *NHL* Global Championships qualifiziert. Der Preis: ein Flug nach Florida zu den Finalspielen. Vorher hatte er sich bei einem Interview mit PlanetLAN noch locker gegeben: „Ich nehme das nicht zu ernst und freue mich eigentlich mehr auf das NHL-Allstar-Game als auf die Contest-Finals." In den folgenden Wochen trainierte Denis aber hart und jettete dann zur Endausscheidung nach Florida. Dort erwarteten ihn die besten Spieler aus mehreren Nationen. Alleine in den USA hatten rund 10.000 Spieler an der Qualifikation teilgenommen. Doch Denis kam, zockte und siegte! Abendprogramm: das Spiel der NHL All-Stars und eine VIP-Party mit den Eishockey-Profis. Scheiße. Wir sind neidisch. FELIX LOHMEIER

Info: www.electronicarts.de



»Dumm gelaufen: Der Dieb von [illegible] Elizabeths goldener Salatschüssel wurde bei der Flucht gefilmt.«

AUF DVD
BILDER AUF DVD

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

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



Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	PC Action WWCL sponsored by Intel	URL
DEUTSCHLAND					
1 Böhlen LAN V	21.03.2003	04564 Böhlen	300	✔	www.boehlen-lan.de
2 ProjectLAN – SpringBreak	28.03.2003	01277 Dresden	300	✘	www.projectlan.de
3 MCL 8	28.03.2003	36093 Künzell	420	✔	www.mcl2k.de
PCA WWCL Finals	04.04.2003	Heide-Park SoltauFinalspiele # 3		✔	http://finals.wwcl.net
4 cLAN-planet	04.04.2003	48653 Coesfeld	400	✘	www.clan-planet.de
5 Slaughterhouse #10	11.04.2003	33378 Rheda	800	✔	www.mytsh.de
6 LANsport-Holidays-2003	11.04.2003	58644 Iserlohn	400	✔	www.lba-lan.de
7 SaarLANer 2	11.04.2003	66271 Kleinblittersdorf	302	✔	www.saarlaner.de
8 Lanabuse VIII	11.04.2003	48607 Ochtrup	400	✔	www.lanabuse.de
9 Nclub Lanmasters 2003	18.04.2003	19063 Schwerin	504	✔	www.nclub-lanmasters.de
10 Landays #3	18.04.2003	82319 Starnberg	333	✔	www.landays.de
11 E-Victim²	18.04.2003	14913 Jüterbog	432	✔	www.e-victim.de
12 ['ju:nien] V	25.04.2003	58093 Hagen	656	✘	http://union.lanparty.de
13 CS_Doctors	25.04.2003	48739 Legden	512	✔	www.csdoctors-lan.de
ÖSTERREICH					
LANWA[H]N 2k3	28.03.2003	7052 Müllendorf	150	✔	www.lanwahn.at
dagor.net – valinor	11.04.2003	3100 VAZ St. Pölten	500	✔	www.dagor.net
ebene4 – the first hit	11.04.2003	6867 Schwarzenberg	200	✔	http://lanparty.ebene4.com
restart.tc Gänserndorf	18.04.2003	2230 Gänserndorf	150	✔	http://restarttc.lantrophy.net
SCHWEIZ					
NetGame XL 2003	27.03.2003	3600 Expo Thun	800	✘	www.netgame.ch



»Weltmeisterschaft im Synchron-Grinsen der Paare: Links der entscheidende Patzer des österreichischen Teams.«

Einfach lachhaft

„Noob" und „Squeezer" hatten dazu jedenfalls allen Grund: Sie gewannen in Österreich die Wahl „MRS UND MISTER LAN".

LAN-Party | Erinnern Sie sich an die süße Dame, die Ihnen in der vergangenen Ausgabe einen Kuss zugeworfen hat? Sie wurde bei den Wahlen zur österreichischen Mrs. LAN nur Zweite! Platz 1 ging an „Noob", die besonders im Bewertungsfeld „Know-how" punktete. Bei den Herren siegte „Squeezer". Außerdem wurde während der Millanium 2003 #2 im Wiener Gasometer die beste österreichische LAN-Party des Jahres prämiert. Der Titel geht zum dritten Mal an das Team der LANWA[H]N. Die Wahlen in Deutschland sind ebenfalls vorbei, die Gewinner werden aber erst bei den PC ACTION WWCL Finals im Heide-Park Soltau bekannt gegeben. FELIX LOHMEIER

Info: www.planetlan.de

Verpiss dich!

Na ja, besser nicht. Denn beim Flash-Spiel J20 geht's drum, möglichst mittig in die WC-Schüssel zu treffen.

Flash-Spiel | Training für den Alltag? Beim Online-Werbespiel *J20* müssen Sie Zielpinkeln. Dafür gibt's Punkte. Es wird von Level zu Level schwieriger, nicht danebenzusauen – was „Game Over" bedeutet. Am Anfang wählen Sie übrigens, ob Sie Männlein oder Weiblein sind. Was Vorzeige-Emanze Alice Schwarzer wahrscheinlich besonders prima findet: Auch als Frau sind Sie Stehpinkler! HARALD FRÄNKEL

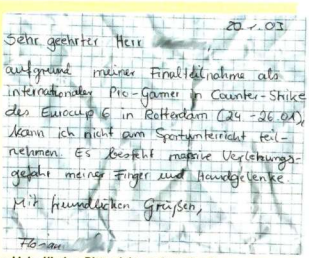


»Suchbild: Was ist hier zu kurz geraten?«

Info: http://195.92.224.73/j20/content/host.asp

Entschuldigung!

Ist das zu glauben? Oder nur ein Witz? Jedenfalls haben wir im Internet diese Entschuldigung entdeckt, mit der sich ein selbst ernannter „internationaler Pro-Gamer" um den Sportunterricht drücken wollte. Weil er Angst um seine Finger und Handgelenke hat. Kommt es bald so weit, dass sich Profispieler nach dem Vorbild von Jennifer Lopez den Hintern versichern lassen? Immerhin stören beispielsweise Hämorrhoiden enorm beim Sitzen – und damit auch beim Zocken. (FL/HFR)



Sehr geehrter Herr ... 20.1.03

aufgrund meiner Finalteilnahme als internationaler Pro-Gamer in Counter-Strike des Eurocup 6 in Rotterdam (24.-26.01) kann ich nicht am Sportunterricht teilnehmen. Es besteht massive Verletzungsgefahr meiner Finger und Handgelenke.

Mit freundlichen Grüßen,

»Liebe Kinder: Bitte nicht nachmachen!«



„1&1 Rechner sind ideale Gameserver!"

c't „Der 1&1 Rechner erhielt von unseren Testspielern Bestnoten als Gameserver, weil er mit vergleichsweise geringen Latenzzeiten von vielen verschiedenen Dial-In-Zugängen aus erreichbar war. Counter-Strike lief flüssig ohne erkennbare Lags."
(Im Vergleich 1&1 Root Server L für 49 €/Monat*, c't 26/2002)

1&1 Hochleistungs-Server lassen sich einfach zum Gameserver machen – ohne die Beschränkung auf bestimmte Spiele – und überzeugen durch viele Vorteile:

- eigener Server für ungeteilte Power – auch für mehrere Gameserver
- uneingeschränkter Root- bzw. Administrator-Zugriff
- bis zu 1 Gigabyte Hauptspeicher, Intel-Doppelprozessor und 60 GB Plattenplatz (beim XXL-Server)
- perfekte Sicherheit und Performance durch Hosting im 1&1 Hochleistungs-Rechenzentrum mit über 5 GigaBit Außenanbindung über mehrere Netzprovider für kleinste Pings und besten Durchsatz
- eigene IP und Domain inklusive, z. B. für Clanpages
- 50 GB Traffic/Monat inklusive
- umfangreiche HowTos und vorbereitete Gameserver-Pakete für viele wichtige Games
- wahlweise Linux oder Windows-Betriebssystem

Jetzt noch stärker und schneller!

Server L jetzt mit Intel Celeron 2,0 GHz, 256 MB-DDR-RAM!

Server XL mit Intel Pentium IV 2,4 GHz, 512 MB-DDR-RAM!



1&1 Gameserver-Ready!

Die Einrichtung eines eigenen Gameservers ist kinderleicht, Files und HowTos für verschiedene Spiele stellt 1&1 zur Verfügung. In den Server FAQs von 1&1 ist alles Schritt für Schritt erklärt.

Details im Internet oder unter 01 80/500-15 35 (0,12 €/Min.).

schon ab **49,–** €/Monat*

Keine Beschränkung auf bestimmte Spiele! Keine Begrenzung der Spielerzahl!

* einmalige Einrichtungspauschale 99,– €

Member of united internet

D27010

Informieren und gleich bestellen: **www.1und1.com/server**

1&1

„Jung sein in Niederösterreich!"

Den Namen des Vereins finden wir ... seltsam. Aber die Jungs stellen eine fette LAN-MEISTERSCHAFT auf die Beine.

LAN-Party | Der Verein „Jung sein in Niederösterreich" veranstaltet mit dagor.net eine landesweite Meisterschaft für *Counter-Strike*, *Warcraft 3* und *Need for Speed*. In fünf Vorrunden ist eine Qualifikation für die Finalspiele vom 4. bis 6. Juli im Veranstaltungszentrum St. Pölten möglich. Diese werden während einer LAN mit 1.000 Teilnehmern ausgetragen. Bei jeder Vorrunde gibt es Sachpreise im Wert von 1.600 Euro zu gewinnen und bei der Endrunde noch mal Preise für 7.500 Euro. Punkte für das PC-ACTION-WWCL-Konto gibt's ebenfalls. Mitte Februar und Anfang März starteten bereits die beiden ersten Qualifikationsrunden. Die nächsten Termine:

- 18. April, Stadthalle Gänserndorf
- 30. Mai, Volksheim Traisen
- 6. Juni, Stadtsaal Groß Siegharts

FELIX LOHMEIER

Info: www.lantrophy.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: Maibritt
Beruf: Studentin (Literatur, Philosophie, Soziologie)
Alter: 26 Jahre
Nickname: f2|erynnia
E-Mail: erynnia@gmx.de
Homepage: www.f2-clan.de (Frauenclan)
Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Adventure, Strategie
Lieblingsspiele: Counter-Strike, Age of Empires 2
Seit wann ich spiele: 1997 (Solitär *g*)
Statement: Esst mehr Schokolade und ärgert keine Rothaarigen!

Anm. d. Red.: 1. Wir ärgern NIE Rothaarige, Maibritt! 2. Schnauze, Bezold! 3. Maibritt? Irgendwie erinnern uns deine Haare und dein Name an einen Klebstoffhersteller. Und da gab's doch noch so 'nen Werbespruch: „Mein Pritt? Dein Pritt? Pritt ist für uns alle da!" Ach ne, das war was anderes, 'tschuldigung.

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!

SCHIEB IHN REIN!

Flash-Spiel | Bei dem witzigen Elfmeterschießen für die Mittagspause treten Sie im Wechsel als Schütze und Torhüter an. Nun, Letzteres ist nicht ganz korrekt – denn Ihnen stehen nur virtuelle Hände zur Verfügung, mit denen Sie durch geschickte Mausbewegung versuchen, den Schuss abzuwehren. Um dagegen einen Elfmeter zu verwandeln, können Sie Schussstärke und Richtung bestimmen. (HFR)
Info: www.gp.com/consumerproducts/mls/mls/soccer.swf



»Gotthilf Fischer fischt frische Fußbälle.«

GUTE SEITEN, SCHLECHTE SEITEN

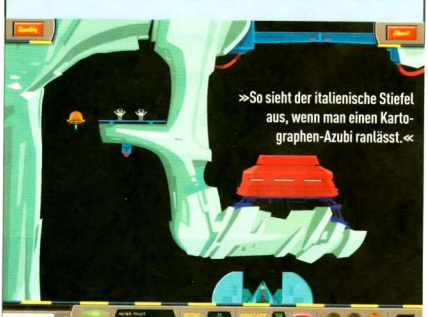
Vermischtes | Soll noch einer sagen, PC ACTION könne nicht die Welt verändern! Nach unserem Test von Spiele-Webseiten in Heft 2/2003 reagierte die Firma Ubi Soft und feilte an ihrer Homepage: Der unübersichtlichen Multiselect-Box, in der alle Spieletitel aufgeführt waren, wurde fristlos gekündigt. Stattdessen gibt's unter dem Menüpunkt „Games" jetzt eine Suchseite und damit eine verbesserte Navigation. An unseren Top Ten ändert das allerdings nix – Ubi Soft war ja bereits vorher die Nummer 1 vor JoWood und Take 2. (HFR)
Info: www.ubisoft.de

GRUND ZUM JUBEL-ÄUM!

LAN-Party | Das Team der LAN-Party Slaughterhouse feiert Jubiläum. Zum zehnten Mal veranstaltet es eine LAN, und zwar vom 11. bis 13. April im A2-Forum in Rheda. Fast 3.000 Zocker wollten mit den Veranstaltern feiern und haben sich angemeldet, doch Platz ist nur für 800. Geburtstagsgrüße werden vor Ort also nur noch von rechnerlosen Gratulanten entgegengenommen. Bei der Party gehen auch die Finalspiele der Netzstatt-*Warcraft 3*-Meisterschaft über die Bühne. (FL)
Info: www.mytsh.de

GUT TAXIEREN!

Flash-Spiel | An den C64-Titel *Space Taxi* von 1984 angelehnt ist dieses Spiel. Sie lenken ein Raumschiff, müssen beweglichen Hindernissen und Schüssen ausweichen und genau taxieren, wie viel Schub nötig ist, um nicht gegen eine Wand zu knallen. Ziel ist es, Passagiere einzuladen und an anderer Stelle wieder abzusetzen. (HFR)
Info: www.titoonic.dk/products/games/spacecab/default.html



»So sieht der italienische Stiefel aus, wenn man einen Kartographen-Azubi ranlässt.«

www.pcaction.de

Auch diesen Monat gibt es wieder eine Menge spannender Sachen auf unserer neuen HOMEPAGE zu entdecken. Was genau, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns!
Wir erwarten Sie am Mittwoch, 26. März, ab 17 Uhr in unserem Themen-Chat.
Den Link zum Chatroom finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, müssen Sie uns neuerdings nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail schreiben! Ab sofort können Sie Ihre Lieblingsspiele auch ganz einfach und bequem unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und Ihre Stimme ist gezählt. Genial einfach – einfach genial! Außerdem verlosen wir unter allen Teilnehmern ein aktuelles Computerspiel. Den virtuellen Stimmzettel finden Sie unter der Rubrik „Spielerforum" bei „Lesercharts".

Tipps & Tricks

Kennen Sie das nicht auch? Da hat man Lebensmittelvorräte fürs ganze Wochenende eingekauft und alle sozialen Kontakte abgebrochen, um sich ganz seinem neuen Lieblingsspiel widmen zu können, und dann kommt man an einer Stelle einfach nicht mehr weiter. Doch nicht verzagen, einfach PC ACTION fragen! Beziehungsweise einen Blick auf unsere Homepage werfen. Unter der Rubrik „Tipps & Tricks" erwartet Sie ein riesiges Archiv brandneuer und älterer Lösungshilfen sowie nützliche Kurztipps und Cheats zu nahezu allen Spielen.



Leserwertungen



Was wir können, können Sie schon lange? Dann werden Sie doch einfach virtueller Spieletester und teilen anderen Nutzern unserer Community Ihre Eindrücke zu einem Spiel mit. Wie das geht? Ganz einfach! Unter jedem Spieletest haben Sie die Möglichkeit, eine eigene Wertung inklusive eines ausführlichen Kommentars abzugeben. Dazu klicken Sie einfach am Ende des Online-Tests unter „Leserwertungen" auf „Eigene Wertung abgeben".

Prämien-Wahnsinn!

Wäre es nicht toll, die PC ACTION jeden Monat frei Haus geliefert zu bekommen? Das ganze sogar noch billiger und ein paar Tage früher als im Einzelhandel? Aber sicher doch! Und deswegen brauchen Sie auch ein Abo! Und obendrein gibt's noch eine hammerharte Prämie. Unter „Abo-Angebote" finden Sie bei uns den täglichen Prämien-Wahnsinn. Egal ob aktuelle PC-Spiele, bereits vergriffene Sonderhefte, kultige T-Shirts, neue DVDs oder frische Hardware. Und das Beste: Nerviger Papierkram bleibt Ihnen erspart, einfach das Online-Formular ausfüllen und das war's!



LESER BRIEFE

Der Vorher/Nachher-Effekt

Der 1. April 2003 liefert nicht nur allerlei Scherze, sondern auch ein neues Jugendschutzgesetz. Was das für PC ACTION und Sie bedeutet?

Willkommen zur letzten Ausgabe der PCA, die mit einer „jugendbeeinträchtigenden" DVD ausgestattet ist. Weil: Am 1. April tritt ein neues Gesetz in Kraft. Dieses sieht nicht nur verbindliche Altersbegrenzungen für Spiele vor, wie es bei Kinofilmen der Fall ist (ab 6, 12, 16, 18). Es bedeutet auch, dass Magazine ihre Datenträger prüfen lassen müssen. Auf den Magazinen steht dann allerdings nicht „ab 12 Jahre" oder so, sondern „nicht jugendbeeinträchtigend". Das ist eine neue Formulierung, die sich der Gesetzgeber hat einfallen lassen und etwa „ab 16 light" entspricht. Genau weiß keiner, was es bedeutet. Bewahrt werden sollen Jugendliche vor „überreizten Nerven" und „übermäßigen Belastungen". Außerdem dürfe die Fantasie nicht über Gebühr erregt werden. Aha. Fest steht: Spielbare Demos von Ego-Shootern gibt's auf DVDs niemals mehr, bei Titeln wie *Tomb Raider* wird's kritisch und bei Strategietiteln müssen wir ohnehin abwarten. Patches, neue Karten etc. dürfen wir nach wie vor zu allen Spielen bringen, weil Updates alleine nicht laufen. Natürlich informieren wir weiter über Actionspiele – auch in Form von Videos. Aber bitte nicht wundern, wenn wir dauernd daneben schießen, in die Luft schauen oder Blümchen pflücken. Das muss jetzt so sein. Unsere DVDs prüft künftig eine so genannte „Freiwillige Selbstkontrolle" namens DeTe Control. Alles bis auf eins und darüber freue ich mich: Unsere Blödelvideos dürfen die nicht checken, weil sie als „abgeschlossene Kurzfilme" gelten. Die müssen zur FSK. Ich hoffe, die haben viel Freude mit unseren grauenvollen Laiendarbietungen. Noch was: Eigentlich müssten auch Online-Anbieter künftig ein Jugendschutz-Filterprogramm vor kritische Inhalte schalten. Dummerweise gibt's das noch nicht. Außerdem müsste eine solche Software erst von einer Behörde namens „Kommission für Jugendschutz" abgesegnet werden. Die gibt's aber auch noch nicht. Blöd. Knipsen wir das Internet einfach zwischen 6 Uhr morgens und 22 Uhr abends aus? Nicht missverstehen: Wir begrüßen verbindliche Altersgrenzen. Aber ganz ausgegoren ist das alles nicht. Ich bin trotzdem glücklich. Die Datumsanzeige in meinem Auto geht wieder richtig! Die war nicht kaputt, aber ich hab sie seit 1999 nie umgestellt und in der „Schaltjahr-Nacht" zum 1. März hat sich das von selbst reguliert. Hurra! In diesem Sinne: Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de

IHR MONSTER!



>>Ab 18 und ab sofort: PC ACTION Black Edition (nur im Abo!).<<

[...] Wenn ihr Highland Warriors richtig getestet hättet, hättet ihr bemerkt, dass man als McDonald eine ganze Armee von Fränkels erstellen kann. Aber durch das allgemein schlechte Abschneiden in den deutschen Printmedien sind wir jetzt einfach mal total im Arsch. [...] In vielen Online-Tests haben wir gut bis sehr gut abgeschnitten. Die haben Schwächen und Stärken des Spiels objektiv gegeneinander ausgewogen. [...] Ich war noch nie so stolz, an einem Produkt beteiligt zu sein, doch bei euch schneiden wir nicht besser ab als ein koreanischer Starcraft-Klon. [...] Ich bin jetzt nicht gewillt zu schmollen und auf eure monatlichen Jokes zu verzichten, aber da ich HW in- und auswendig kenne, habt ihr bei mir als objektives Magazin verloren. [...]

„SCHLUNZ" (NAME IST DER REDAKTION BEKANNT)

Dass du unser Heft weiter kaufst, reicht uns, Schlunz! Für was du uns hältst, geht uns dagegen an der Sitzritze vorbei. Indes bezweifeln wir, dass DU objektiv bist, weil du ja als Grafiker am Spiel mitgewirkt hast. Trotzdem danke für das von dir verfertigte Cover, das ist total schön und kriegt von uns eine Spaßwertung von 97 %. Im Vergleich zu den 68 % für *Highland Warriors* eine tolle Sache, was? Du hast's erfasst: Wir wollten die Wertung nur noch mal erwähnen, um dich zu quälen.



ICH BIN SINGLE!



[Freitag, 14. Februar, 19:53 Uhr] ***An das ganze vergebene Pack: ICH BIN SINGLE AUS ÜBERZEUGUNG! Hoffentlich müsst ihr Samstag teure Entschuldigungsgeschenke kaufen!***

SEBASTIAN LICHTE, PER E-MAIL

Yo, Sebastian, aber besser als Schwielen in der Hand, oder?

DER SIMON!

[Betreff: Prangerantrag.] ***Gut, kann ja mal passieren, die Sterne in ihrer Vielfalt zu verwechseln, doch dass ein Reakteur Probleme mit dem Unterschied zwischen Krieg („War") und „Trek" hat […]***

SIMON ROBIONECK, PER E-MAIL

Sorry, Simon, aber wenn du schon meinst, einen Prangerantrag schreiben zu müssen, um uns wegen unserer peinlichen Fehler bloßzustellen, erwarten wir schon, dass du's korrekt machst. Bei uns arbeiten keine „Reakteure", okay?

FRAUEN-POWER!



Foto: action press

[Betreff: Haben will!] ***Hallo, über einen Gewinn würde ich mich sehr freuen.***

KÄTHE SIEBEN, HEINSBERG

Verehrte Frau Sieben! Eigentlich dachten wir, unser Gewinnspiel „Haben will" (diesmal auf Seite 47) sei einfach zu verstehen. Allerdings rechneten wir nicht mit der schlichten „Alles-haben-will!"-Mentalität der Frauen. Unser Fehler! Also erklären wir's noch mal gaaanz laaangsam: Der Trick ist, dass Sie uns das Spiel nennen, auf das Sie sich derzeit am meisten freuen. Jetzt alles klar? Prima!

[Betreff: Haben will!] ***Pretotianer (oder so ähnlich).***

ANDREA HAAG, AALEN

Ach, aber ganz sicher sind Sie sich nicht, was? Denken Sie noch mal scharf nach, Frau Haag: Heißt das Spiel A – *Pretotianer*, B – *Praetorians*, C – *Präser-ianer* oder D – *Powhatan-Indianer*? Soll ich Pretotianer einloggen oder wollen S' lieber noch mal absichern? Der 75:25-Joker speziell für Frauen wäre noch über.

FLACH ODER FETT?



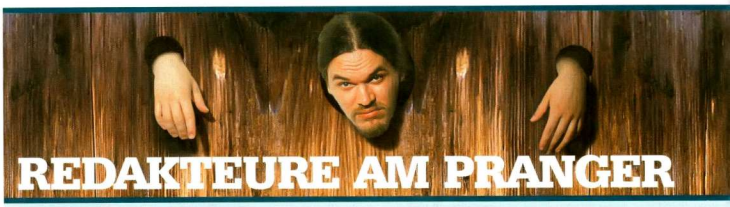
Nachdem ich rund ein Jahr die PC ACTION nicht gelesen hatte, besorgte ich mir (haha, Riesenwitz) die März-Ausgabe. Eure Witze bzw. Überschriften sind an Schwachsinn nicht zu überbieten. Habt Ihr 'nen Ghostwriter oder seid ihr so beknackt? Kompliment, aber welche Zielgruppe wollt ihr erreichen? […] Ständig diese primitiven Anspielungen auf Geschlechtsverkehr sind weder witzig noch

Bild- und Tonstörung!



SEHR GEEHRTE DAMEN UND HERREN!

Die für diesen Monat geplante zweite Folge unserer Reihe „Deutschland sucht den Mega-Arsch" muss aus aktuellem Anlass leider entfallen. Der aktuelle Anlass lautet: Wir hatten diesen Monat so viel zu tun, dass keine Zeit mehr für Dreharbeiten war. Nächsten Monat geht's weiter. Besorgen Sie sich schon mal Ohrstöpsel.



[…] GEIL, konnte ich nur ausrufen, als ich Seite 47 eurer neuen Ausgabe aufschlug. Da steht doch tatsächlich auf Platz 12 der Rangliste, dass Star WARS: Elite Force 2 im 2. Quartal 2003 kommt. Puh, viel länger hätte ich auch nicht mehr warten können, bis ich wieder mit meiner lichtsäbelschwingenden Spezialeinheit unter Führung von Kyle Janeway assimilierte Wookiees schnetzeln kann. […]

JOHANNES MORDASCHEWITZ, PER E-MAIL

Johannes? Du heißt Mord-Asche-Witz? Das ist ein Witz, stimmt's? Falls du noch nicht verheiratet bist und du eine Frau suchst, die deinen Namen annehmen soll, wird's vermutlich schwierig. Such dir vielleicht eine Rosa Eichel oder so, die wäre vielleicht dazu bereit. Doch ich schweife ab: Du hast wie rund ein Dutzend anderer Leser richtig erkannt, dass Kollege **Joachim Hesse** geschlafen hat. Natürlich hätte es *Star Trek: Elite Force 2* heißen müssen.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Harald Fränkel	Unser Leser Matthias Nikolaus drückte es so aus: „Auf Seite 28 der aktuellen Ausgabe versucht Herr Fränkel, Wasser in Wasser zu verwandeln. Wenn er damit fertig ist, könnte er probieren, Wein in Wein zu verwandeln, sich eine hässliche Frisur zuzulegen, schlecht zu singen oder aus der PC ACTION ein anspruchsloses Magazin zu machen." Da können wir nur sagen: Verflucht, der Mistkerl hat komplett Recht!	Matthias Nikolaus und vier weitere bibelfeste Christen, die uns an ihrer ganz persönlichen Erleuchtung teilhaben ließen. Wir fühlen uns jetzt auch besser.
Carola Giese	Sie verpennte es, in unserer Most-Wanted-Liste „Die zock' ich am liebsten!" auf Seite 28 bei den Rängen 1 bis 10 die Platzierungen des Vormonats anzugeben. Deshalb stand überall „0". Skandal! Zur Strafe decken wir ein streng gehütetes Geheimnis auf: Giese ist unsere hübscheste Layouterin und war schon mal in einem Männermagazin abgebildet! Äh, genau genommen ist sie unsere einzige Layouterin und das Foto war ein winziges Porträt in der *FHM* auf den Leserbriefseiten. Wer's nachprüfen will: November-Heft 2002, Seite 9, links.	Jürgen Biermann und sieben weitere Aushilfs-Lektoren, bei denen wir uns hiermit recht herzlich für ihre kostenlose Mitarbeit bedanken.

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



1 – [1]
GOTHIC 2
Piranha Bytes



2 – [2]
MAFIA
Illusion Softworks



3 ▲ [NEU]
UNREAL 2
Legend Entertainment

4 ▲ [5]
INDIZIERTER TITEL
Epic Games

ZENSIERT



5 ▲ [6]
AGE OF MYTHOLOGY
Ensemble Studios



6 ▼ [3]
WARCRAFT 3
Blizzard Entertainment



7 ▲ [11]
FUSSBALL MANAGER 2003
EA Sports



8 ▲ [NEU]
OPERATION FLASHPOINT
Bohemia Interactive



9 ▲ [12]
BATTLEFIELD 1942
Digital Illusions



10 – [10]
SIM CITY 4
Maxis

11	▲	[NEU]	**INDIZIERTER TITEL** Electronic Arts
12	▼	[9]	**GTA 3** Rockstar Games
13	▼	[7]	**COUNTER-STRIKE** Gooseman
14	▼	[4]	**ANNO 1503** Sunflowers
15	▼	[13]	**FIFA 2003** EA Sports
16	▼	[8]	**MEDAL OF HONOR** 2015
17	▲	[NEU]	**SOLDIER OF FORTUNE 2** Raven Software
18	▼	[16]	**NO ONE LIVES FOREVER 2** Monolith Productions
19	▲	[NEU]	**I.G.I. 2** Innerloop Studios
20	▲	[NEU]	**JEDI KNIGHT 2** Raven Software

DU HAST GEWONNEN!

Heike Braunert, Pirmasens
erhält ein Spiel



UNREAL 2
(Test des Monats 3/2003)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „lieblang" und darauf folgend den Spieletitel (Beispiel: lieblang Pac-Man) an die 82444 (€ 0,49 pro SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40 pro SMS).

*Tarif nur gültig bei D1 T-Mobil; D2 Vodafone**; O2; Mobilcom; Debitel
** davon 12 Cent Vodafone-Leistung

Oder schicken Sie 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.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt im Heft sowie schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

originell, sondern einfach nur platt und langweilig. […]

ROLAND WINTZEN, PER E-MAIL

Verehrter Herr Wintzen, die Antworten auf Ihre im Text versteckten Fragen lauten: 1. Nein. 2. Ja. 3. Scheißegal, Hauptsache, die Verkaufszahlen steigen weiter. Übrigens: Sie hätten Ihren Text anders beginnen müssen, damit er primitiv ist: „Nachdem ich rund ein Jahr euer Magazin nicht gelesen hatte, habe ich es mir jetzt wieder einmal besorgt …" Ja, es ist eine Kunst, niveaulos zu sein. Amateur!

Hallo PCA, ich muss euch sagen, wie klasse ich euer Magazin finde. […] Da ich aufgrund einer Krankheit seit einer Woche in meine vier Wände verbannt bin und mich die Langeweile quälte, habe ich mir euer Blatt zugelegt: Ich hab mich schlapp gelacht. Ich hatte keine Ahnung, dass man eine derart unterhaltsame, wenn auch für mein Alter manchmal pubertär wirkende PC-Zeitschrift machen kann (also, nicht falsch verstehen, die pubertären Witze sind auch einen Lacher wert!). So viel Spaß hatte ich mit den vergangenen zehn Ausgaben der PC Games nicht! Allerdings war ich erstaunt, wie viele humorlose, verklemmte Menschen sich in Leserbriefen äußerten. […] Vielleicht haben die Klemmis aus Versehen beim „Schöner Gärtnern"-Kauf daneben gegriffen. […] Ich liebe eure unbeschwerte „political uncorrectness" und hoffe, ihr macht noch lange so weiter.

STEFAN WENDLING, PER E-MAIL

Gute Besserung und willkommen! Aber erklär doch mal dem Verfasser des vorangegangenen Briefes unsere Heftphilosophie, Stefan! Andererseits: Wäre wohl sinnlos. Der Herr Wintzen hat wahrscheinlich nicht umsonst zwei N in seinem Nachnamen zu viel.

WIEDER SIMON

[Betreff: Prangerantrag, Korrektur.] *Gut, kann ja mal passieren, die Sterne in ihrer Vielfalt zu verwechseln, doch dass ein Redakteur Probleme* [und so weiter und so fort] *So, war wohl eben selber ein bisschen voreilig, daher muss es natürlich Redakteur heißen, na ja, ihr wisst es ja genau, Vertipper geraten immer mal wieder dazwischen!*

SIMON ROBIONECK, PER E-MAIL

Natärlich? Kein Kommentar, Simon.

UND NOCH MAL SIMON

[Betreff: Prangerantrag, Korrektur der Korrektur.] *Zur Erklärung, ich hab in der Berichtigung der ursprünglichen Mail anstsatt „natürlich" „natärlich", geschrieben, und wer im Glashaus sitzt …*

SIMON ROBIONECK, PER E-MAIL

Genau! Und weil du diesmal anstatt „anstatt" „anstsatt" getippt hast, machen

PC ACTION WWCL

sponsored by intel®

HEIDE PARK SOLTAU
Hier sind wir WIR.

FINALS

PC Action WWCL Finals
4. bis 6. April, Heide-Park Soltau

Attraktionen:

live moderierte Finalspiele der Liga

2. Deutsche CaseMod Meisterschaft

LAN-Awards: Mr & Mrs LAN
LAN-Party of the Year

steilste Holzachterbahn der Welt
und 40 weitere Fahrattraktionen

volle Action für die Zuschauer

http://finals.wwcl.net

drinks by WATER JOE

ATI

BATTLEFIELD 1942

GATHERING
A TAKE-TWO COMPANY

innovatek

EA GAMES

S4CE

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

wir dir einen Vorschlag: Lass uns endlich in Frieden, lies weiter deine *Bussi Bär*-Hefte und schau dir im Kasten „Redakteure am Pranger" an, wie man's richtig macht. Vielen Dank.

Foto: action press



»Hat Herr Schröder etwa eine Praktikantin wie einst Mr. Clinton?«

PCA-PARTEI?

Hi Fränkel, altes Haus, […] hast du schon mal daran gedacht, für die PCA-Partei als Bundeskanzler zu kandidieren? Ich würd dich wählen. Besser als die momentane Regierung bist du allemal. […]

PATRICK BOHR, PER E-MAIL

Super Lob, Patrick, ganz toll. Da kann ich mir jetzt was drauf einbilden. Lustiger als eine Beerdigung bin ich wohl auch, was? Hau bloß ab!

REKLAMATION

Sagt mal, habt ihr Nasen euch schon mal die Heft-DVDs angeschaut? […] Bei so gut wie jeder Heft-DVD habe ich bisher Fett-Schmierer und undefinierbare, weiße […] Flecken gefunden. […]

ROBERT SCHÜLE, PER E-MAIL

Robert, deine seltsamen Praktiken interessieren uns nicht. Du hast Heft samt DVD bezahlt und kannst damit treiben, was du willst. Aber eins hassen wir: Wenn jemand hinterher uns für irgendwelche weißen Flecken verantwortlich machen will.

FREIE HAND?

Liebe Tanja, hiermit halte ich um deine Hand an! Andere Körperteile werde ich ja bestimmt nicht bekommen.

MICHAEL, PER E-MAIL

Du kriegst keine Hand, Lustmolch! Schreibsklavin Bunke muss Artikel tippen. Außerdem hast du selbst Hände.

WAPPENTIER

Foto: action press



»Australische Tanzschulen: chronischer Frauenmangel.«

Also ich möchte mich ja nicht beschweren, weil du und deine Leserbriefseiten zu 70 Prozent der Kaufgrund eures Magazins sind, doch möchte ich auf die Seite 20 der Ausgabe 3/2003 hinweisen, wo unter einem Bild (eines sehr feschen Mädels) steht, dass nicht alles aus Österreich schlecht is! Schau dir das mal an:

- *Pisa-Studie: Österreich so um Platz 5, Deutschland fast Letzter!*
- *Skifahren: Österreich an der Spitze, Deutschland seit Jahren keinen Sieg mehr!*
- *Starcraft-Turnier '99: Sieger Österreich*
- *Politik: Wir ham keine rot-grüne Regierung, ihr schon (muhaha)! Wir ham keinen blauen Brief von der EU bekommen, ihr schon! Uns hasst Amerika nicht, euch schon!*
- *PC-Spiele: Wir können mit Titeln wie Gothic 2 und Industriegigant locker mit euch mithalten!*

PHILIPP GUSERL, GRIESKIRCHEN (ÖSTERREICH)

Ach geh, Philipp! 1. *Gothic 2* wurde von Deutschen (in Bochum!) entwickelt. 2. Skifahren? Korrekt! Wenn's abwärts geht, wart ihr immer schon gut. 3. Schön, dass du nicht auch noch Herrn Haider als leuchtendes Beispiel österreichischer Politik angeführt hast. Die Zeiten vergleichbarer „Führungs-Persönlichkeiten" in Deutschland liegen tatsächlich Jahrzehnte zurück – zum Glück! 4. hassen euch die USA nur deshalb nicht, weil „Austria" so was von unbedeutend ist, dass es kein Schwein oder Ami kennt:

„Where are you from?"
„I'm from Austria!"
„Ah, Australia! Nice country. What's your heraldic animal? The kangaroo? Very funny animals!"

BIST DU AUF DRAHT?

[…] Ich habe noch eine Miro Hiscore3D² (Voodoo2). Miro verwendete zum Verbinden der Voodoo² mit der Grafikkarte nicht ein normales Durchschleifkabel, sondern ein Kabel, das an einem Ende einem PS2-Stecker ähnelte. Mein Problem ist, ich war so dappig, dieses Kabel zu ... nennen wir's mal „verlegen". Nun finde ich es nicht mehr, möchte die Karte aber wieder benutzen, da sie über einen TV-Out verfügt und ich diesen benötige. Nun meine Frage, wo bekomme ich wieder so ein Kabel her? […]

RON PICHLER, PER E-MAIL



»So sieht's aus, wenn man bei Heidi Kabel verlegt.«

Foto: action press

Herr Pichler, ich verstehe kein Wort von dem, was Sie da schreiben. Obwohl ich mal an der Technischen Universität in München war! Da habe ich auch Kabel verlegt (Hilfsarbeiter).

HER DAMIT! 1

[Betreff: Her damit!] *Ich würde gerne das kackgrüne Platoon-T-Shirt in mein Eigentum eingliedern! Begründung: Mit diesem megagenialen T-Shirt würde ich mich endlich von dem […] unintelligenten […] und überflüssigen Kollektiv, das als Markenzeichen u. a. hellkackgrüne, langweilige T-Shirts trägt und nationale Volksarmee ... öhm, ich meine natürlich Bundeswehr genannt wird, zumindest visuell abheben. […] Ich sehe jetzt schon, wie mein Vorgesetzter fuchsteufelswild wird, wenn er mich in dem T-Shirt zum Dienst antreten sieht. In seiner Rage wird er mich zu Strafarbeiten verdonnern, die nicht mal einem Vollzeit-Arbeitslosem auch nur an-*



KLUGSCHEISSER
DES MONATS

Was für'n Schulabschluss braucht man, um PC-ACTION-Redakteur zu werden? Ich persönlich schätze mal, keinen! Denn beim Durchblättern des Unreal-2-Tests in Ausgabe 3/2003 ist mir auf Seite 72 ein gravierender Fehler aufgefallen: Ihr Holzköppe schreibt, dass die BPjM Spiele in Deutschland indiziert, dabei weiß doch selbst jeder Österreicher, dass es die BPjS (Bundesanstalt für jugendgefährdende Schriften) ist. Was sollte eurer Meinung nach BPjM bedeuten?

MICHAEL REICHMANN, PER E-MAIL

Hm, lass uns kurz nachdenken! Vielleicht Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien? Also quasi BPjM, wie die ehemalige BPjS mittlerweile heißt? Michael, wo warst du? In Österreich? Gefangenen in einem Raum-Zeit-Kontinuum? Im Prüfungsstress (Schulabschluss und so)? Durchgefallen? Das tut uns Leid. Nebenbei: Das B war auch früher keine Abkürzung für „Bundesanstalt", sondern für „Bundesprüfstelle".

Mensch Fränkel, muss ich denn jeden Monat neue Fehler entdecken? Also auf Seite 16 schreibt ihr Jobacca (FALSCH) statt Chewbacca (RICHTIG). Bitte!

DETLEF GEORGSBERG, PER E-MAIL

Ach Detlef, denk doch mal ein bisschen nach, ja? Joachim Hesse, auch genannt Jo Hesse? Jo! Jo-bacca? JObacca? Na? Na? Na?

satzweise einfallen könnten. Na ja, wenigstens hätte ich zur Abwechslung was zu tun und müsste nicht weiter vier Monate lang befürchten, dass ich vor LANGEWEILE jämmerlich krepiere.

MARTIN LEISTRITZ, ERFURT

Passt mal auf, ihr Martin Leistritze, Gerhard Bauers, Philipp Holzapfels und alle anderen 8.463 Wehrpflichtigen, Berufssoldaten und Ex-Bundis da draußen, die ihr uns alle mit dem gleichen, wehleidigen Geflenne gelangweilt habt: Verteidigt bitte einfach unser Land, ja?

EN BÜYÜK I°ÇITÜRK

Sehr geehrte Chefredaktion! Ahmet Iscitürk ist der King. Und daher sollte man ihn auch wie einen König behandeln. Bitte verdreifachen Sie sein Gehalt.

BAHADIR KUTUP, PER E-MAIL

Wir haben mit der Verlagsleitung gesprochen. Die waren grad gut drauf und haben Iscitürks Gehalt UND den Jahresurlaub verdreifacht! Hoffentlich gibt unser Quoten-Ausländer an den drei freien Tagen nicht wieder alle sechs Euro auf einmal aus.

ZEIG'S MIR!



[...] Diese gebückte Haltung bei Unreal 2 (siehe Bild) ist bei mir Dauerzustand, wenn ich mir von Digitalschnuckelchen Aida meinen nächsten Einsatz erklären lasse. Nur wo zum Teufel noch mal kann ich sie bitten, mir zu zeigen, wo ihr Schlangentattoo aufhört?

STEFAN SCHIKORRA, PER E-MAIL

Egal wo, das WIE ist entscheidend. Mach's nicht wie ich neulich im Fitness-Studio! Da hatte so eine Tussi auch ein Schlangentattoo. Meine Mitleidstour hat aber nicht funktioniert.

Ich (weinerliche Stimme, Tränen in den Augen): „Nette Schlange! Ich hab auch eine. Die ist aber sehr, sehr einsam und braucht Gesellschaft. Sie ist übrigens behindert! Und krank!"

Sie: „Och, die Arme! Was hat sie denn?"

Ich: „Sie hat nur ein Auge und ist dauernd geschwollen."

Na ja. Seitdem habe ich zusätzlich ein geschwollenes Auge.

Gewinnspiel: Sprüh' vor Glück!

Wie Sie festgestellt haben, verehrte Leser, liegt dieser Ausgabe eine spitzenmäßige *Unreal 2*-Gedächtnis-Schablone bei. Damit und mit ein bisschen Farbe können Fans des Spiels ihre Wohnung, ihre Klamotten oder ihren PC verschönern. Und jetzt kommt's: Infogrames und PC ACTION starten zudem einen Wettbewerb, bei dem es Preise zu gewinnen gibt:

1x Sound Blaster Audigy 2 samt Boxensystem Inspire 6.1 6700





2x MSI-Grafikkarte Ti4200 VTD8X

Was Sie tun müssen? Kreativ sein! Verzieren Sie mit den Farben Ihrer Wahl ein außergewöhnliches Objekt, schießen Sie ein aussagekräftiges Foto und senden Sie dieses samt Betreff „Unreal 2: Markier' dein Revier!" an gewinnspiel@pcaction oder an die COMPUTEC MEDIA AG * Redaktion PC ACTION * Dr.-Mack-Straße 77 * 90762 Fürth. Absender und Telefonnummer nicht vergessen! Einsendeschluss ist der 31.3.03. WICHTIG: Besprühen Sie kein fremdes Eigentum oder irgendwelche Tiere – Sie wollen ja nicht ins Gefängnis, sondern einen Preis. Wer seine Lebensabschnittsgefährtin verschönern möchte, kann das tun, sofern sie einverstanden ist. Falls es sich um einen ansehnlichen Hintern oder ähnliche Körperteile handelt, hätten wir ohnehin nichts dagegen.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt im Heft sowie schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

[...] In Ausgabe 3/2003 war auf Seite 32 ein Bild von Aida mit einem Bart. Ist sie vielleicht ein Mitglied der Terror-Organisation al-qAIDA? Ich glaube schon ...

ADAM HOLLAN, PER E-MAIL

Jetzt, wo du's sagst, Adam: offenbart! Das ist echt sonderbart ...

HER DAMIT! 2

[Betreff: Her damit!] *Was soll ich euch groß Honig ums Maul schmieren. Ich bin*

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

halt ein armes Weisenkind und habe momentan nur zwei T-Shirts, darum brauche ich das Platoon-Shirt.

MANUEL WOLFF, NIESKY

Ne, Manuel, Kinder von Weisen kann ich nicht riechen! Die sind immer so klugscheißerisch wie ihre Eltern.

FUSSELIG



»Schon Frankensteins Monster schwor auf Hidrofugal-Fußspray.«

Um es mit euren Worten zu schreiben: MUHAHAHAHAHAHAHA!!! Hallo Bigge! Eigentlich gönne ich einem BVB-Fan alle Schmerzen dieser Welt (von Herzen). Da du aber mitverantwortlich für diese sympathische Zeitschrift bist und wir beide Leidensgenossen sind, wünsche ich dir einen baldigen Rückgang der Schwellung am Fuß! […]. Bei mir wurde die gleiche Diagnose gestellt. Leider hat dies erst der dritte Facharzt richtig hinbekommen, so dass die korrekte Behandlung (Band zusammennähen) nicht sofort eingeleitet werden konnte. Die Folge waren Monate des Humpelns und eine OP, bei der […]

LARS LEMKE, PER E-MAIL

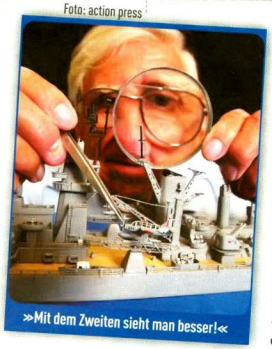
Das reicht, Lars! Uns ist schon von deinem eingeschickten Bild kotzübel! Abgesehen davon hat's Bigge ja nicht so schwer erwischt. Wär's ihm ergangen wie dir, hätten wir ihn notschlachten und zu Seife verarbeiten lassen, so hätte er wenigstens noch eine kleine Daseinsberechtigung gehabt.

SCHIFFERSCHEISSE

[…] Ich muss eine Beschwerde loswerden: Meine Freundin findet deine Frisur ziemlich geil und sie träumt auch schon nachts von dir. Du spannst mir quasi meine Freundin aus. […] Sagen wir es mal so, Herr Fränkel. Sie bräuchten nur zu pfeifen oder mit den Fingern schnipsen und schon hättest du sehr viele Weiber am Hals. […]

U.S. REHLING

Foto: action press



»Mit dem Zweiten sieht man besser!«

Ich habe mir nach deiner Mail tagelang die Finger blutig geschnippt und Lippen fransig gepfiffen, aber gekommen („ins", NICHT „im" Büro) ist meistens nur der Ahmet. Weiber am Hals hab immer noch keine, geschweige denn woanders. Dein Tipp ist Schifferscheiße! Apropos Schiff: Hat dir schon mal jemand gesagt, dass du deinen Namen ausschreiben solltest? U.S. Rehling klingt irgendwie nach einem der Flugzeugträger, die zurzeit in der Nähe des Irak herumschiffen. Kommt in Sachen „Political Correctness" momentan gar nicht gut!

HER DAMIT! 3

[Betreff: Her damit!] *Ich wollte mal was geschenkt bekommen … diesmal wär das T-Shirt ja nicht schlecht, für meine „dicken" Dinger (75DD), passen die da rein? […]*

YVONNE WESCHE, DORTMUND

Das können wir aus der Ferne nicht beurteilen, Frau Wesche! Vorschlag: Wir reservieren das Leibchen, Sie kommen vorbei, wir gehen ran an die Wesche und prüfen das vor Ort. Ja?



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

An LESERBRIEFE@PCACTION.DE oder

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

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

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

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

… die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 176 und DVD-Papphülle).

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



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



DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

1 Pappaufsteller „Vietcong"
(ca. 1,60 m hoch, Modell „Ich hab Schuhcreme im Gesicht")

1 Plüschfigur „Blitzkrieg"
(ca. 10 cm; brüllt Befehle, u. a.: „Umdreh'n! Bücken!")

3 Nahkampfsocken „Blitzkrieg"
(ca. 15 cm lang, Latex, grün, ohne Aroma)



GEWINNER DER VORAUSGABE:
Stephan Nebcke, Lohmar (Pappaufsteller „Highland Warriors"), **Yvonne Wesche, Dortmund** (T-Shirt „Platoon"), **Florian Markowsky, Schmallenberg** (Mini-Papp-Weihnachtsbaum)

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 Sendo & Samsung

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, Sendo & Samsung!



Extra große XXL Logos für Siemens & Alcatel !



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 !!!



SMS Pix für Nokia, Siemens, Alcatel, Ericsson, Sendo & Samsung !



Top Blink - SMS !!!

Überrasche Deine Freunde mit einer "blinkenden" SMS !

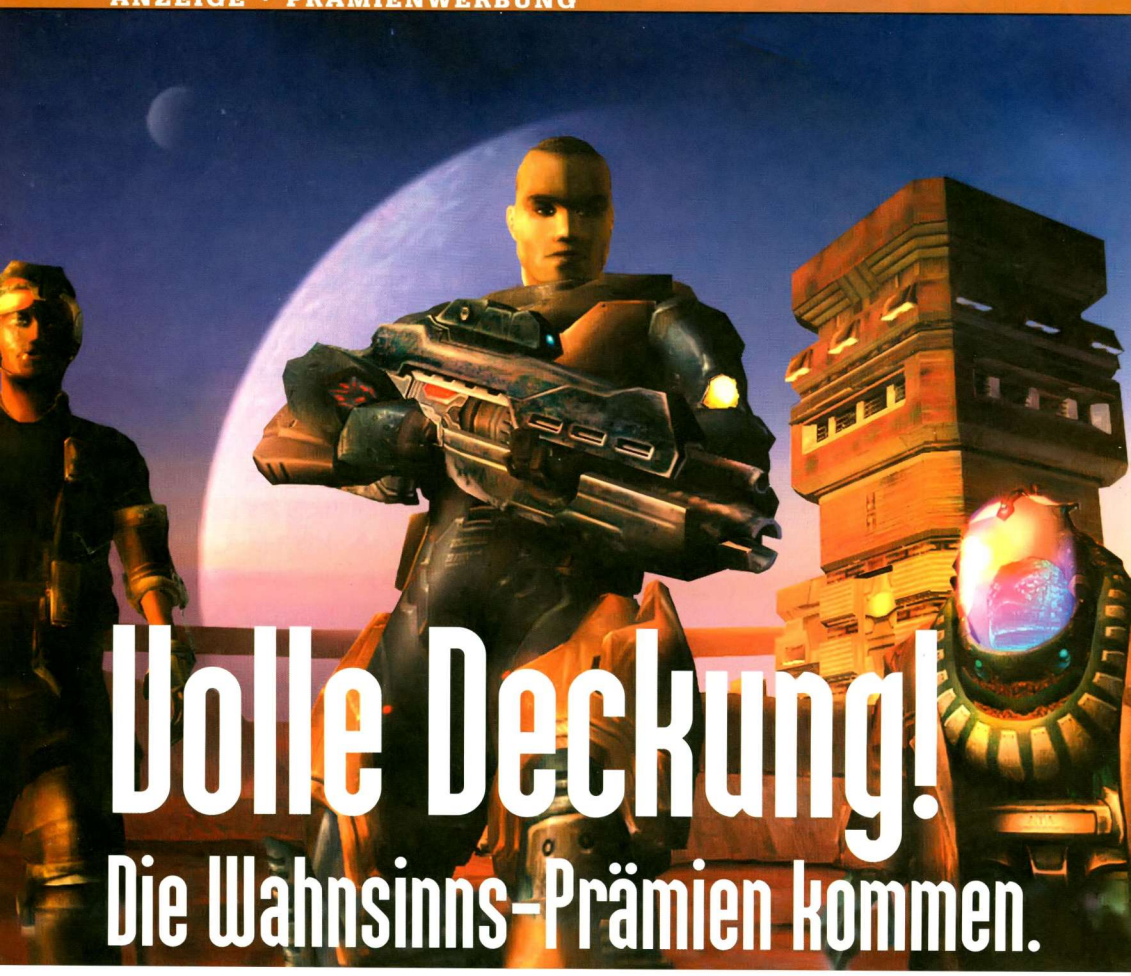
Liebes SMS :

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 spaet !
90003 Dieses Handy wird abgehört !
90220 Morgens ein Joint und der Tag ist Dein Freund !!!
90222 Wenn dir diese SMS blinkend vorkommt, brauchst du dringend SEX !!!
90011 Achtung Virus im Handy !
90010 Du nervst geh Sterben !

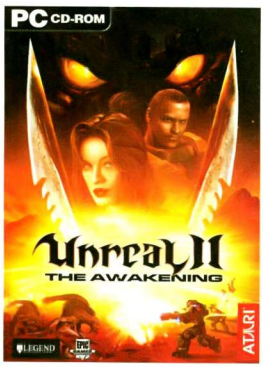
Logo: Alle Nokia ausser 3110,8110 und 9000; Logo: Siemens: S45,C45,M45i,ME45,SL45i,M50,MT50; Logo Ericsson: T20e,T29,T39,T68,R520 Logo Alcatel: OT511 Blink SMS: Alle Nokia ausser 6210,7110, und der Serie. Bildmitteilung: Nokia 3210,3310,3330,5210,5510,6210,6250,6310,8510,8210,6310,8850,8890,Klingeltöne. Nokia 3210,3310,3330,5210,5510,6090,6110,6130,6150,6210,6250,6310,6510,7110,8110,8210,8610,8850,8890,8310 Klingeltöne: Sagem: 930,932,936,939,940,942,946,949,950,952,956,959, Klingeltöne: Motorolla: A008,T250,T260,V50,V51,V100,V808,V2288 , Klingeltöne Sony/Ericsson: T20e,T29,T39,T68,R520. Klingeltöne Siemens: C45, S45, SL45, ME45. *Bildmitteilungen: Siemens S45, C45, SL45i, ME45; M50, MT50, M45i nur als Logo möglich. XXL Logos:Siemens M50,MT50,ME45,C45,C55,S45. *max.2Euro/SMS



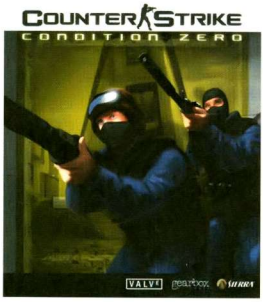
Volle Deckung!

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.

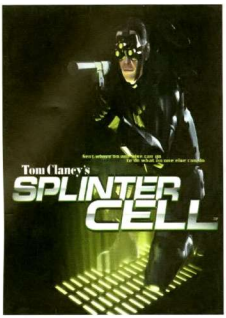


Unreal 2 – The Awakening
Unreal 2 ist der Nachfolger des legendären Ego-Shooters von Epic Games, der schon 1999 mit grandioser 3D-Grafik, intelligenten Gegnern und toller Atmosphäre auftrumpfte. Diesen Kurs setzte Entwickler Legend fort und ergänzte das Spieldesign noch um eine interessante Story. *Unreal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

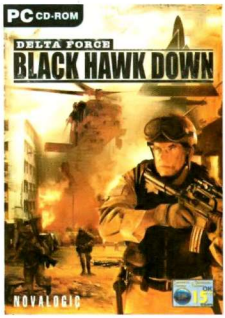


Counter Strike: Condition Zero
Als Mitglied einer von fünf Spezialeinheiten ziehen Sie mit Ihren KI-Kollegen in den Kampf gegen den internationalen Terrorismus. Im Klartext heißt das: Geiseln befreien, Bomben entschärfen und VIPs schützen. Der Topseller unter den Online-Action-Games ist nun auch als Einzelspieler-Event (selbstredend mit Multiplayer-Option) erhältlich. Erscheint am 25.6.2003.
Prämien-Nr.: 002251

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



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



Delta Force: Black Hawk Down
Erleben Sie in diesem Ego-Shooter die Operation Restore Hope hautnah mit.
Prämien-Nr.: 002180



Artec DVD-ROM 16x48x
Umfangreiche Installationen und Datentransfers sind damit superschnell erledigt.
Prämien-Nr.: 002215



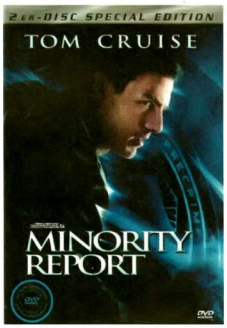
Logitech MX 500 Optical Mouse
Dank der ergonomischen Form und des Hochleistungsprozessors für Spieler bestens geeignet.
Prämien-Nr.: 002245



USB-Stick 64 MB
Damit können Sie Daten, Bilder, MP3s immer bei sich führen und auf andere PCs übertragen.
Prämien-Nr.: 002216



Resident Evil SE
Horrorstreifen mit vielen Extras – Grusel vorprogrammiert. Erscheint am 17.7.2003.
Prämien-Nr. 002252



Minority Report SE
Eine düstere Zukunftsvision mit Tom Cruise auf DVD. Erscheint am 22.3.2003.
Prämien-Nr.: 002226



Black Hawk Down SE
Actiongeladener Kriegsfilm von Ridley Scott. Erscheint am 20.3.2003.
Prämien-Nr. 002253

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

//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 Unterschrift

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

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PA PR 07

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



Spiel mit mir!

Wieso greifen immer mehr Zocker zu Online-Titeln? Welche Spiele gibt's? Was kommt in Zukunft? Und welches Rollenspiel entspricht Ihren persönlichen Vorlieben? Wir verraten es Ihnen!

Für einige Zocker sind sie zu zeitintensiv, für andere hingegen das Nonplusultra. Die Rede ist von Online-Spielen. Vor wenigen Jahren noch galten Titel wie *Ultima Online* und *Meridian 59* als Nischenprodukte. Als Sprösslinge eines neuen Genres, dem die breite Masse keine Beachtung schenken wollte. Doch die Zeiten haben sich geändert ...

DIE ZAHL DER ONLINE-ZOCKER STEIGT

Immer mehr Spieleschmieden setzen auf die Entwicklung von Internet-Titeln. Kein Wunder. Wirft man einen Blick auf die Studie des Marktforschungsunternehmens Nielsen/Netratings (www.nielsen-netratings.com), hat sich die Zahl der Online-Spieler in Europa mehr als verdoppelt – in nur einem einzigen Jahr. Und zwar von 2,8 Millionen Zockern (Anfang 2002) auf sage und schreibe 5,9 Mio. (Januar 2003). Allein in Deutschland klinken sich derzeit über 1,5 Millionen Spieler in die Langzeit-Abenteuer.

ONLINE-TITEL ZAHLEN SICH FÜR DIE ENTWICKLER AUS

Ob Rollenspiel, Ego-Shooter, Weltraum- oder Wirtschaftssimulation – fast jedes Genre ist mittlerweile auch online vertreten (vergleichen Sie dazu auch unseren Artikel „Mehrspieler-Spiele" in der Vorausgabe). Der aktuelle Internetkracher mit mehr als 420.000 Zockern ist *Everquest*. Das rechnet sich für die Entwickler. Vor allem, weil jeder Kunde zusätzlich zum Anschaffungspreis eine monatliche Nutzergebühr abdrückt – für *Everquest* rund 10 Euro.

WIR VERSCHAFFEN IHNEN DEN ÜBERBLICK

Damit Sie wissen, nach welchen Titeln Sie in den Läden schauen müssen, haben wir eine informative Übersichtstabelle für Sie zusammengestellt. So verschaffen Sie sich einen schnellen Überblick über die aktuelle Spielerzahl, die für Sie anfallenden Kosten sowie Stärken und Schwächen des jeweiligen Titels. Wie sieht's in Bezug auf die kommenden Online-Titel aus? Die haben wir natürlich auch nicht vergessen. Auch hier geben wir Ihnen einen Vorgeschmack und verraten, wann welches Spiel erscheint, wer sich daran den Buckel krumm arbeitet und wieso es ein Kracher werden könnte. Und als besonderes Schmankerl hätten wir noch einen Fragebogen, der Ihnen beim Kauf des richtigen Online-Rollenspiels helfen soll. Lust auf mehr? Dann sollten Sie sich das neue PC-ACTION-Sonderheft zum Thema Online-Spiele nicht entgehen lassen. Es ist ab 26. März im Handel. TANJA BUNKE

Die Qual der Wahl

ONLINE-ROLLI/EGO-SHOOTER



NEOCRON
(WWW.NEOCRON.DE)

Akt. Spielerzahl	Stärken	Schwächen	Kosten (Anschaffung/mtl.)
Ca. 3.000	+ Hervorragendes Koordinationssystem + Gelungene Ego-Shooter-Komponente + Umfangreiches Tutorial + Guter Spieler-gegen-Spieler-Bestandteil + Relativ realistische Szenarien	– Viele Versprechen – Kaum etwas wird gehalten – Gewöhnungsbedürftige Steuerung – Viele Programmfehler	49,95/ 9,95



ENDLESS AGES
(WWW.ENDLESSAGES.COM)

Akt. Spielerzahl	Stärken	Schwächen	Kosten (Anschaffung/mtl.)
Ca. 1.800	+ Gelungene Ego-Shooter-Komponente + Klassenloses System, basierend auf Fertigkeiten + Farbenfrohe, große Spielwelt + Guter Support	– Derzeit noch wenige Spieler – Gewöhnungsbedürftige Steuerung	Ca. 45,-/ 9,15

ONLINE-WELTRAUM-SIMS



EARTH & BEYOND
(WWW.EARTHANDBEYOND.COM)

Akt. Spielerzahl	Stärken	Schwächen	Kosten (Anschaffung/mtl.)
Ca. 70.000	+ Geniale Grafik + Guter Support + Große Spielwelt + Gute Spieler-gegen-Spieler-Schlachten	– Eintönige Missionen	Ca. 45,-/ 9,15



JUMPGATE
(WWW.JOSSH.COM)

Akt. Spielerzahl	Stärken	Schwächen	Kosten (Anschaffung/mtl.)
Ca. 20.000	+ Geringe Hardware-Anforderungen + Gute Spieler-gegen-Spieler-Schlachten	– Veraltete Grafik – Sehr zeitintensiv	0,-/ 10,-

ONLINE-WISIM



KEMET
(WWW.KEMET-DEUTSCHLAND.DE)

Akt. Spielerzahl	Stärken	Schwächen	Kosten (Anschaffung/mtl.)
Ca. 10.000	+ Innovatives Spielkonzept + Komplett deutscher Server + Familiäre Servergemeinschaft + Gelungener Aufbau-Strategie-Teil + Dynamischer Spielverlauf sowie Struktur	– Teils kantige Grafiken – Keine Musikuntermalung	0,-/ 12,95

ONLINE-ROLLENSPIELE



EVERQUEST

(HTTP://EVERQUEST.STATION.SONY.COM)

Akt. Spielerzahl	Stärken	Schwächen	Kosten (Anschaffung/mtl.)
Über 420.000	+ Deutscher Server, komplett lokalisiert + Riesige Spielwelt + Gruppenorientiert + Riesige Händlerzone + Große Rassen / Klassen-Auswahl + Gelungenes Koordinationssystem	– Schwieriger Einstieg – Sehr zeitintensiv – Klassen nicht ausbalanciert – Support teils recht schwach – Enormer Hardwarehunger bei neuer Grafik	Ca. 70,-/ 12,95



DARK AGE OF CAMELOT

(WWW.DARKAGEOFCAMELOT.COM)

Akt. Spielerzahl	Stärken	Schwächen	Kosten (Anschaffung/mtl.)
Über 30.000	+ Gelungene Spieler-gegen-Spieler-Komponente + Teils individuelle Charakterentwicklung + Relativ große Spielwelt + Stabile Server	– Sehr schwacher Support – Spielprinzip bietet wenig Abwechslung – Kaum Events durch den Betreiber	Ca. 45,-/ 10,-



ANARCHY ONLINE

(WWW.ANARCHY-ONLINE.DE)

Akt. Spielerzahl	Stärken	Schwächen	Kosten (Anschaffung/mtl.)
Ca. 200.000	+ Dynamische Spielgeschichte + Gelungene Spieler-gegen-Spieler-Komponente + Science-Fiction-Thematik + Landkontrolle im Hoch-Level-Bereich + Spieler entscheidet, ob Solo- oder Gruppenspiel	– Komplizierte Charakterentwicklung – Unausgewogene Klassen	Ca. 20,-/ 14,95



ASHERON'S CALL 2

(HTTP://AC2.TURBINEGAMES.COM)

Akt. Spielerzahl	Stärken	Schwächen	Kosten (Anschaffung/mtl.)
Nicht bekannt	+ Derzeit beste Online-Grafik + Kinderleichte Menüführung + Umfangreiches Tutorial + Dynamische Spielgeschichte + Individuelle Charakterentwicklung + Gelungenes Koordinationssystem	– Enormer Hardwarehunger – Bislang nur wenige Spieler – Rollenspieltypische Charakterwerte fehlen	Ca. 24,-/ 12,95



MERIDIAN 59

(WWW.MERIDIAN59-DEUTSCHLAND.DE)

Akt. Spielerzahl	Stärken	Schwächen	Kosten (Anschaffung/mtl.)
Ca. 1.400	+ Guter Support + Familiäre Servergemeinschaft + Geniale Spieler-gegen-Spieler-Komponente + Klassen lassen sich kombinieren	– Veraltete Grafiken – Winzige Spielwelt – Pro Server nur max. 500 Spieler – Komplizierte Steuerung	0,-/ 10,-



ULTIMA ONLINE

(WWW.UO.COM)

Akt. Spielerzahl	Stärken	Schwächen	Kosten (Anschaffung/mtl.)
Ca. 200.000	+ Niedrige Hardware-Anforderungen + Ausgewogene Spieler-gegen-Spieler-Komponente + Bislang größte Spielwelt + Individuelle Charakterentwicklung + Eigener Hausbau möglich	– Zahlreiche Programmfehler – Schlechter Support – Veraltete Technik	Ca. 30,-/ca. 9,15

Psycho-Test

Rund 95 Prozent der derzeit erhältlichen Online-Titel kommen aus dem Bereich Rollenspiel. Manche warten mit Ego-Shooter-Komponenten auf. Andere wiederum stellen Schwert- und Stabschwingerei in den Vordergrund. Aber welches Online-Rollenspiel entspricht am ehesten Ihren Wünschen? Damit Sie sich nicht erst durch diverse Internetseiten wühlen müssen, haben wir für Sie einen kleinen Fragebogen entworfen. Und so funktioniert's: Kreuzen Sie zunächst die für Sie zutreffenden Antworten an. Anschließend werfen Sie einen Blick auf die Spielekästen. Vergleichen Sie nun Ihre Antworten mit den Kriterien der jeweiligen Titel. Das Online-Rollenspiel, bei dem Sie die meisten Übereinstimmungen zählen, könnte Ihr persönlicher Favorit sein!

1 Welche Spielkulisse gefällt Ihnen am besten?

a) Fantasy
b) Science-Fiction
c) Mischung aus a) und b)

2 Wie schnetzeln Sie Monster am liebsten?

a) Im Alleingang
b) In der Gruppe
c) Je nach Laune

3 Wie wichtig ist Ihnen individuelle Charakterentwicklung?

a) Ich will alles selber bestimmen.
b) Feste Klassen sind mir lieber.
c) Ich will ein Mittelding.

4 Wollen Sie eine breite Palette an Berufen?

a) Ab 15 wird's spaßig!
b) Bis 15 ist okay.
c) Ich will keine Berufe.

5 Wie stehts in puncto Völker-Auswahl?

a) Je mehr Auswahl, desto besser.
b) So eine Hand voll sind gut.
c) Bis zu drei Völker reichen.

6 Wünschen Sie ein gutes Tutorial zu Beginn?

a) Na klar, sonst raff ich nix.
b) Kleine Starthilfe ist besser.
c) Nein danke. Ich pack's so.

7 Möchten Sie ein virtuelles Haus/Apartment?

a) Eigene Bude? Immer doch!
b) Vielleicht später.
c) So was brauch ich nicht.

8 Was halten Sie von Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen?

a) Muss ich unbedingt haben.
b) Sind manchmal ganz witzig.
c) Find ich absolut dämlich.

9 Soll der Titel Spieltiefe besitzen?

a) Unbedingt, sonst langweilig.
b) Etwas Spieltiefe ist nicht schlecht.
c) So was juckt mich nicht.

10 Welche Kameraperspektive bevorzugen Sie?

a) Ich-Perspektive
b) Verfolger-Perspektive
c) Schräg von oben (Iso)



Everquest
Frage 1: a
Frage 2: b
Frage 3: b
Frage 4: a
Frage 5: a
Frage 6: c
Frage 7: c
Frage 8: b + c
Frage 9: a
Frage 10: a



Dark Age of Camelot
Frage 1: a
Frage 2: b
Frage 3: c
Frage 4: a
Frage 5: b
Frage 6: b
Frage 7: b
Frage 8: a
Frage 9: a
Frage 10: b



Anarchy Online
Frage 1: b
Frage 2: c
Frage 3: c
Frage 4: b
Frage 5: b
Frage 6: a
Frage 7: a
Frage 8: b
Frage 9: b
Frage 10: a + b



Neocron
Frage 1: b
Frage 2: b
Frage 3: c
Frage 4: b
Frage 5: b
Frage 6: a
Frage 7: a
Frage 8: a
Frage 9: b
Frage 10: a + b



Asheron's Call 2
Frage 1: a
Frage 2: c
Frage 3: c
Frage 4: b
Frage 5: c
Frage 6: a
Frage 7: c
Frage 8: c
Frage 9: c
Frage 10: b

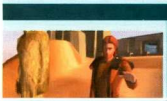
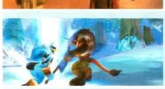


Ultima Online
Frage 1: a
Frage 2: c
Frage 3: a
Frage 4: c
Frage 5: c
Frage 6: b
Frage 7: a
Frage 8: b
Frage 9: a
Frage 10: c



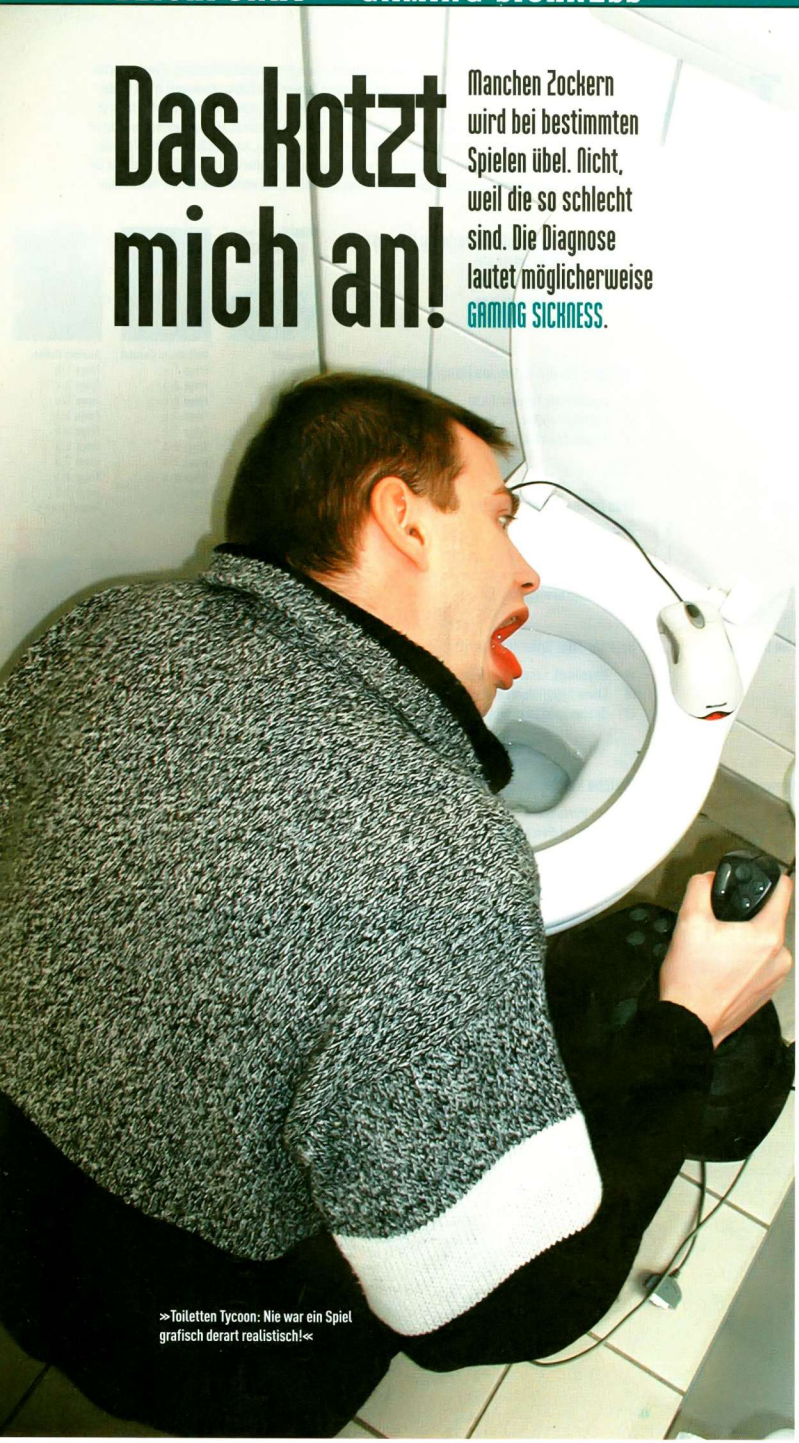
Endless Ages
Frage 1: c
Frage 2: c
Frage 3: c
Frage 4: c
Frage 5: c
Frage 6: a
Frage 7: a
Frage 8: a
Frage 9: b
Frage 10: a

BLICK IN DIE ZUKUNFT

	Wann kommt's?	Wer macht's?	3 Gründe, warum's geil wird
 **STAR WARS GALAXIES** (http://starwarsgalaxies.station.sony.com)	14. April	Lucas Arts/ Sony Online Entertainment	Moderne Grafik-Engine Spielsystem von *Ultima Online* Spielt im *Star Wars*-Universum
 **WORLD OF WARCRAFT** (www.blizzard.com/wow/)	1. Quartal 2004	Blizzard	Einsteigerfreundlich Figuren aus der *Warcraft*-Welt Individuelle Charaktergestaltung
 **PLANETSIDE** (http://planetside.station.sony.com)	Sommer 2003	Sony Online Entertainment	Ego-Shooter mit Rollenspiel-Elementen Enorme Freiheit bei der Protagonistenentwicklung Fahr- und Flugzeuge selbst lenkbar
 **EVERQUEST 2** (http://everquest2.station.sony.com)	November 2003	Sony Online Entertainment	Grafik auf *Doom 3*-Niveau Enorme Zahl an Rassen und Klassen Riesige Spielwelt im Stil von *Everquest*
 **FINAL FANTASY 11** (www.playonline.com/ff11/home/)	2. Quartal 2003	Squaresoft	PS2- und PC-Spieler kämpfen Seite an Seite Riesige Wahl an Klassen Kreaturen aus der *Final Fantasy*-Reihe
 **SHADOWBANE** (www.shadowbane.de)	31. März	Wolfpack	Individuelle Charakterentwicklung Dynamische Landschaften Detaillierte Grafiken

Das kotzt mich an!

Manchen Zockern wird bei bestimmten Spielen übel. Nicht, weil die so schlecht sind. Die Diagnose lautet möglicherweise GAMING SICKNESS.



»Toiletten Tycoon: Nie war ein Spiel grafisch derart realistisch!«

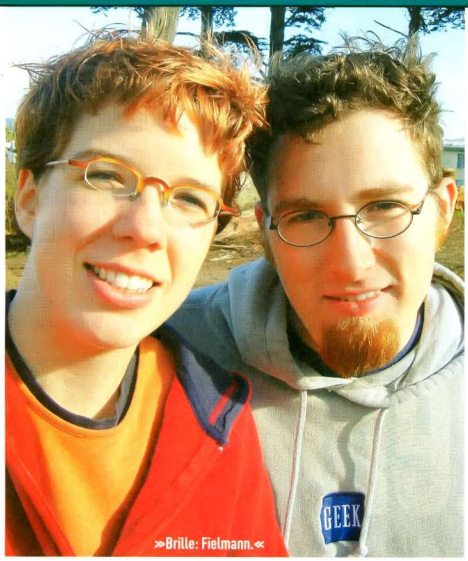
Viele Zocker hatten bereits damit zu tun. Aber die wenigsten verstehen sie. Nein, dieser Artikel handelt nicht von Frauen. Es geht um Probleme bei 3D-Spielen durch Gaming Sickness. „Schlimmste Kandidaten sind bei mir D**m oder das Game mit dem Schloss und den Nazis. Konnte das partout nicht länger als zehn Minuten zocken. Nach fünf Minuten traten Kopfschmerzen auf, nach weiteren fünf Minuten ein Brechanfall", berichtet PC-ACTION-Leser Oliver Knobloch. Auch Benjamin Steinhausen kennt das Phänomen. Und es ist ihm ein Rätsel: „Erst dachte ich, dass es mal wieder Kreislaufprobleme sind, weil ich so was gelegentlich habe. Aber es kam immer wieder, wenn ich bestimmte Titel spielte."

DIE KUMPELS LACHTEN

Michael Schmidt ging es vor einigen Jahren ähnlich, und zwar bei *Half-Life*. „Natürlich wurde ich anfangs mehr oder weniger ausgelacht. Daher habe ich Ursachenforschung betrieben", erzählt uns der 26-jährige Crailsheimer, der an der Technischen Universität Berlin Computerwissenschaften studiert hat. Michael und seine gleichaltrige Studien- und Lebenspartnerin Esther Schmitz aus Koblenz (Bild rechts oben) hielten schließlich Mitte 2001 einen Vortrag zum Thema „Motion Sickness im Cyberspace". Die zugehörige Ausarbeitung unter http://user.cs.tu-berlin.de/~edda/gamingsickness.html gibt auch Antworten darauf, warum manchen Spielern bei ihrem größten Hobby übel wird – und was sie dagegen tun können (siehe Kasten „Das ist dein Rezept!").

DAS MACHT DICH KONFUS!

Gaming Sickness ist etwas anderes als Motion Sickness. Es treten aber dieselben Symptome auf. Motion Sickness entsteht bei einem sich bewegenden Untergrund: Wenn das Gleichgewichtsorgan eine Bewegung meldet, das Auge aber keine solche registriert. Ein klassisches Beispiel ist Seekrankheit. Bei Gaming Sickness (oder auch: Simulator Sickness) ist es genau andersrum. Michael Quandt, Neurologe im Klinikum Itzehoe: „Das visuelle



»Brille: Fielmann.«

DAS IST DEIN REZEPT!

Was können Sie gegen Gaming Sickness tun? Sich ein anderes Hobby suchen, zum Beispiel Briefmarken sammeln! Es gibt aber noch andere Möglichkeiten:

- **Legen Sie Pausen ein.**
- **Variieren Sie den Realitätsgrad. Manchen hilft es, wenn sie mit einer niedrigeren Framerate (Bilder pro Sekunde) zocken, weil das Spiel „unrealistischer" wird. Bei anderen ist es umgekehrt – diese können beispielsweise die Auflösung senken.**
- **Erhöhen Sie die Bildwiederholfrequenz Ihres Monitors (möglichst über 75 Hz). Bei TFT-Monitoren auf Schaltzeiten achten! Alles über 20 Millisekunden beschert Ihnen Schlieren, die ebenfalls Gaming Sickness begünstigen.**
- **Vermeiden Sie Alkohol – er verstärkt den „Clue-Conflict".**
- **Spielen Sie mit möglichst realistischen Soundeffekten. Diese tragen dazu bei, dass neben dem visuellen Sinn auch das Gehör stimuliert und der „Clue-Conflict" somit abgeschwächt wird.**
- **Besorgen Sie sich eine schnellere Internet-Verbindung. Mindestens ISDN, besser DSL! So genannte „Lags" (Verzögerungen bei der Datenübertragung) führen unter anderem dazu, dass Bild und Ton asynchron laufen und Gaming Sickness fördern.**

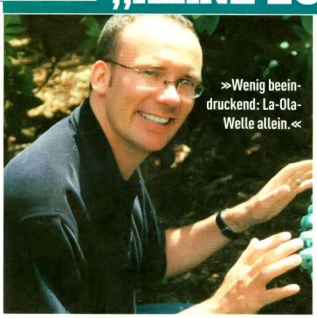
System erweckt über den Monitor den recht realistischen Eindruck, dass der Spieler in der Rolle einer Figur über einen Abgrund springt oder sich schnell dreht, um die Umgebung abzusuchen. Die anderen Systeme – die zwei Gleichgewichtsorgane im Innenohr, die Stellrezeptoren der großen Gelenke im Körper, der Tastsinn und so weiter – vermitteln dagegen keinen Bewegungsimpuls und melden dem Gehirn, dass der PC-Besitzer in Sitzposition ist. Es entsteht ‚Konfusion', abhängig von der Realitätstreue der visuellen Darstellung und wohl auch davon, wie weit der Spieler sich in die virtuelle Welt hineinversetzt hat."

GEWÖHNUNG IST MÖGLICH

Diese „Konfusion" heißt dann auf Fachchinesisch „Cue-Conflict", laut Michael Schmidt die bekannteste Theorie zur Entstehung von Simulator Sickness. Der Crailsheimer geht davon aus, dass 50 Prozent der Zocker dafür anfällig sind. Es komme aber auch auf jedes einzelne Spiel an. Beim 26-Jährigen ist es beispielsweise so, dass er *Counter-Strike* meist problemlos genießen kann – obwohl es auf derselben Grafik-Engine wie *Half-Life* basiert. Bei manchen Spielern tritt auch ein Gewöhnungseffekt ein und mit zunehmendem Alter nimmt die Anfälligkeit für Simulator Sickness ohnehin ab, bis sie um die 50 so gut wie nicht mehr existent ist. Das deckt sich auch mit Erfahrungswerten in Sachen photosensitiver Epilepsie, vor der in Handbüchern gewarnt bin. „Photosensibilität betrifft überwiegend Menschen im Alter zwischen fünf und 30 Jahren und ist wahrscheinlich genetisch bedingt", sagt der Arzt Michael Quandt. HARALD FRÄNKEL

INTERVIEW

„KEINE ECHTE GEFAHR"


»Wenig beeindruckend: La-Ola-Welle allein.«

Wir wollten einen Experten befragen. Dr. Sommer war leider nicht aufzutreiben. Aber Matthias Quandt ist Neurologe im Klinikum Itzehoe. Das reicht uns!

PC ACTION Hatten Sie schon Patienten, bei denen Sie Gaming Sickness diagnostiziert haben oder ist das in der täglichen Praxis eines Neurologen (noch) kein Thema?

MATTHIAS QUANDT: Hier im eher ländlichen Schleswig-Holstein haben wir in der Neurologie Itzehoe die Diagnose Gaming Sickness noch nicht gestellt. Übelkeit und Sehstörungen bei Computerspielen dagegen kommen häufiger vor. Meist lassen sie sich aber durch unzureichende oder falsche Ernährung, verbunden mit Übermüdung und langem Sitzen ohne körperliche Betätigung und anschließende Kreislaufreaktionen erklären.

PC ACTION Wie sieht's mit photosensitiver Epilepsie aus?

MATTHIAS QUANDT: Die Wahrscheinlichkeit für einen Anfall steigt mit der Spieldauer bei Spielern, die sowieso eine Epilepsie haben. Würden diese statt Computerspielen stundenlang Monopoly spielen, hätten Sie ebenso Anfälle. Als echten Auslöser von epileptischen Anfällen durch Videospiele konnte man in Untersuchungen zwei Mechanismen ausmachen. Analog zur Photosensibilität erzeugt ein üblicher 50-Hz-Bildschirm ein Flimmer-Zeilenmuster mit einer Flimmerfrequenz von 25 Hz. Bei niedrigem Bildschirm-Abstand ist dieses flimmernde Zeilenmuster zu erkennen. 25 Hz liegen genau im photosensiblen Spektrum und können somit zu einem Anfall führen. Nicht das Spiel, sondern die Bildschirmtechnik ist hier anfallsauslösend. Computerbildschirme sind weniger „gefährlich" als TV-Bildschirme. Als zweiter Mechanismus war eine besondere Sensibilität auf kontrastreiche Streifenmuster in einer Studie erkennbar: Analog zur Photosensibilität gibt es vermutlich auf der gleichen genetischen Grundlage eine Mustersensibilität. Wie Lichtblitze einen Schwarz-weiß-Kontrast in zeitlicher Dimension darstellen, so geben Streifenmuster unter einem bestimmten Sehwinkel bei einer bestimmten Musterbreite einen räumlichen Schwarz-weiß-Kontrast. Auch dieser kann epileptische Anfälle auslösen. In einigen Videospielen finden sich solche Muster, zum Beispiel Mauern in Gewölben und Gebäuden, durch die der virtuelle Spieler läuft. Insgesamt ist sicher nur ein kleiner Personenkreis „gefährdet". Ein Verbot dieser Spiele wäre – wie ein Verbot von Disco-Stroboskop-Effekten – sicherlich übertrieben. Jemand, der schon einmal einen epileptischen Anfall hatte, kann Vorsichtsmaßnamen treffen: Lieber ein größerer Abstand, mindestens zwei Meter, da sich die Musterbreite so meist in den weniger „gefährlichen" Bereich verlagert.

PC ACTION Zurück zum Thema Übelkeit durch Gaming Sickness. Ist sie nur eine unangenehme Begleiterscheinung oder gefährlich?

MATTHIAS QUANDT: Echte Gefahren kann ich in diesem Rahmen nicht erkennen – allerdings sollten Spieler, bei denen es zu entsprechenden Symptomen gekommen ist, sich an einen Neurologen wenden: In seltenen Fällen kann Übelkeit ein Vorbote oder eine abortive Form eines epileptischen Geschehens sein. Solche Spieler könnten photosensibel sein, was sich durch ein EEG (Elektroenzephalogramm) mit einer Photostimulation feststellen lässt.

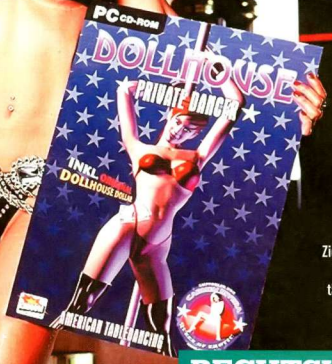
Sex, setzen!

Nicht alles, was geil machen soll, ist auch wirklich geil. Gerade im Bereich der Computerspiele verkommen schlüpfrigere Titel meist zum Rohrkrepierer.

Bereits vor 15 Jahren schoben pubertierende Schüler mit zittrigen Fingern Spielchen wie *Strip Poker* (Screenshots nächste Seite rechts außen) in ihr C64-Laufwerk und erfreuten sich an ein paar grobpixeligen Digi-Dirnen, die mit jeder verlorenen Pokerrunde ein Kleidungsstück ablegten. Ein paar Jahre später erblickte Ober-Macho Larry Laffer das Licht der Computerspielewelt, baggerte in sechs kultigen Adventures bis Ende der 90er etliche Frauen an und blieb in puncto Spielwitz und Verkaufserfolg die einzige Ausnahme in einem Markt, der von durchweg dürftigen bis völlig ungenügenden Produkten überflutet wird.

ZEIG DOCH MAL DIE MÖPSE!

Spiele mit Namen wie *Erotica Island*, *Wet – The sexy Empire*, *Ibiza Babewatch*, *Latex 2*, *Tanias Big Boop Quest*, *Rotlicht Tycoon* oder *Sexi Hexis* sind meist so erotisch wie eine Feinrippunterhose mit Bremsspuren. Doch auch hier gilt erstaunlicherweise: Sex sells. Das verdankt die Industrie der männlichen und überwiegend jüngeren Zielgruppe, die sich von pseudo-erotischen Verpackun-



Zielgruppenkonform: „Erotik"-Darstellerin Carmen Rivera tänzelt für „Dollhouse Private Dancer" an der Stange rum.

RECHTSKUNDE

Diese Gesetzestexte sind für Computerspiele relevant.



Strafgesetzbuch (StGB)

Die für Bildschirmspiele wichtigen Regelungen des Strafgesetzbuches beziehen sich auf die Inhalte (wie Rassenhass, Gewalttätigkeiten und -verherrlichung), Darstellungsweisen und Hintergrundgeschichten von Videospielen, Automatenspielen und Computerspielen. Für die Darstellung und Verbreitung pornographischer Inhalte in Medien wird Entsprechendes in §184 StGB ausgeführt.

Gesetz zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit (JÖSchG)

Während sich die im Strafgesetzbuch festgelegten Regelungen auf die Inhalte der Spiele beziehen, ging man 1986 bei der Verabschiedung des Gesetzes zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit wesentlich weiter: So durften Bildschirm-Unterhaltungsgeräte an für Kinder und Jugendliche zugänglichen Stellen nicht mehr aufgestellt werden, und „das Spielen an elektronischen Bildschirm-Unterhaltungsgeräten [...] durfte Kindern und Jugendlichen unter sechzehn Jahren ohne Begleitung eines Erziehungsberechtigten nicht gestattet werden."

Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GjSM)

Als jugendgefährdend gelten Computerspiele, „die geeignet sind, Kinder oder Jugendliche sittlich zu gefährden [...], dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende sowie den Krieg verherrlichende" (GjSM §1 Abs. 1) Inhalte. Bildschirmspiele mit Inhalten dieser Art werden in eine Liste aufgenommen und dürfen Kindern oder Jugendlichen nicht angeboten, überlassen oder zugänglich gemacht werden.

INTERVIEW

„UNSERE SPIELE HABEN SPASS GEMACHT!“


Claudia Rieflin

Claudia Rieflin arbeitet heute als Event-Managerin bei CDV und hat deren dralle Computerspiel-Heldin Lula in den vergangenen vier Jahren bundesweit bekannt gemacht.

PC ACTION Mit *Wet Attack – The Sexy Empire*, *Lula Inside*, *Lula Flipper* oder *Chicken Poppen* veröffentlichte CDV mehrere Erotik-Spiele. Du warst damals PR-Managerin, was habt ihr euch dabei gedacht?

CLAUDIA RIEFLIN: Diese Spiele sind augenzwinkernd mit dem Thema Erotik und Sex umgegangen. Ein Konzept, das vor allem bei Frauen sehr gut angekommen ist.

PC ACTION Lula-T-Shirts, Lula-Kaffeebecher oder die Lula-Statue – die fesche Blondine ziert zahlreiche Merchandising-Artikel. Hat sich dieses Zusatz-Geschäft gelohnt?

CLAUDIA RIEFLIN: Als Lula im Jahr 1998 ihren „Höhepunkt“ hatte, war das Merchandise-Geschäft noch lohnend – sprich kostendeckend. Heutzutage unterstützt originelles Merchandising einen Toptitel zwar immer noch, aber nennenswerte Gewinne kann man damit nicht mehr ganz so einfach erzielen.

PC ACTION Um Lula ist es in der Vergangenheit eher ruhig geworden – warum? Sind noch weitere Titel geplant, oder möchtet ihr euch von derartigen Produkten zukünftig eher distanzieren?

CLAUDIA RIEFLIN: Statt Sequel nach Sequel zu produzieren, wollen wir in Eigenproduktion ein neues, eigenständiges Spiel veröffentlichen: *Lula 3D*. Und das braucht nun einmal seine Zeit ... Allerdings halten wir es wie andere Publisher auch: Wenn *Lula 3D* erfolgreich ist – und davon gehen wir aus – wird es bestimmt weitere Produkte mit der blonden Titelheldin geben.

PC ACTION Wie beurteilst du persönlich den Markt für solche Spielchen?

CLAUDIA RIEFLIN: *Wet, Wet Attack* und *Lula Inside* haben Spaß gemacht. Das ist für mich bei einem Spiel das wichtigste Qualitätsmerkmal. Bei den aktuellen Spielen dieses Genres beschleicht mich jedoch das Gefühl, dass üppige Dekolletés lediglich über die recht dürftige Handlung hinwegtäuschen sollen.

gen und geschliffenen Werbetexten blenden und somit leicht ködern lässt.

KEIN ENDE IN SICHT

Wer allerdings auf deftigere Spiele-Kost aus ist, wird in Deutschland nicht fündig. Spiele mit harten pornographischen Handlungen werden genauso beschlagnahmt wie zu brutale Computerspiele oder sie landen zumindest auf dem Index. Ein Ende für die verruchten Spiele ist übrigens nicht abzusehen. CDV, das mit der drallen Blondine Lula große Erfolge feierte, werkelt gerade an dem Erotik-Action-Adventure *Lula 3D* und aus den USA erwartet uns in Kürze mit *Bikini Karate Babes* ein Prügelspiel mit nackten Frauen. Na dann, viel Vergnügen! CHRISTIAN SAUERTEIG



Die Homepage der Firma Redfire Software: Hier hat man sich auf Erotik-Spielchen spezialisiert.


»Nudisten-Treff im Wald: Die rechte Dame hat soeben Benjamin Bezold im Adamskostüm erspäht. (aus: Bikini Karate Babes)«

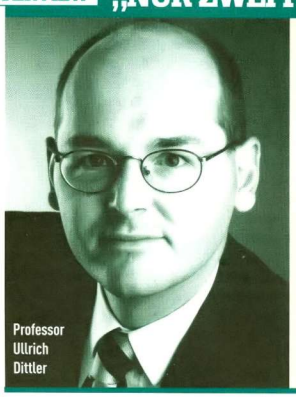

Schicke Schnitte! Ein erster Screenshot des Erotik-Action-Adventures Lula 3D.



»Nicht wirklich scharf: Aktuelle Foto-Handys enttäuschen mit mauer Bildqualität.«

INTERVIEW

„NUR ZWEI PORNO-TITEL WURDEN BESCHLAGNAHMT“


Professor Ullrich Dittler

Professor Ullrich Dittler ist Gutachter zur Beurteilung von Computer- und Videospielen bei der USK. Wann ein Spiel jugendgefährdend ist und wann nicht, verriet er uns im Interview.

PC ACTION Wo liegt bei „Erotik-Spielchen“ die Grenze des gesetzlich Erlaubten?

U. DITTLER: Die Grenze, die nicht überschritten werden darf, verläuft zwischen den im Einzelfall gegebenenfalls schwierig zu unterscheidenden Bereichen „Nacktdarstellung bzw. Erotik“ und „Pornographie“. Der Umgang mit Pornographie wird gesetzlich geregelt (siehe Kasten „Rechtskunde“); pornographische Inhalte dürfen Minderjährigen in keinem Fall zugänglich gemacht werden.

PC ACTION Sie selbst haben als Gutachter bei der USK mitgewirkt. Nach welchen Kriterien findet überhaupt eine Alterseinstufung bei derartigen Computerspielen statt?

U. DITTLER: Wenn man sich die rund 430 Spiele umfassende Liste der indizierten beziehungsweise beschlagnahmten Computerspiele ansieht, wird deutlich, dass pornographische Inhalte nach §184 im Verhältnis zu den nach §131 beschlagnahmten Titeln keine bedeutende Rolle spielen: Nur zwei Titel wurden wegen pornographischer Inhalte bundesweit beschlagnahmt.

PC ACTION Wie erklären Sie sich die Tatsache, dass derartige Spiele trotz ihrer dürftigen Qualität verhältnismäßig viele Käufer finden?

U. DITTLER: Der Absatz derartiger Spiele ist sicherlich nicht auf eine herausragende Qualität im Gamedesign zurückzuführen, sondern nur auf das Thema: Computerspieler sind mehrheitlich männliche Jugendliche oder junge Männer; neben Computerspielen oder Technik ist Erotik für diese Zielgruppe oft ein wichtiges Thema. Die Verbindung von Technik und Erotik ist dabei nicht neu; Autotuner werben mit dieser Kombination, der massive Absatz von Erotik-CDs in den 90er-Jahren gründete auf dieser Verbindung und eben auch der Bereich der Erotik-Spiele. Ob die jeweiligen Spiele einen minimalen Qualitätsanspruch oder die Erwartungen der Konsumenten erfüllen, sei dahingestellt, aber das kann der Käufer ja unter Umständen erst nach dem Kauf feststellen.

Das komplette Interview finden Sie auf www.pcaction.de unter „Specials“!

Kein Schwein ruft dich an?

Wenn Ihr Handy nicht ständig klingelt, hat das auch Vorteile: Dann können Sie nämlich ohne störende Unterbrechungen damit zocken.



Rund 70 Prozent der Westeuropäer besitzen ein Handy. Eine noch größere Verbreitung ist kaum möglich, deswegen konzentrieren sich die Hersteller verstärkt auf neuere Modelle und Zubehör. Auch ganz hoch im Kurs stehen Spiele: Selbst auf älteren Handys sind standardmäßig Spiele integriert. Doch nur mit moderneren Modellen haben Sie die Möglichkeit, sich Nachschub zu besorgen. Für nur jeweils rund drei Euro können Sie sich kurzweilige Spiele direkt ins Telefon laden. Ein Teil der Spiele ist sogar kostenlos. Immer komplexere und bessere Spiele machen den Game Boy schon fast überflüssig – vorausgesetzt, Ihr Handy beherrscht Java und erlaubt den Zugriff aufs Internet (siehe auch Kasten „So ein Handy brauchst du!"). Im Netz erfahren Sie auch, welche Spiele für Ihr Handy-Modell aktuell zur Wahl stehen. Über eine 0190-Nummer, die für jedes Spiel und Modell variiert, können Sie die Software installieren und sofort loszocken. Natürlich sehen die Spiele nicht auf allen Handys gleich aus: Schließlich verfügen noch nicht alle Handys über ein großes Farbdisplay sowie ausreichend Speicherplatz für umfangreichere Programme. Zudem steht dieser Wachstumsmarkt erst am Anfang. Jede Woche erscheinen neue, bessere Spiele. Hier finden Sie nur eine kleine Auswahl des mittlerweile riesigen Angebots. ALEXANDER GELTENPOTH

Hier findest du Spiele

www.vodafone.de
www.gameloft.com
www.jamba.de
www.midlet.org
www.my-siemens.com/city
www.handy-spiele.net
www.handy.de
www.handyspiele-24.de

So ein Handy brauchst du!

Nicht alle Handys eignen sich für das gehobene Zockervergnügen. Es muss schon ein etwas neueres Handy sein, das Java-Programme abspielen kann. Für folgende Modelle existieren schon eine ganze Reihe Spiele.

NOKIA:
3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6310i, 6610, 7210, 7250, 7650, 8910i, 92x0

SIEMENS:
M50, MT50, C55, SL42i, SL45i, S55

MOTOROLA:
A008, T720

SHARP:
GX10

Die zehn besten Spiele





PRINCE OF PERSIA

Dem Sultan sind seine Haremsdamen abhanden gekommen. Sie sollen die Schönheiten finden. Ein Klassiker unter den Jump & Runs quer durch alle Systeme.
GENRE: Jump & Run
GERÄTE: Nokia 3410, 3510i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650, 8910i, Siemens M50, SL45i, Sharp GX10, Motorola T720
ERHÄLTLICH BEI: www.vodafone.de, www.gameloft.com, www.jamba.de

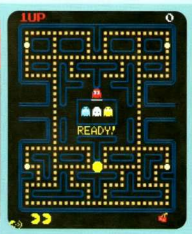




SIBERIAN STRIKE

Mit einer Propellermaschine aus dem Zweiten Weltkrieg stürzen Sie sich in actionbeladene Luftkämpfe. Banaler, aber gut gemachter Shooter.
GENRE: Shoot 'em Up
GERÄTE: Nokia 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7650, 8910i, Siemens M50, Sharp GX10, Motorola T720
ERHÄLTLICH BEI: www.vodafone.de, www.gameloft.com, www.jamba.de





PAC-MAN

Pillen mampfen und Geister fressen, der Uralt-Klassiker unter den Actionspielen hat den Weg auf die Handys gefunden.
GENRE: Actionspiel
GERÄTE: Nokia 7650, Sharp GX10
ERHÄLTLICH BEI: www.vodafone.de

MOTO GP

Rasen statt reisen: Das hochkantige Display eignet sich besonders gut für Rennspiele wie dieses cool gemachte Motorradrennen.
GENRE: Rennspiel
GERÄTE: Nokia 3650, 7650
ERHÄLTLICH BEI: www.vodafone.de, www.jamba.de









BURGER TIME

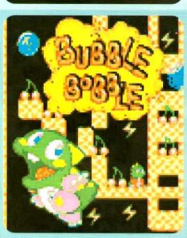
Am Fließband stellen Sie Burger zusammen. Die einzelnen Bestandteile fallen herab und Sie müssen nur noch das Brötchen darunterhalten.
GENRE: Actionspiel
GERÄTE: Nokia 7650, Sharp GX10
ERHÄLTLICH BEI: www.vodafone.de

SOLITAIRE

Wer es ruhiger mag, kann sich die Karten legen. Das beliebteste Windows-Spiel ist auch für einige Handy-Modelle verfügbar.
GENRE: Strategie
GERÄTE: Nokia 3410, 6310i, Siemens M50, C55, Motorola T720
ERHÄLTLICH BEI: www.gameloft.com, www.jamba.de









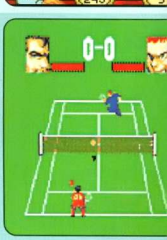
BUBBLE BOBBLE

Noch ein Klassiker aus den frühen 80er-Jahren: Mit Blasen fangen Sie allerlei Monster ein und bringen sie dann zum Platzen.
GENRE: Actionspiel
GERÄTE: Sharp GX10
ERHÄLTLICH BEI: www.vodafone.de

TENNIS CHALLENGE

Filzbälle prügeln macht auch auf dem Handy Spaß und ist nicht ganz so schweißtreibend. Für ältere Handy-Modelle stehen andere Tennisspiele zur Auswahl.
GENRE: Sportspiel
GERÄTE: Nokia 7650, Sharp GX10
ERHÄLTLICH BEI: www.vodafone.de









SPACE INVADERS

In diesem Klassiker verteidigen Sie die Erde gegen eine Invasion aus dem All. Trotz des simplen Spielprinzips ist der Spielspaß für Stunden garantiert.
GENRE: Actionspiel
GERÄTE: Nokia 3410, 7650, Sharp GX10
ERHÄLTLICH BEI: www.vodafone.de

RAYMAN GOLF

Abschlag, putten und einlochen. Benutzen Sie den passenden Schläger und bedenken Sie Windrichtung und Gefälle, sonst landet Ihr Ball im Teich.
GENRE: Sportspiel
GERÄTE: Nokia 3410, 3650, 7650, Siemens M50, C55
ERHÄLTLICH BEI: www.gameloft.com, www.jamba.de





GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

auch in Ihrer Nähe!

oder im Versand *

www.GamesProfis.de



Kids Spielwaren 1
Reichenberger Strasse 45
02763 Zittau
03583-510738

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

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

Netgames 4
Nicolaiberg 2
07545 Gera
0365-2900840

Fantasy und Future 5
Frankfurter Allee 3
10247 Berlin
030-42089022

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

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

Games Store 8
Doberaner Strasse 110
18057 Rostock
0381-2003330

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

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

Game World 11
Ulzburger Strasse 171
22850 Norderstedt
04191-956240

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

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

Mega Company 14
Am Hornberg 2
29614 Soltau
05191-967581

Spieleparadies Dreier 15
Postplatz 15a
29614 Soltau
05191-71101

Xpert Games 16
Lindenstrasse 13 a
31224 Peine
05171-581418

MC Game 17
Detmolder Strasse 68
33604 Bielefeld
0521-64234

Funtronixx 18
Die Freiheit 14
34117 Kassel
0561-7393801

Toystore 19
Hauptstraße 55
37412 Herzberg
05521-1780

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

Phoenix 21
Altendorfer Strasse 6
37574 Einbeck
05561-3332

JaRo Spielzeug- u. Babyland 21
Brenzstrasse 8
89518 Heidenheim
07321-929596

Gameland 23
Kaiserswerther Strasse 14
40878 Ratingen
02102-470473

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

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

Gamestore 26
Rüttenscheider Str. 181
45131 Essen
0201-777225

High Score 27
Goethe Strasse 44
45964 Gladbeck
02043-928831

SK Gamenatix 28
Paulinstrasse 36
54292 Trier
0651-27211

Joystix 29
Oxfordstraße 10
53111 Bonn
0228-650095

Gamefreax 30
Kölner Strasse 155
53840 Troisdorf
02241-881240

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

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

Joypoint 33
Am Wehrhahn 24
40211 Düsseldorf
0211-364445

RedZack Hauser 34
Holzhauser Strasse 20
72172 Sulz am Nekar
07454-4071369

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

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

Soundcheck 37
Kaiserstrasse 31
63065 Offenbach/Main
069-884299

Game und Fun 38
Am Flughafen 1342
25980 Westerland/Sylt
04651-22503

Players inc. 39
Luisenstrasse 47
65185 Wiesbaden
0611-304386

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

CD + Game Shop 41
Westspange 5
66538 Neunkirchen
06821-28517

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

monte video 43
Frankfurter Ring 83
80807 München
089-35652170

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

Media Store 45
Fuggerstrasse 4
86150 Augsburg
0821-313134

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

CSE Schauties GmbH 47
Marktstrasse 19
88212 Ravensburg
0751-26138

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

Magic Media 49
Blumenstrasse 17
87527 Sonthofen
08321-65665

Players inc. 50
Salzstrasse 14
55411 Bingen
06721-185780

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

Funmedia 52
Gostenhofer Schulgasse 28
90443 Nürnberg
0911-2877085

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

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

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

ZAPP Games 56
Kartäuserstrasse 13
55116 Mainz
06131-230492

House of Game 57
Neumarkt 3
04758 Oschatz
03435-621198

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

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

GameX 60
Hohenzollernring 58
95444 Bayreuth
0921-62585

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

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

Computer Oase 63
Stuttgarter Strasse 137
73312 Geislingen
07331-66044

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

PC Wave 65
Reichstätter Strasse 22/1
73430 Aalen
07361-589778

Checkpoint Bockenheim 66
Grempstrasse 10
60487 Frankfurt
069-97074427

Games Garden 67
Karl-Grillenbergerstr. 20
90402 Nürnberg
0911-2148935

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

Importfun 69
www.importfun.de

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

Computertreff 71
Holbeinstrasse 2-4
24539 Neumünster
04321-22737

Video Games 72
Feldschmiede 52
25524 Itzehoe
04821-64036

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

Games Garden 74
Nürnbergerstrasse 26
90762 Fürth
0911-776523

Schnäppchen Shop 75
Mittelstrasse 34
32657 Lemgo
05261-1885

Complay 76
Hohenzollernring 29
50672 Köln
0221-9252166

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

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

Gameland 79
Stummstrasse 6
66763 Dillingen
06831-705612

Mac Fun 80
Nusslocher Strasse 12
69181 Leimen
06224-951885

Schreibwaren Horst 81
Niederwerrnerstrasse 48
97421 Schweinfurt
09721-81930

Magic Games Videospiele 82
Halkettstrasse 11
30165 Hannover
0511-3503537

Ammersee Computer 83
Luitpoldstrasse 2
82211 Herrsching
0171-2064994

Allkauf Foto Mellendorf 84
Wedemarkstrasse 51
30900 Wedemark
05130-1660

PC Spezialist 85
Charlottenstrasse 55
88045 Friedrichshafen
07541-72290

Hinkelmann 86
Hollenauerstrasse 119
24118 Kiel
0431-8999538

Toystore 87
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523-303992

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

monte video 89
Kufsteiner Strasse 78
83026 Rosenheim
08031-3807401

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

World of Games 91
Czerny ring 18
69115 Heidelberg
06221-184134

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

Bender Elektro 93
Mündelheimer Strasse 45
47259 Duisburg
0203-998703

Future Ware Systems 94
Darmstädterstrasse 4
64625 Bensheim
06251-680988

Magic Toys 95
Marktplatz 38
73614 Schorndorf
07181-63549

Data System 96
Im Brühl 5
40625 Düsseldorf
0211-1592630

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

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

Players inc. 99
Steingasse 14
55116 Mainz
06131-6293845

GamesProfi 100
Demnächst vielleicht in Ihrer Nähe

* GamesProfi Versand: SpieleGrotte
☎ 02131 / 40 29 858 www.Spielegrotte.de

GamesProfi des Monats

99 Players Inc.

Jetzt auch in **Mainz!**

Nach Wiesbaden und Bingen ist Players Inc. nun auch in Mainz vertreten. Auf einer Fläche von fast 200 m² gibt es alle gängigen Konsolen-Titel, PC Spiele, Importspiele sowie Zubehör.
Als besondere Dienstleistung besteht die Möglichkeit die Titel gegen eine Testgebühr auch mal anzuzocken. Hierfür stehen 4 Xboxen sowie 4 PlayStations bereit.



Über die verlinkten Konsolen können die Multiplayer-Modi der Spiele getestet werden und das pro Spieler mit eigenem Monitor.

Als besonderes Highlight wird im März die Möglichkeit folgen auf einem Projector/ Beamer mit Großleinwand zu zocken.

Der altbewährte SMS/EMAIL Infoservice gehört natürlich auch in Mainz zum Kundenservice.

Taktischer Spionage-Thriller

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SUBSTANCE





Atemberaubende Mischung aus Spionage und taktischer Action - mit neuen Missionen, Figuren und Schauplätzen.





€44,95
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen der jeweiligen Hersteller

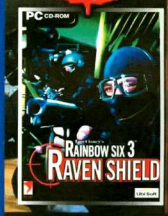
Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem GamesProfi

RAINBOW SIX 3

Mit Unreal-2-Grafik

RAVEN SHIELD

Actiongeladenes Gameplay und atemberaubender Realismus - dafür bürgt Rainbow Six Raven Shield.



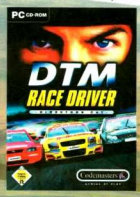


€49,95
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

„Raven Shield ist durch die Vereinfachungen, besonders die angenehmeren Teamkommandos, viel besser spielbar als seine Vorgänger und sieht wesentlich besser aus - ein Hoffnungsträger für Taktik-Fans." PC Games 1/2003

Verfügbar ab 20.03.03

Mehr Autos, mehr Action, mehr Dramatik



DTM RACE DRIVER

Director's Cut

Darauf haben Rennspiel-Fans lange gewartet: DTM Race Driver, eines der am besten bewerteten Rennspiele des letzten Jahres, kommt für den PC - in einer stark erweiterten und verbesserten Fassung mit zahlreichen Exklusiv-Features.

„Miterleben statt nacherleben ist die Devise - der storylastige Karrieremodus schafft wirklich das Gefühl, mittendrin im Motorsportgeschehen zu sein. Die Grafik sorgt für offene Münder, dabei sind noch nicht mal alle Strecken fertiggestellt." PC Games 2/2003

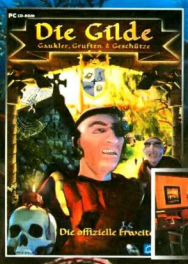
Verfügbar ab 28.03.03

€49,95
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Das offizielle Add On

Die Gilde

Gaukler, Gruften & Geschütze





Mit jeder Menge Neuerungen: drei neue Titel, fünf neue Ämter, viele neue Privilegien und komplett überarbeitete Grafik.

€29,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

„Dem Volk aufs Maul geschaut. Das Gilde-Add-On erfüllt die größten Spielerwünsche." PC Games 3/2003 87%

Taktische Scharmützel

RAYMAN 3

Hoodlum Havoc





Cartoon-Epos mit komplexer Geschichte und Raymans sprichwörtlichem Humor - mit aufwändig gestalteten Welten und tiefgründiger Storyline.

€29,95
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Verfügbar ab 20.03.03

Sie sind Händler mit dem Geschäftsbereich Video- / Computerspiele und wollen GamesProfi werden?

Senden Sie uns Ihren Gewerbenachweis und einen Briefkopf, wir melden uns bei Ihnen!

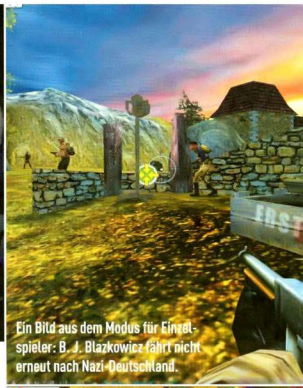
Tel: 0931 / 3598 - 700 **Fax: 0931 / 3598 - 777**

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

VORSCHAU



»Der ewige Zweite: Die deutsche Nationalmannschaft.«



Ein Bild aus dem Modus für Einzelspieler: B. J. Blazkowicz fährt nicht erneut nach Nazi-Deutschland.

Achtung! Eingestellt!

Das ist hart! id Software stoppt WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY.

Taktik-Shooter | Vielleicht erinnern Sie sich an die Vorschau zu *Wolfenstein: Enemy Territory*, die wir in Ausgabe 3/2002 abgedruckt hatten. Völlig überraschend erreichte PC ACTION kurze Zeit später die Nachricht, dass der Taktik-Shooter entgegen aller Ankündigungen niemals im Handel stehen wird. „Die Produktqualität entsprach nicht den Vorstellungen von id Software", teilte uns PR-Manager Bernd Reinartz von Herausgeber Activision auf Anfrage mit. „Die Arbeit an der Solo-Kampagne wurde eingestellt." Ganz verzichten müssen *Wolfenstein*-Fans jedoch nicht auf die Erweiterung. Der Mehrspieler-Modus erscheint als Mod für den indizierten Vorgänger kostenfrei im Internet. Der britische Entwickler Splash Damage beendet dafür zumindest die zehn bisher spielbaren Karten. Wann das Spiel zum Download bereitsteht, ist noch nicht bekannt. Activision Deutschland bietet den Mod nicht auf den hauseigenen Servern an. JOACHIM HESSE

Info: www.splashdamage.com



»Howard Carter: Ungewöhnliche Ausgrabungsmethoden.«



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER STAR-ALLÜREN



»Monica Seles: Zweite Karriere.«

Ich bin reich, gib mir Geld!

Es gibt einen neuen Trend, den ich mehr als albern finde: Prominente, die mir den Spaß an Computerspielen verderben wollen. Ich meine damit nicht Personen wie Günther „Nieder mit den Killer-Spielen" Beckstein, sondern Typen wie Nationaltorwart Oliver Kahn oder BMX-Profi Dave Mirra. Aus der Vorausgabe wissen Sie bereits, dass der Bundes-Kahn mit EA im Clinch liegt und beabsichtigt, auf Schadenersatz zu klagen, weil er als Spielfigur in *FIFA 2002* auftaucht. Jetzt kommt es noch dicker: Dave Mirra verklagt den Spielehersteller Acclaim wegen des Konsolentitels *BMX XXX* auf knapp 21 Millionen US-Dollar. Die meiner Meinung nach hanebüchene Erklärung für die Klage: Das „pornographische" Spiel mit Strippern auf Rädern schade seinem Image. In *BMX XXX* führt man Fahrrad-Kunststücke auf. Der Clou: Der Spieler kann Oben-Ohne-Fahrerinnen freischalten. Uuuuuuh, wie verwerflich! So war es auch das Erste, was ich beim Anblick einer dieser Oben-Ohne-Bikerinnen dachte: Wow, die sieht genau aus wie Dave Mirra! Klar. Wie kommt der Mann auf so etwas? Nur weil Acclaim zuvor BMX-Spiele mit seinem Namen als Zugpferd veröffentlichte? Hoffentlich hat die Klage keinen Erfolg. Ich hege die Vermutung, den Prominenten ist das alles in Wahrheit total egal. Stattdessen hofft man einfach, aus der Sache Geld schlagen zu können. Es wäre schade, wenn diese Beispiele Schule machen und deswegen bald überhaupt keine bekannten Persönlichkeiten mehr in Spielen auftauchen. Okay, auf Dave Mirra kann ich persönlich ohnehin verzichten, aber eine deutsche Fußballnationalmannschaft mit Spielern wie Müller, Meier, Schulz wäre mehr als schade. Promis, seid ihr noch nicht reich genug?

Gib Kitt!

TRON 2.0 rast doch durchs Netzwerk.



Action-Adventure | Manchmal erfüllen sich Wünsche doch! Wie der Hersteller PC ACTION mitteilte, stieß unsere Kritik nicht auf taube Ohren: Monolith (*No One Lives Forever 2*) setzt die aus dem Film bekannten Lightcycle-Rennen doch für den Mehrspieler-Modus um! Ursprünglich sollten die virtuellen Motorrad-Fahrten Soloabenteurern vorbehalten bleiben. Zusätzlich sollen die Rennen noch mit zahlreichen Extras und neuen Spielmodi angereichert werden. Ein Wermutstropfen bleibt: Das Science-Fiction-Adventure verschiebt sich von Anfang April auf den 26. August diesen Jahres. JOACHIM HESSE

Info: www.tron20.net

Big Ben is back!

Das erste Bild zu VOLLGAS 2



Action-Adventure | Vermutlich nur echte Kenner erinnern sich noch an das Grafik-Adventure *Vollgas*, das 1995 die PCs unsicher machte. Vor knapp einem Jahr kündigte LucasArts überraschend einen Nachfolger an. Der bärbeißige Biker Ben, Anführer der Motorradgang Polecats, spielt darin erneut die Hauptrolle. Während das Spiel wieder Actioneinlagen mit Rätseln mischen soll, geht LucasArts grafisch neue Wege. Jetzt ist ein erster Screenshot von *Vollgas 2: Bad to the Bone* aufgetaucht, den wir Ihnen nicht vorenthalten möchten. Das Spiel soll noch in diesem Jahr erscheinen. JOACHIM HESSE

Info: www.lucasarts.com

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 ∧ (2)
DOOM 3
id Software
2. Quartal 2003



3 ∧ (4)
MAX PAYNE 2
Remedy Entertainment
2003



5 ∧ (7)
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
Ritual Entertainment
Mai 2003



7 ∨ (3)
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR
Ion Storm
3. Quartal 2003



9 ∧ (18)
FAR CRY
Crytek
Oktober 2003



2 ∧ (5)
COMMANDOS 3
Pyro Studios
Mitte Oktober 2003



4 ∧ (6)
GTA: VICE CITY
Rockstar Games
16. Mai 2003



6 ∧ (16)
FREELANCER
Digital Anvil
17. April 2003



8 ∧ (11)
VIETCONG
Pterodon/Illusion Softworks
April 2003



10 ∧ (NEU)
SPELLFORCE
Phenomic Game Development
3. Quartal 2003

11 ∧ (19) **ENCLAVE**
Starbreeze Studios, 2. Quartal 2003

12 ∧ (NEU) **HALO: COMBAT ENVOLVED**
Gearbox Software, 3. Quartal 2003

13 ∧ (NEU) **BLITZKRIEG**
Neval Software, 28. März 2003

14 ∧ (NEU) **TROPICO 2: PIRATE COVE**
Frog City Software, April 2003

15 ∨ (10) **TRON 2.0**
Monolith, 26. August 2003

16 ∨ (13) **DUKE NUKEM FOREVER**
3D Realms, Winter 2666 (oder so)

17 ∧ (NEU) **NHL 2004**
EA Sports, Oktober 2003

18 ∧ (NEU) **SW: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC**
Bioware Corp, Herbst 2003

19 ∧ (NEU) **FIFA 2004**
EA Sports, November 2003

20 ∧ (NEU) **WORMS 3**
Team 17, 4. Quartal 2003

DU HAST GEWONNEN!

Peter Friedrich Tramm, Sieverstedt erhält ein Spiel



SPLINTER CELL

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „Habenwill" und darauf folgend den Spieletitel (Beispiel: Habenwill Siedler 8) an die 82444

(€ 0,49 pro SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40 pro SMS).

*Tarif nur gültig bei D1 T-Mobil; D2 Vodafone**; O2; Mobilcom; Debitel

** davon 12 Cent Vodafone-Leistung

Oder schicken Sie 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 verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt im Heft sowie schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

- 1 selbst kreierbarer Hauptheld
- Bis zu fünf Nebenhelden
- 6 spielbare Völker
- 6 bis 10 Truppentypen pro Volk
- Bis zu 20 Gebäude pro Volk
- Rund 90 Zaubersprüche
- Nichtlineare Kampagne
- 5 Kameraperspektiven



»Da schau her!«



»Beim Karnevalsumzug in Düsseldorf lieferten sich ostfriesische Besucher eine Schlägerei mit Einheimischen. „Die Schweine haben angefangen! Uns grundlos mit Bonbons beworfen!", meinte ein Randalierer gegenüber der Polizei.«

Da schau Heer!

SPELLFORCE will mit zauberhaften Massenschlachten, einem ganz persönlichen Helden und einer nichtlinearen Story Warcraft 3 vom Thron stoßen.

Hintergrundgeschichten zu Fantasy-Spielen haben gern epische Ausmaße. Der Platz in einem Spielemagazin ist begrenzt. Deshalb machen wir's kurz: Bei *Spellforce* dreht sich alles um eine Welt, die von 13 machtgierigen Magiern nahezu zerstört wurde. Jetzt existieren nur noch 32 Inseln, die irgendwo im Nichts herumhängen und durch Portale verbunden sind. Nach wie vor ziehen Horden bösartiger Kreaturen durchs Land und es wird Zeit, dass endlich jemand aufräumt. Wer? Na raten Sie mal! Womit wir bei der ersten Besonderheit von *Spellforce* wären, das zu 70 Prozent Echtzeitstrategie- und 30 Prozent Rollenspiel ist: Der Spieler steuert einen ganz persönlichen Helden durchs gesamte Abenteuer. Das beschert uns schon mal eine prima Identifikationsmöglichkeit.

IHR PERSÖNLICHER HELD AUS DEM BAUKASTEN

Den so genannten „Avatar" basteln Sie nach Ihren Vorlieben zusammen. Festgelegt ist lediglich, dass er ein Mensch ist. Frau oder Mann? Ihre Entscheidung! Auch das Aussehen dürfen Sie im Baukastensystem (Gesicht, Hautfarbe, Frisur, etc.) bestimmen. Anschließend verteilen Sie erste Punkte auf Eigenschaften wie Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz oder Charisma. Im Lauf der Zeit sammeln Sie Erfahrung, was den Charakter immer mächtiger macht. Auch, was eventuelle Zauberfähigkeiten betrifft. Hier gibt es vier Klassen: Weiße und schwarze Magie,

AUF DVD

VIDEO



Der Mutantenstadl

Über 30 gegnerische Rassen wollen in *Spellforce* vermöbelt oder -zaubert werden. Das Gruselkabinett reicht von Goblins, Tiermenschen, Medusen, Minotauren, Golems (Bild 1), Riesen und Ogern bis zu mächtigen Dämonen (unter anderem einem Balrog) und Drachen (Bild 2). Unten sehen Sie eine Auswahl des Untoten-Heeres.

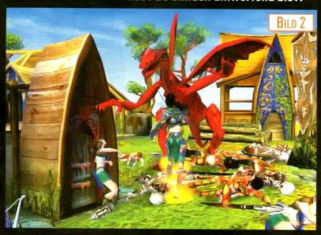
EISGOLEM

»Reiner Calmund wird momentan ziemlich von der Presse bedrängt.«



DRACHE

»Hat dir schon mal jemand gesagt, dass du einfach umwerfend bist?«

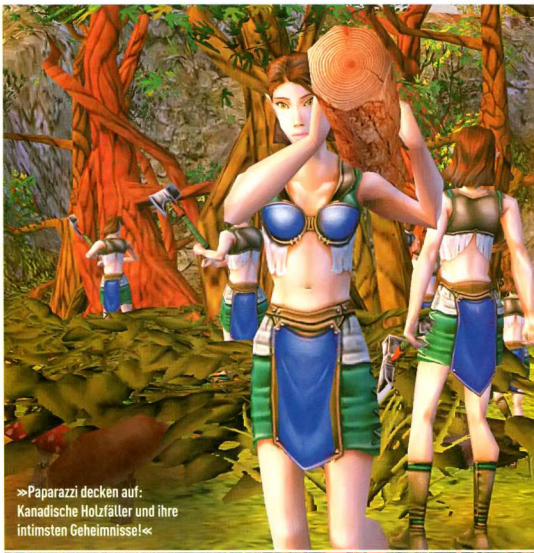




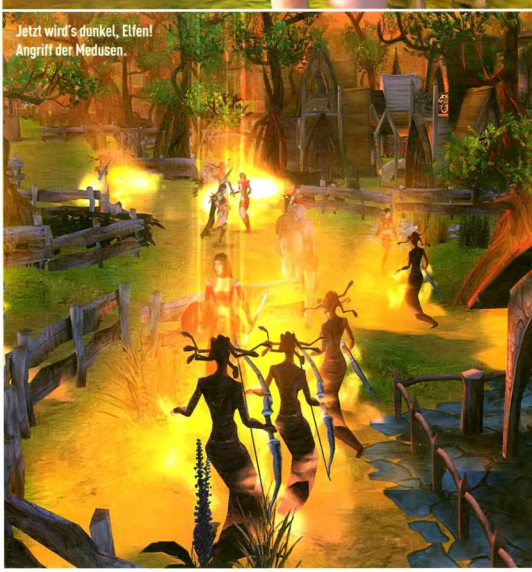
Das hat Rassen!

Bei *Spellforce* dürfen Sie Einheiten aus sechs Rassen rekrutieren, wobei sich diese in ihrer Wesensart unterscheiden: Es gibt Vertreter der hellen und der dunklen Seite. Deshalb ist es beispielsweise keine gute Idee, in der Nähe eines Elfen-Städtchens eine Troll-Hochburg zu bauen. Diese beiden Rassen hauen sich nämlich gern gegenseitig die Rübe ein. In unten stehender Tabelle zeigen wir Ihnen auf einen Blick die Stärken und Schwächen der Völker. Und nicht wundern: Entwickler Phenomic hat angeblich bislang nur die Figuren für die Elfen und Orks fertig und behauptet, es gebe noch keine Bilder von den anderen Rassen. Ha, von wegen! PC ACTION hat supergeheime Quellen – uns wurden auch andere Pixelmodelle zugespielt. Dass der menschliche Schwertkämpfer irgendwie sehr dem Projektleiter des Spiels ähnelt, ist reiner Zufall. Ehrlich!





»Paparazzi decken auf: Kanadische Holzfäller und ihre intimsten Geheimnisse!«



Jetzt wird's dunkel, Elfen! Angriff der Medusen.

Elementar-Magie und Mental-Magie. Sie stehen eher auf taffe Haudraufs? Auch kein Problem, dafür existieren die drei Kriegsklassen „leichte Waffenkunst", „schwere Waffenkunst" und „Fernkampf". Jetzt kommt der Clou: Es gibt keine festen Berufe. Das bedeutet Freiheit! So können Sie beispielsweise einen Schwertkampf-Magier kreieren, einen Krieger, der sowohl mit einem Zweihänder als auch mit dem Bogen sehr gut umgeht, oder einen Zauberer, der problemlos Sprüche der weißen und schwarzen Magie aufs Parkett zaubert. „Einzige Beschränkung ist, dass du nur zwei bis drei Fertigkeitsklassen wirklich perfektionieren kannst", erklärt Ralf Adam, der Projektleiter des Spiels.

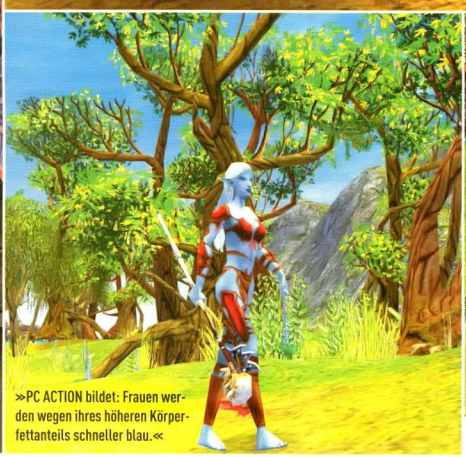
Neben dem Avatar dürfen Sie bis zu fünf Neben-Helden steuern, die mittels gefundener Runen an so genannten Monumenten herbeigerufen werden und keinen Unterhalt kosten. Jeder dieser Recken ist nach seiner „Geburt" etwa halb so mächtig wie der Hauptcharakter. Normale Helden verbessern sich allerdings nicht durch Erfahrung. Sie werden höchstens durch entsprechende Ausrüstung schlagkräftiger – wobei es entsprechende Power-ups erst zu finden gilt! Über 100 magische Objekte wollen die Entwickler ins Spiel bringen, um ähnlich wie bei *Diablo 2* den süchtig machenden Sammeltrieb der Zocker zu schüren. Ist Ihnen einer der Recken auf Dauer zu blöd, können Sie ihm kündigen und







»Obwohl der Schützenverein aus 74363 Frauenzimmern keine Männer aufnimmt, hat er viele Mitglieder.«



»PC ACTION bildet: Frauen werden wegen ihres höheren Körperfettanteils schneller blau.«



Schaffe, schaffe, Häusle baue: Oben sehen Sie die Ressourcen-Leiste, unten die Zauberspruchleiste der Hauptheldin.

einen neuen einstellen. Vorausgesetzt, Sie haben mittlerweile eine stärkere Rune gefunden. Davon sollen im fertigen Spiel übrigens über 100 sein. „Allerdings wirst du beim einmaligen Durchspielen höchstens 30 finden", sagt Ralf Adam.

Während des Abenteuers treffen Sie immer wieder auf Nichtspielercharaktere, die Ihnen Aufträge erteilen oder in einer der drei unabhängigen Städte handeln wollen. Wohin Sie in *Spellforce* reisen, bleibt völlig Ihnen überlassen. Die virtuelle Sagenwelt lasse dem Spieler wie in *Gothic 2* freie Wahl, umschreibt es Ralf Adam. Auf einigen wenigen Karten geht's darum, einfach Monster zu plätten oder mal eine Ruine zu erforschen. Die meisten aber liefern knackige Quests. Zwischensequenzen treiben an bestimmten Stellen die Story voran. Bei diesen komplett mit Sprachausgabe versehenen Dialogen kommt die Spielgrafik zum Einsatz.

GOLEMS, RIESEN UND MEHR

Sollten Sie tatsächlich einfach nur wild von Insel zu Insel teleportieren, stoßen Sie selbstverständlich irgendwo an Ihre Grenzen. So kann es geschehen, dass sich plötzlich Golems und Riesen (vgl. Kasten „Der Mutanten-Stadl") vor Ihnen aufbauen, die viel zu stark für Sie sind. Ein Angriff, selbst unterstützt von fünf Helden, wäre also sinnlos und Sie brauchen eine größere Streitmacht! Womit wir beim Aufbaupart wären.

INTERVIEW

„WARCRAFT 3? WIR GEHEN DEN ENTSCHEIDENDEN SCHRITT WEITER!"

So sind sie, die Spieleentwickler! Für eine lumpige Portion Schäufele mit Kloß – eine fränkische Spezialität – plauderte *Spellforce*-Projektleiter Ralf Adam alles aus, was wir wissen wollten. Er verriet sogar erste Details über den Mehrspielermodus!



»Wir tippen mal: Trockenrasierer?«

PC ACTION: Den von euch geprägten Begriff „persistente Spielwelt" würden wir gern mal aufgreifen. „Persistenz" klingt irgendwie nach einer Krankheit, aber du kannst das sicher näher erläutern.

RALF ADAM: (lacht) Klar. Unsere Welt besteht aus Kontinentmassen, die einzeln im Nichts schweben und durch Portale verbunden sind. Der Spieler darf jederzeit zwischen den Maps hin und her wechseln. Das heißt, er kann durch ein Portal gehen, sich Quests geben lassen, irgendwelche Aufgaben erfüllen, Kriege führen. Er darf aber auch wieder zurückgehen zu einer Map, auf der er schon gewesen ist, wo sich vielleicht Dinge zwischenzeitlich geändert haben und er dort mittlerweile andere Aufgaben erfüllen kann, etc. *Warcraft 3* war in dem Bereich eher ein klassisches Echtzeitstrategiespiel – man zockt in der Kampagne eine Map nach der anderen – fertig. Wir gehen den entscheidenden Schritt weiter und bieten dem Spieler ein sehr viel offeneres Erlebnis und versuchen, durch Elemente wie das persönliche Alter Ego dem Genre frische Impulse zu geben. Unser Spieldesigner Volker Wertich ist jemand, der schon mit *Die Siedler* bewiesen hat, dass er neue Genres definieren und Standards setzen kann. Das wird er mit Sicherheit auch bei *Spellforce* wieder tun.

PC ACTION: Zugegeben, euer Kampfsystem „Click & Fight" scheint Gefechte für Grobmotoriker zu vereinfachen, weil es die Auswahl an Aktionen begrenzt. Aber den Gegner muss ich im Getümmel trotzdem erst mal treffen – wie bei anderen Strategiespielen. Nur eben vorher. Insofern ist der Unterschied doch nicht allzu groß, oder?

RALF ADAM: Richtig, aber man klickt eben so lange auf den Gegner, bis man ihn getroffen hat und wählt erst dann die Zaubersprüche oder Angriffe. Man erspart sich Klicks, die man gegebenenfalls immer und immer wieder wiederholen müsste.

PC ACTION: Ihr schreibt auf eurer Homepage von diversen geplanten Mehrspielermodi, sogar von „ganz besonderen Überraschungen", die ihr aber noch nicht preis geben wollt. Du musst uns die jetzt verraten, sonst denken wir uns einfach was aus.

RALF ADAM: (lacht) Nun, wir werden natürlich relativ klassische Mehrspielermodi haben, also Deathmatch-Karten, wo man gegen Freunde „Last Man Standing" spielt – wer bis zuletzt auf der Karte bleibt, hat gewonnen. Wir werden auch als einen Schwerpunkt Coop-Modi bieten. Das heißt, es macht durchaus Sinn, wie in *Diablo 2* zusammen auf einer Karte gegen Gegner zu spielen und seine Charaktere gemeinsam hochzuleveln. Wir wollen zudem andere Sachen integrieren, Stichworte wären „King of the Hill" oder „Capture the Flag". Unser Monumentsystem bietet da ganz neue Ansätze, aber wir wollen noch nicht alle Details preisgeben.

PC ACTION: Okay, dann müssen wir uns wenigstens nicht allzu viel selbst ausdenken. Weiter: *Spellforce* nutzt die Krass-Engine, die bereits bei *Aquanox* zum Einsatz kam. Was ist an der Engine so krass und habt ihr sie auch noch modifiziert?

RALF ADAM: Die Krass-Engine ist eine hochperformante Engine. Sie bietet auch auf kleineren Rechnern um die 800 Megahertz super Möglichkeiten und unterstützt in der neuesten Version bereits spezielle DirectX9-Features. Sie ist leicht zugänglich für einen Coder, sehr gut zu bedienen und nicht wie zum Beispiel bei *Doom 3* eine reine Indoor-Engine. Das heißt, sie ist sehr offen. Deswegen haben wir uns für sie entschieden. Änderungen gibt es vor allem bei den Effekten, weil *Aquanox* eher realistisch ist und unter Wasser spielt und wir im Fantasy- und Magiebereich angesiedelt sind. Im Terrain-Bereich haben wir auch einiges geändert, ebenso bei den Animationen.

PC ACTION: Welche Rolle spielt Volker Wertich bei *Spellforce* genau? Und gibt's noch andere Branchen-Größen, die mitwirken?

„Wir wollen dem Genre frische Impulse geben!"

RALF ADAM: Volker Wertich ist der Gamedesigner, hat das Spiel erfunden und der „Keeper of the Vision". Er hat das Spiel in seinem Kopf und weiß, wie es umgesetzt werden muss. Das Team besteht aber inzwischen aus 30 Leuten, inklusive freier Mitarbeiter. Chefprogrammierer Dirk Ringe hat schon mit Volker an *Siedler 3* gearbeitet, ist also schon lange dabei. Wir haben gerade im Effektbereich Leute, die teilweise Coin-Up-Machines und Automaten programmierten. Die Grafiken erstellt Virgin-Lands extern. Dieses Studio hat sich gerade im Cut-Scene-Bereich einen Namen gemacht, mit *Desperados*. Von denen stammen auch die kompletten Ingame-Grafiken von *Aquanox 1* oder *Robin Hood*. Es ist also ein sehr erfahrenes Team, das sich da zusammengefunden hat.

PC ACTION: *Freedom Force, Elite Force, Delta Force, Half-Life: Opposing Force, Incoming Forces, Force Commander, Spellforce.* Jetzt mal unter uns: In der Entwicklerszene kursiert doch eine streng geheime Namensgeneratorsoftware, die Spieletitel erfindet. Gib's zu! Oder wie seid ihr ausgerechnet auf *Spellforce* gekommen?

RALF ADAM: (lacht) Im Prinzip ist das ein feststehender Begriff aus dem Rollenspielbereich. Er gibt an, wie groß deine Magie ist. Das Wort ist auch so eine Art Überbegriff für Mana. Es kommt, glaube ich, entweder aus dem Sammelkarten- oder Brettspielbereich. Wir haben eine Liste gemacht mit Titeln, die wir gut fanden. Diese sind wir dann innerhalb von JoWood – auch in Amerika, Japan, England – mit den Marketingleuten durchgegangen und haben überlegt, welcher weltweit am besten passt und die Aussage am besten trifft, die wir mit dem Spiel rüberbringen wollen. So kam's zu *Spellforce*. Es geht nun mal um Magie und diese ist ein Hauptbestandteil. Also nichts mit Namensgenerator. Wir hätten auch *Spellcraft* nehmen können, dann hätte vielleicht Blizzard was dagegen gehabt ... (lacht)

PC ACTION: Zuletzt die wahrscheinlich wichtigste Frage überhaupt! Wir wollen nämlich nicht hoffen, dass *Spellforce* so frauenfeindlich wird wie *Der Herr der Ringe*. Also: Tauchen im Spiel Zwergen-Weibchen auf?

RALF ADAM: Als Kampfeinheiten legen wir uns pro Rasse wahrscheinlich auf ein Geschlecht fest. Wir haben weibliche Elfen, männliche Zwerge – was die Trolle sind, müssen wir mal schauen (grinst), wahrscheinlich männlich. Es ist aber so, dass man auch Einheiten des anderen Geschlechts begegnet. Bei uns steht der Kampf im Vordergrund, wir machen kein Aufbauspiel im eigentlichen Sinn, wo wie bei einem *Die Völker* Pärchen zusammen in Hütten leben.

PC ACTION: Na ja, und die Elfen sehen ja echt scharf aus. Auch wenn man nicht weiß, ob sie lesbisch sind oder wie sich die fortpflanzen ...

RALF ADAM: Wir wissen das durchaus und werden das vielleicht bei Gelegenheit kundgeben (lacht). Es gibt da ein Gerücht mit einem Badesee ...



»Die Wies'n: Spaß für die ganze Familie.«

Um Truppen auszuheben, benötigen Sie eine Siedlung. Hat Ihr Sextett zum Beispiel ein Elfen-Monument gefunden sowie eine entsprechende Arbeiter-Rune und Baupläne parat, kann's losgehen. Der Ablauf ist genretypisch: Gebäude A erlaubt es, Einheit B zu produzieren und Gebäude C zu errichten. Letzteres macht's außerdem möglich, Abwehrtürme für Bogenschützen aus dem Boden zu stampfen. Und so weiter und so fort, Sie kennen das. Arbeiter schaffen Ressourcen herbei, von denen es sieben Arten gibt: Holz, Eisen, Stein, Mithril sowie zwei noch namenlose, magische Rohstoffe und Nahrung. Ums Mikromanagement müssen Sie sich übrigens nicht sorgen. Wenn Sie beispielsweise einen Förster haben, jagt dieser automatisch Rehe, Bauern kümmern sich um die Viehzucht und Fischer fischen frische Fische.

TAKTIK-VIELFALT: MACH MIR DIE FLÜGELZANGE!

Im strategischen und taktischen Bereich haben sich die Macher eine Menge vorgenommen. Das beginnt bei klassischen Elementen wie Gruppierungen, Formationen, echten Sichtlinien und durchs Terrain bedingten Einflüssen. Eine Anhöhe zu erklimmen verlangsamt die Marschgeschwindigkeit. Dafür haben Sie von oben eine bessere Sicht und schießen weiter. Selbst die Tageszeit kann eine Rolle spielen: Nachts erhalten Elfen beispielsweise einen Kampfbonus, weil sie besser sehen. Beachtenswert sind



LEGENDE:

1) Schaltfläche „Ausrüstung"
2) Schaltfläche „Quest-Buch"
3) Schaltfläche „Runen-Board"
4) Schaltfläche „Bauplane"
5) Schaltfläche „Charakter-Werte"
6) Inventar
7) Slot für Helme
8) Slot für Waffe
9) Slot für Rüstung (Rumpf)
10) Slot für Schilde
11 & 12) Slots für Ringe
13) Slot für Rüstung (Beine)
14) Eigenschaftswerte und Resistenzen
15) Schaltflächen „Weitere Helden"
16) Mini-Karte

ferner die Rassenunterschiede. Zwar ist es möglich, aus allen Völkern Truppen zu generieren. Manche können sich aber partout nicht riechen – schicken Sie besser nie Trolle und Menschen gemischt in die Schlacht, die murksen sich nur gegenseitig ab. Eine getrennte Attacke in Form einer Flügelzange funktioniert dagegen. Klasse! (vgl. auch Kasten „Das hat Rassen!")

VON RESSOURCENPOOLS UND GUT GEMIXTEN TRUPPEN

Sogar beim Ressourcenabbau haben taktische Überlegungen ihren Platz. Zum Beispiel können nur Orks und Zwerge Mithril abbauen. Mit diesem Spezial-Metall sind unter anderem besonders gut gepanzerte Elfen-Eliteeinheiten produzierbar. Das von den Orks geschürfte Material nehmen die doofen Zicken natürlich nicht an. Will heißen: Im vorliegenden Fall können sich nur Zwerge und Elfen oder Orks und Dunkelelfen Ressourcen teilen. Fast von selbst versteht sich, dass Sie Truppen immer möglichst sinnvoll zusammenstellen sollten. Haben Sie einen Avatar, der sehr gut zaubern kann, umgeben Sie diesen beispielsweise am besten mit Krieger-Helden und Nahkampf-Einheiten.

DAS HAT PERSPEKTIVEN!

Was uns an *Spellforce* besonders beeindruckt hat, war die Grafik, die Sie mittels fünf Kameraperspektiven in Szene setzen dürfen. Die klassische Sicht von schräg oben gibt es in zwei Zoomstufen. Dazu gesellt sich eine Vogelperspektive. So weit, so genretypisch. Aber der Hammer sind die Verfolger- und die Ich-Perspektive. Die bringen die Optik besonders zur Geltung und sind nicht nur bei der Wanderschaft nützlich, sondern auch bei kleineren Scharmützeln. So klappt es einwandfrei, dass Ihr Magier wie ein Feldherr auf einem Hügel steht, seine Truppen von dort in den Kampf schickt, sie immer wieder heilt und Gegnern gleichzeitig mit Asteroidenschauern oder anderen Sprüchen einheizt.

CLICK & FIGHT: KAMPFSYSTEM FÜR GROBMOTORIKER

Auf jeden Fall sinnvoll ist das von den Entwicklern ausgeklügelte Kampfsystem, das sie „Click & Fight" getauft haben. Statt einen Feind punktgenau mit dem Mauszeiger im Getümmel markieren zu müssen, um eine gezielte Attacke auf ihn starten zu können, geht *Spellforce* den umgekehrten Weg. Hier klicken Sie erst den Gegner an und sofort ploppen unter den Porträts Ihrer Einheiten Buttons mit den möglichen Aktionen auf. Ein zweiter Klick genügt und Ihr Schützling führt den Befehl aus. Klingt doch genial einfach und einfach genial, oder?

HARALD FRÄNKEL

SPELLFORCE

GENRE: Echtzeitstrategie
ENTWICKLER: Phenomic/JoWood
FERTIG ZU: 75 %
ERSCHEINT: 2. Jahreshälfte 2003
VERGLEICHBAR: Warcraft 3, Dungeon Siege
INTERNET: http://spellforce.jowood.de

KOMMENTAR



HARALD FRÄNKEL

Eine deutsche Spieleschmiede sagt *Warcraft 3* den Kampf an. Dieser Satz müsste normalerweise auf die Frage „Kennst du den schon?" folgen – schon hätten Sie den perfekten Witz. Normalerweise. Denn dieser Titel hat tatsächlich das Zeug dazu. Für mich steht fest: *Spellforce* ist im übertragenen Sinn eine Mischung aus Heidi Klum und Ottfried Fischer: Optisch eine Augenweide und von den Ideen einfach nur fett. Jetzt kommt's auf die inneren Werte wie Umsetzung, Missionsdesign, Story und Balancing an. Ich bin gespannt wie Filmheld William Wallace auf der Folterbank! Im positiven Sinn, natürlich.



Bin ich schon drin?

Die Hauptdarsteller Niobe und Ghost.

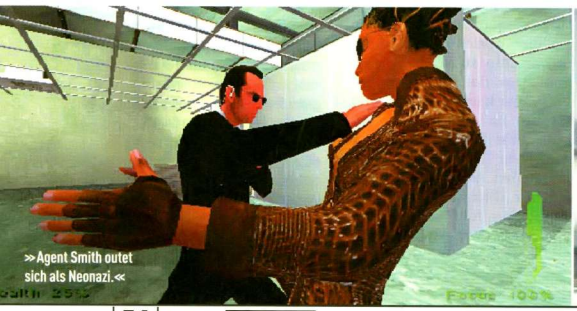
Langsam lüftet sich der Mantel des Schweigens. Wir verraten Ihnen neue Details zum Action-Spiel ENTER THE MATRIX.

Einen Fuß auf die Tischkante, etwas Schwung geholt und rums, knallt der andere Stiefel dem Kerl mit Schmackes ins Gesicht. Der beklagt sich wohl in Zukunft nicht mehr über Einschlafstörungen. Tja, Actionheldin Niobe kann es Männern und Frauen ordentlich besorgen. Zeit für eine Verschnaufpause bleibt nicht. Mit schnellen Schritten eilt die Kämpferin zur Tür und huscht in einen langen Gang. Falls Sie sich jetzt fragen, warum die junge Dame sich dort überhaupt herumtreibt und fremde Männer verdrischt: Keine Ahnung … müssten wir jetzt eigentlich antworten. Immerhin ist die Handlung von *Enter the Matrix* ein gehütetes Mysterium, denn der Plot verläuft parallel zum zweiten Film. Der kommt erst im Sommer in die Kinos. Und wer lässt sich schon gerne vorab in die Karten gucken? Trotzdem konnte PC ACTION ein paar der Geheimnisse lüften. Kinogänger dürfen sich auf ein heißes *Matrix*-Jahr freuen. Zwei Nachfolger zum 1999er Original stehen in den Startlöchern. *The Matrix Reloaded* läuft im Juni an und *The Matrix Revolutions* im November. Doch mit *Enter the Matrix* bekommen auch Computerspieler ihr SciFi-Spektakel. Und zwar voraussichtlich schon am 15. Mai!

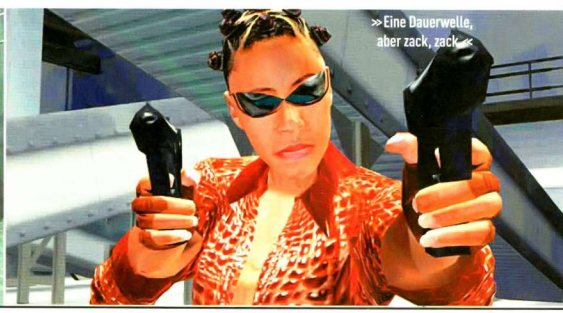
AUF DVD
VIDEO

SO GEHT MATRIX WEITER

Was also erwartet Sie? Nun, die Welt im Jahr 2199 ist nicht wirklich schön. Die Maschinen haben ihre Erbauer versklavt. Menschen vegetieren als lebende Batterien, das Bewusstsein gefangen in einer virtuellen Realität namens Matrix. Rebell Neo hat mit anderen Aufständischen diese Scheinwelt verlassen. So weit der erste Film. Die Fortsetzung und somit auch das Spiel beginnen ein halbes Jahr nach diesem Ereignis. Die Rebellen finden heraus, dass die Maschinen intensiv tief unter der Erde nach Zion suchen, der letzten Bastion der freien Menschen. Allerdings nicht, um auf ein Kännchen Maschinenöl hereinzuschauen, sondern um es zu zerstören. Nur 72 Stunden bleiben, um die bösen Sentinels



»Agent Smith outet sich als Neonazi.«



»Eine Dauerwelle, aber zack, zack.«

Die spielen eine Rolle

An dieser Stelle stellen wir Ihnen die offiziellen Sonnenbrillen-Models des kommenden Sommers vor. Vor Coolness halb blind, spielen diese Damen und Herren gleichzeitig eine mehr oder weniger wichtige Rolle in *Matrix*.



Darsteller: Jada Pinkett Smith
Seite: Rebellen
Im Film nur ein kleines Licht, übernimmt die drahtige Dame in *Enter the Matrix* eine der Hauptrollen. Sie verteilt nicht nur harte Tritte, sondern klemmt sich mit Vorliebe hinter Lenkräder schneller Fahrzeuge.



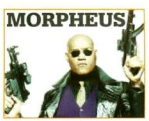
Darsteller: Anthony Wong
Seite: Rebellen
Ghost ist der Waffenexperte. Wer nicht mit Niobe in *Enter the Matrix* agieren mag, muss mit ihm Vorlieb nehmen. Vier Gegner gleichzeitig zu vermöbeln, ist für ihn kein Problem. Denn verrenken kann er sich genauso gut wie Niobe.



Darsteller: Keanu Reeves
Seite: Rebellen
Neo ist der Auserwählte. Der Macher. Der Mann, der den Durchblick hat. Innerhalb der Matrix hat er unglaubliche Macht. Seine jüngste Errungenschaft ist ein beidhändig geführter Kampfstab.



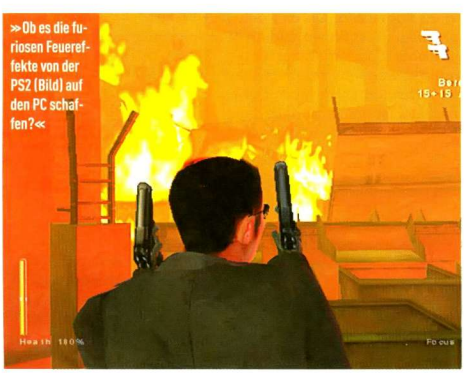
Darsteller: Carrie-Anne Moss
Seite: Rebellen
Sie verkörpert Neos bessere Hälfte. Doch die kühle Schwarzhaarige ist kein Hausmütterchen. An Wänden entlangzulaufen, stellt für Sie kein Problem dar und mit Waffen kennt Sie sich ebenfalls aus.



Darsteller: Laurence Fishburne
Seite: Rebellen
Morpheus ist Captain des Rebellenschiffs Nebuchadnezar und einer der wichtigsten Rädelsführer der Rebellion. Außerdem ist er der Ex von Niobe. Seine bevorzugte Waffe ist seit neuestem das Samuraischwert.



Darsteller: Hugo Weaving
Seite: Maschinen
Wenn Sie dachten, Agent Smith hätte am Ende des ersten Kinofilms den Löffel abgegeben, haben Sie sich getäuscht. Mittlerweile kann er sich selbst duplizieren und Elemente der Matrix zum Zerfall anregen.





der Maschinen aufzuhalten. In dieser Zeit müssen Sie unter anderem einen Kerl namens Keymaker aus einer schwer bewachten Villa befreien. Der Asiate verfügt über die Fähigkeit, Zugänge von der Matrix zur harten Wirklichkeit zu öffnen. Genau der richtige Stoff also, um daraus ein Computerspiel zu stricken. Warum das nicht schon viel früher passiert ist, liegt daran, dass sich zunächst kein Entwickler für den unbekannten Streifen interessierte und nach dessen Kassenerfolg die Macher des Films bereits andere Pläne schmiedeten. Pläne, die nun den Begriff „Spiel zum Film" neu definieren könnten. Dadurch, dass der Spieler in die Haut von Niobe und Ghost, zwei Nebenfiguren von *The Matrix Reloaded*, schlüpft, entstehen ungeahnte Handlungsspielräume. Statt wie bei Filmlizenzen üblich die Geschehnisse bloß nachzuspielen, ist *Enter the Matrix* quasi der Director's Cut zum Leinwandvorbild. „Da gibt es im Film zum Beispiel Szenen, die einfach zu Ende sind", erklärt *Matrix*-Produzent Joel Silver. „Diese Szenen werden im Spiel fortgesetzt. Die gleichen Charaktere, die gleiche Location." Da die Spielhandlung ebenfalls von den Filmemachern stammt, profitiert das Spiel enorm von Synergieeffekten. Entwickler Shiny (*Earthworm Jim*, *Sacrifice*) konnte für Texturen, Modelle und Zwischensequenzen auf Material zurückgreifen, das zum Teil extra für das Spiel am Filmset aufgezeichnet wurde. Luxus, der sich hoffentlich lohnt.

NOCH NICHT DER WEISHEIT LETZTER SCHLUSS

Was Sie erwartet, ist eine Mixtur aus *Oni* (Gegner vermöbeln), „Max Schmärz" (Zeitlupe und Ballern), *Knight Rider* (Autoverfolgungsjagden) und *Descent* (3D-Flugeinlagen). Ob sich Shiny bei so viel Brimborium nicht verzettelt, lässt sich noch nicht abschließend beurteilen. Zumindest grafisch überzeugen etwa die Autofahrten trotz netter Ballereinlagen keineswegs. Generell mangelt es besonders den Hintergründen bislang an Details. Hoffentlich orientiert sich Shiny da aus Zeitmangel nicht zu sehr an der schwächeren PlayStation-2-Hardware: Immerhin soll das Spiel gleichzeitig für PC, Xbox, GameCube und die Sony-Kiste erscheinen. Die Stärken von *Enter the Matrix* liegen neben der starken Story sicherlich in den hochwertigen Kampfsequenzen und den Zeitlupeneffekten. Cooler geht es kaum noch, ohne dass der Rechner Gefrierbrand bekommt. Auch die gerenderten Zwischensequenzen sehen fantastisch aus und brauchen sich wohl nicht vor dem Film verstecken. Davon dürfen Sie sich im Videobeitrag auf der beiliegenden DVD überzeugen. Wir sind jedenfalls bereit, die Matrix zu betreten. Sind Sie es auch? JOACHIM HESSE

ENTER THE MATRIX

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Shiny/Infogrames
FERTIG ZU:	85 %
ERSCHEINT:	15. Mai 2003
VERGLEICHBAR:	„Max Schmärz"
INTERNET:	www.enterthematrixgame.com

KOMMENTAR



Die Erde der Zukunft ist abgestorben und öde. Die Menschen leben in einer schöneren, virtuellen Welt. Warum diese Rebellen darauf freiwillig verzichten, bleibt mir ein Rätsel. Zumindest beschert dieser Fakt den Stoff für ein gutes Actionspiel. Die Kämpfe sehen schon mal spannend aus und sind angeblich kinderleicht zu steuern. Genau das Richtige, um ein paar Leuten einen Satz heiße Ohren zu verpassen. Dennoch bezweifle ich (noch), dass *Enter the Matrix* spielerisch tatsächlich den Überhammer darstellt, den die Entwickler versprechen. *Matrix*-Fans kommen voraussichtlich aber kaum um den Kauf herum.



» An der Saurier-Gummipuppe hätte Beate Uhse ihre Freude. «

- 9 Trainingsmissionen
- 10 Hauptmissionen
- 1 Bonuslevel
- 1 Kampagne
- 10 Musikstücke
- Mehr als 25 Saurierarten

Der Spielberg ruft

Während Filmfans noch auf Teil 4 von JURASSIC PARK warten, ist PC ACTION bereits einen Schritt weiter: Wir managen den Park selbst!

Darauf haben wir gewartet, seit Steven Spielberg erstmals lebensecht wirkende Saurier auf Kinozuschauer losließ! Wer schon damals den fiktiven Dino-Park-Betreiber und Milliardär John Hammond wegen seiner grenzenlosen Geldgier verfluchte, bekommt ab diesem Monat die Möglichkeit, alles besser zu machen. Damit es nicht zu ähnlichen Katastrophen wie in den drei Filmstreifen kommt, hat man nämlich den fähigsten Park-Manager der Welt angeheuert: Sie selbst! Doch da wohl selbst gottgleiche WiSim-Spezialisten bei einem neuen Spiel einen kleinen Trainingslauf benötigen, bekommen Neueinsteiger in gleich zehn Trainingslevels Steuerung, Aufgaben und alles Wissenswerte erklärt. Ein alter Bekannter führt Sie in die Materie ein: „Hallo und willkommen bei Jurassic Park. Meine Name ist John Hammond", begrüßt Sie der grauhaarige Brillenträger. „Es gibt eine Menge zu lernen, wenn Sie den Park am Laufen halten wollen. Also fangen wir besser gleich an." Das Spiel startet allerdings etwas zäher, als es diese Worte vermuten lassen.

JETZT KÖNNEN BIO-LEHRER EINPACKEN

Zahlreiche Textfenster, die Vivendi zum Glück noch übersetzen lässt, strapazieren die Geduld erheblich. Na ja, wer WiSims wie *Capitalism 2* überlebt hat, nimmt auch diese Hürde mit Leichtigkeit. Zudem bekommt der Spieler nebenbei jede Menge Wissenswertes über Saurier vermittelt. Wer geschickt argumentiert, könnte *Operation Genesis* bei seinen Eltern locker als Lernsoftware für den Biologie-Unterricht deklarieren. Immerhin darf man im Spiel nach Herzenslust Archäologie-Teams Fossilien ausgraben lassen und die Urzeitviecher klonen. Doch aufgepasst: Die Tierchen erfordern Pflege. Wer bei den Elektrozäunen der Gehege schlampt oder die falschen Chemikalien ins Futter mischt, muss damit rechnen, dass Raptoren schon mal Jagd auf die Park-Besucher machen. Und tote Touristen mindern die Einnahmen. Im Notfall dürfen Sie immer noch in den Hubschrauber steigen und den Ausreißern ein paar Schüsse aus dem Betäubungsgewehr verpassen. Ob das den aktuellen Richtlinien für artgerechte Saurierhaltung entspricht, wagen wir zu bezweifeln. Doch wichtig ist nur eines: „Es ist dein Job, dass der Laden brummt!" JOACHIM HESSE



» Orientierungsprobleme bei Paris-Dakar. «



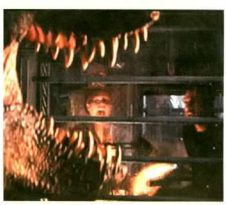
» Diese Echse hat beim Waschen etwas Farbe verloren. «

Hollywood

In den Kinofilmen kommt es zu allerlei Problemen im Jurassic Park.



1. Die Frühstückseier sind zu hart. (Jurassic Park, 1993)



2. Vor den Fenstern lauern Spanner. (Vergessene Welt: Jurassic Park, 1997)



3. Indiana Jones verläuft sich im Dickicht. (Jurassic Park 3, 2001)

Fotos: TM & (c) Universal Studios and Amblin Entertainment, Inc. All rights reserved.

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

GENRE:	WiSim
ENTWICKLER:	Blue Tongue/Vivendi
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	21. März 2003
VERGLEICHBAR:	Zoo Tycoon: Dinosaur Digs
INTERNET:	www.bluetongue.com

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

Die 3D-Grafik dreht und zoomt in unserer spielbaren Version recht anständig, einen Preis in einer Schönheitskonkurrenz gewinnt sie aber kaum. Wobei ich ein paar der Fleischklopse schon niedlich finde. Prima ist auch, dass es Missionen wie „Fotografiere ein paar Dinosaurier" gibt. Das kenne ich von diversen Familienfesten. Für Dino-Liebhaber ist das Spiel somit wohl kein Fehlgriff.


DER SCHNELLSTE GAMING PC DIESES PLANETEN
START : APRIL 2003
WWW.ALIENWARE.COM/DE
ALIENWARE
THE ULTIMATE GAMING MACHINE™

- 11 Levels
- Geo-Mod-Engine
- 15 Waffen
- Steuerbare Vehikel
- 5 alternative Endsequenzen
- Preis: rund 20 Euro!

»Operation gelungen: Benjamin Bezold nach der Geschlechtsumwandlung.«

Feuerprobe

»Fort mit dem Ford! Der Automobilhersteller setzt auf einfache Recycling-Methoden.«

Die Revolution geht in die Verlängerung. In RED FACTION 2 schießen Sie einem verrückten Diktator den Palast unterm Hintern weg. Und kommen dabei einer großen Verschwörung auf die Schliche.

Nano-Implantate sind was Feines. Wer sie unter der Haut hat, kann vieles besser. Sehen, springen und rennen zum Beispiel. Und der Gegner? Der guckt doof, wenn er auf der Matte liegt, bevor er reagieren kann. Aber wehe, es kommt irgend so ein durchgeknallter Diktator an die Macht und beschließt, alle Nano-Träger zu töten, nur weil er sich das Monopol auf die Technologie sichern will. Dann ist Schluss mit lustig. Wie in Ihrem Fall. Fünf Jahre lang haben Sie als Sprengstoffexperte Alias mit Ihren ebenfalls nanomanipulierten Kollegen auf der Erde für Ordnung gesorgt, bis Stalin-Verschnitt Sopot aus ebendiesem Grund Ihr Todesurteil verhängt. Das finden Sie natürlich so was von scheiße, dass Sie sich kurzerhand Ihrem ehemaligen Erzfeind, der Red Faction anschließen, um Sopot die Leviten zu lesen.

MACH DEN RAMBO

Als *Red Faction* vor anderthalb Jahren auf den Markt kam, staunten wir nicht schlecht über die innovative Technik des Ego-Shooters aus dem Hause Volition. Die Rede ist von der so genannten Geo-Mod-Engine, die es Ihnen erlaubte, die Spielwelt in sämtliche Einzelteile zu zerlegen. Dummerweise wurde die Technologie kaum ins eigentliche Leveldesign integriert. Sie war eher nettes Beiwerk. Das soll sich mit Teil 2 ändern. Hier kommt der Geo-Mod-Engine eine wesentlich höhere Bedeutung zu. Stehen Sie etwa vor einer verschlossenen Tür, perforieren Sie mal eben die Wand und schon ist der Weg in einen neuen Levelabschnitt frei. Wie bei *Medal of Honor* erhalten Sie während einiger Missionen Feuerunterstützung durch Ihre fünf Kameraden. Befehle erteilen oder gar in einen anderen Charakter springen dürfen Sie aber auch bei *Red Faction 2* nicht. Stattdessen übernimmt der Computer die volle Kontrolle über Ihre Freunde – mit von der Partie ist unter anderem eine rassige Rothaarige mit Bürstenschnitt namens Quill. Übrigens sind Sie nicht ausschließlich per pedes unterwegs. In mehreren Levels nehmen Sie in Vehikeln, etwa einem Hubschrauber, Panzer oder U-Boot Platz und haben so noch mehr Feuerkraft. Wäh-

rend im Panzer und Helikopter Kollege Shrike am Steuer sitzt und Sie mit der Bordkanone alles und jeden kurz und klein ballern, legen Sie im U-Boot obendrein höchstpersönlich Hand ans Ruder.

NEUER VERSUCH, NEUES GLÜCK

Wer kennt es nicht? Kaum hat man ein Spiel durch, verschwindet es für immer im Regal. Damit das nicht mit *Red Faction 2* passiert, haben sich die Entwickler etwas Besonderes einfallen lassen. Nämlich fünf Endsequenzen. Diese variieren, je nachdem wie Sie gespielt haben. Also, ob Sie beispielsweise Zivilisten gekillt, übermäßig oft Raketen abgeschossen oder vielleicht sogar eines der vielen Secrets gefunden haben. Somit ist für die nötige Motivation zum erneuten Durchzocken gesorgt. Apropos Durchspielen: die PS2-Version (seit November im Handel) haben Geübte bereits nach acht Stunden geschafft. Ähnlich kurz wird auch die PC-Umsetzung ausfallen. Sie umfasst nämlich dieselben elf Levels. Optisch kann *Red Faction 2* mit der Genrereferenz *Unreal 2* nicht mithalten. Die Spielwelten sind zu steril und eckig. Dafür gibt's ein fettes Waffenarsenal mit 15 Krachmachern. Vom Raketenwerfer über ein Scharfschützengewehr bis zur Railgun ist alles dabei, was das Actionspielerherz höher schlagen lässt.

BENJAMIN BEZOLD

RED FACTION 2

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Volition
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	30. Juni
VERGLEICHBAR:	Unreal 2, Serious Sam 2
INTERNET:	www.redfaction2.com

KOMMENTAR



BENJAMIN BEZOLD

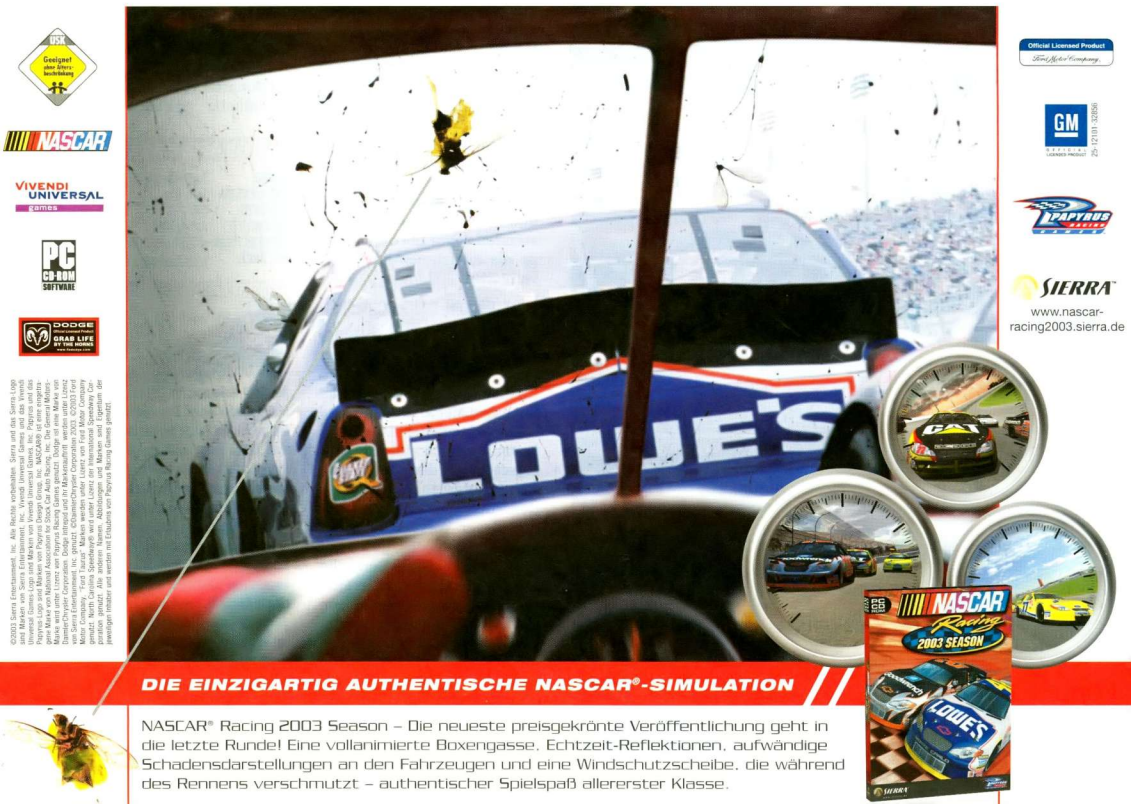
Ein Problem des Vorgängers war die blasse Titelfigur. Sie haben so gut wie nichts über Ihren Helden erfahren. Eine Identifikation wie in *NOLF 2* war einfach nicht drin. In diesem Punkt erhoffe ich mir von *Red Faction 2* einiges mehr. Genug Potenzial bietet die futuristische Revolutions-Story ja. Die Wucht ist übrigens der Preis. Rekordverdächtige 20 Euro will THQ für *Red Faction 2*. Da kann von mir aus die Spieldauer ruhig etwas kürzer ausfallen. Lieber kurz und knackig als lang und öde. Hoffentlich bleibt *Red Faction 2* nicht der einzige Titel, der für 'nen Zwanziger auf den Markt kommt. Vielleicht ziehen ja bald andere Hersteller nach.



»Gepäckkontrolleure am Flughafen werden auch immer unfreundlicher.«

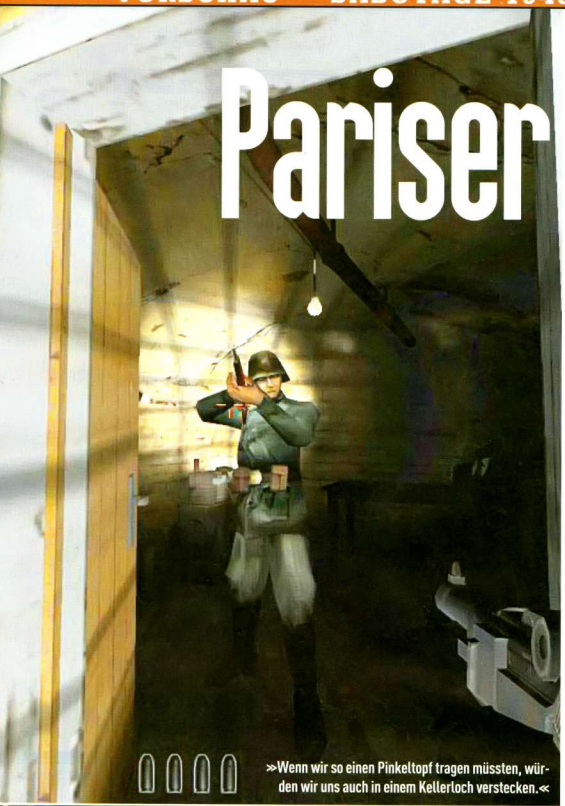


»Arnold Schwarzeneggers Klone haben sich beim Spannen einen steifen Nacken geholt.«



Pariser schützen!

In SABOTAGE 1943 helfen Sie als Widerstandskämpfer den Bürgern der französischen Metropole im Kampf gegen die Deutschen.



»Wenn wir so einen Pinkeltopf tragen müssten, würden wir uns auch in einem Kellerloch verstecken.«



»Bitte abschleppen: Der Glöckner von Notre Dame parkt den Gehweg zu.«



»Keine Panik, Kommissar Rex will nur spielen!«

Sabotage 1943 entführt Sie in die Stadt der Liebe. Allerdings nicht, um mit schnuckeligen Französinnen anzubandeln, sondern um die rund 80.000 Wehrmachtssoldaten aus Paris zu scheuchen. Und wie? Mit gezielten Sabotage-Akten zum Beispiel. Tatkräftige Unterstützung erhalten Sie dabei von der Bevölkerung. Kein Wunder, schließlich gehören Sie der gefürchteten Résistance an, der französischen Widerstandsbewegung. Wie weit die Hilfe der Ansässigen geht, liegt ganz an Ihrem Verhalten. Erledigen Sie für die Bürger ab und an kleinere Gefälligkeiten, steckt man Ihnen Geheiminformationen zu und lenkt Wachpatrouillen ab. So können Sie ungesehen in wichtige Räumlichkeiten vordringen. Aber wehe Sie durchlöchern einen Pariser! Dann ist Schluss mit lustig und man wird Sie unter Umständen sogar bei der Gestapo als Résistance-Anhänger verpfeifen.

ERST DENKEN, DANN SCHIESSEN

Obwohl das Ganze schwer nach Rollenspiel klingt, ist und bleibt *Sabotage 1943* ein Ego-Shooter. Halt weniger im Stil eines *Medal of Honor (dt.)* sondern eher eines *Deus Ex 2*. Kommt es doch mal zum Feuergefecht mit den Krauts, sollten Sie tunlichst als Erstes den Funker ausschalten, bevor dieser Verstärkung ruft. Versäumen Sie das, gibt's nur noch eins: Flüchten! Denn ehe Sie sichs versehen, eilen Panzer und Soldaten herbei, um nach dem Rechten zu sehen. Die 22 Levels der Einzelspielerkampagne bestreiten Sie nicht immer mit derselben Spielfigur. Je nach Missionsziel variiert der Charakter. Sollten Sie beispielsweise etwas hochjagen, spielen Sie den Bombenexperten, für Attentate den Scharfschützen und so weiter. Unter den sieben Charakteren befindet sich übrigens auch eine britische Geheimagentin. Mit ihr dürfen Sie des Nachts durch die Wälder Frankreichs schleichen und einen Gefangenen befreien. Aber hüten Sie sich vor den deutschen Schäferhunden. Die sind echt bissig. In puncto Grafik setzt der Hamburger Entwickler Team Toro auf eine Eigenproduktion, die sich vor der Konkurrenz nicht zu verstecken braucht. Vor allem die Licht- und Schatteneffekte gefallen auf Anhieb. BENJAMIN BEZOLD

SABOTAGE 1943

GENRE:	Taktik-Shooter
ENTWICKLER:	Team Toro
FERTIG ZU:	45%
ERSCHEINT:	Anfang 2004
VERGLEICHBAR:	MoH (dt.), Deus Ex 2
INTERNET:	www.sabotage1943.com

KOMMENTAR



BENJAMIN BEZOLD

Respekt! *Sabotage 1943* steckt voller interessanter Ideen. Besonders gefallen hat mir die Sache mit der interaktiven Bevölkerung sowie die „neue" Story. Endlich mal ein Zweiter-Weltkriegs-Shooter ohne das ausgelutschte „Fitter Ami macht böse Nazis platt"-Szenario. Etwas Kopfzerbrechen hingegen macht mir der Schwierigkeitsgrad. Hoffentlich bekommen die Entwickler das Balancing in den Griff. Sonst wird *Sabotage 1943* zum Frustspiel. Stellen Sie sich nur vor, Sie haben es mit den Einheimischen verscherzt und werden obendrein per Steckbrief von den Deutschen gesucht.

Gib mir die Peitsche!

Indiana Jones, der Mann mit der Peitsche, ist zurück! Und muss in seinem neuesten Abenteuer DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT mal wieder Mutter Erde retten.



»Ein Mann mit Peitsche – da geht PCA-Redakteur Ahmet Iscitürk nicht nur das Herz auf.«

Schlapphut und Peitsche hingen lang genug im Schrank, jetzt warten wieder Arbeit und Ärger auf den wohl berühmtesten Schatzsucher der Welt. Sein neuestes Abenteuer spielt im Jahr 1935 und führt Indy Jones in knapp 60 Level-Etappen um den halben Erdball. Auf der Suche nach dem „Herz des Drachens", einem geheimnisvollen Artefakt, das keinesfalls in die falschen Hände gelangen darf, bekommt er es mit Nazi-Schergen, militanten Schatzjägern, Wehrmachtssoldaten, Karatekämpfern, Zombies und vielem mehr zu tun. Geisterte beim etwas enttäuschenden Vorgänger noch ein betagter und hüftsteifer Indy durch das Action-Adventure, haben wir es bei der *Legende der Kaisergruft* erfreulicherweise mit einem äußerst vitalen Indiana Jones zu tun. Das Tempo des Spiels ist bei der uns vorliegenden Xbox-Version durchgehend hoch – Indy läuft, springt und kämpft in einer Tour. Zwischendurch gilt es einige genretypische Rätsel zu lösen. Sprich: Türen öffnen, Schalter umlegen und Gegenstände einsammeln. Viel Wert haben die Entwickler auf das Kampfsystem gelegt. Sowohl im Nahkampf mit Faust und Peitsche als auch mit anderen Waffen macht Indy eine gute Figur. Da die Munition der Schießeisen arg limitiert ist, müssen Sie mit dieser äußerst sparsam umgehen. Folglich macht es Sinn, den Gegner mittels der legendären Peitsche die Waffe aus der Hand zu schlagen und ihn anschließend in eine Prügelei zu verwickeln. Indianas Gegner sind allerdings nicht ohne. Diese sollen nicht nur oftmals aus dem Hinterhalt attackieren und gekonnt in Deckung gehen, sondern auch empfindlich auf Geräusche reagieren.



Die Kampfszenen sind gut gelungen und versprechen eine Menge Spaß. Hier vermöbeln wir ein paar kopflose Zombies.



»Ente süßsauer? Kommt in 20 Minuten! – oder auch nicht. Im Kampf um die Kundschaft greifen chinesische Lieferdienste zu immer rabiateren Methoden!«

INDY SPRICHT DEUTSCH!

Für die stimmige Atmosphäre sorgt dabei neben dem Original-Soundtrack auch die Synchronstimme Harrison Fords. Bei der bereits erhältlichen Xbox-Version kommt bei actionreicheren Sequenzen die Kamera ärgerlicherweise nicht immer ganz so schnell mit und auch die Steuerung ist in Teilbereichen etwas fummelig geraten – merzt Lucas-Arts diese kleineren Schwächen bei der PC-Version aus, dürfen wir uns auf ein spannendes Action-Abenteuer freuen. CHRISTIAN SAUERTEIG

LEGENDE DER KAISERGRUFT

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	LucasArts
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	28. März 2003
VERGLEICHBAR:	Turm von Babel, Tomb Raider 6
INTERNET:	www.lucasarts.com

KOMMENTAR



CHRISTIAN SAUERTEIG

Die Legende der Kaisergruft dürfte ganz nach dem Geschmack der Indy-Fans sein – reichlich Action gepaart mit ein paar unterhaltsamen Rätseln und einem stimmigen Soundtrack. Bleibt nur zu hoffen, dass die Xbox-Version nicht 1:1 umgesetzt wird, denn gerade eine richtig gut funktionierende Steuerung ist bei derartigen Spielen das A und O.



- 20 Einzelspieler-Missionen
- 11 neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände
- 10 Special-Teams, 5 für jede Seite
- Wettereffekte wie Regen und Schnee
- Tools und Editor gibt's zum kostenlosen Download
- Alle Missionen auch mehrspielertauglich

Folge dem Stern!

Nein, wir meinen nicht das Mündungsfeuer dieses Soldaten. COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO will selbst zur Sternstunde für Zocker werden. Und schon wieder soll jemand anders das Feuerwerk zünden.

Fünf Freunde sollt ihr sein!

Bei den Antiterror-Kämpfern kommen zu den bekannten *CS*-Recken die russischen Spetznaz-Fallschirmjäger und bei den Bösewichten eine Extremisteneinheit. Und so sehen die „Guten" aus:



GIGN (FRANKREICH)



GSG-9 (DEUTSCHLAND)



2SAS (GROSSBRITANNIEN)



SPETZNAZ (RUSSLAND)



SEAL (USA)

Zunächst hatte Valve bei *CS:CZ* seine Finger im Spiel, dann wanderte die Verantwortung zu Gearbox Entertainment. Doch Gerüchten zufolge war Gearbox-Chef Randy Pitchford die Arbeit am inoffiziellen *Counter-Strike*-Nachfolger zu zeitaufwendig, weshalb man sich anderen Projekten, etwa *James Bond 007: Nightfire*, zuwandte (PC ACTION berichtete). Ritual Entertainment (*Heavy Metal F.A.K.K. 2*) übernahm das Ruder und soll nun dafür sorgen, dass der ungeduldigen Fangemeinde endlich die Augen übergehen. Wenn diesmal alles glatt geht, soll es im Mai endlich so weit sein.

NOCH SCHÖN GENUG?

Die neuen Models und Skins der zehn Special-Teams, die Sie in *CS:CZ* befehligen dürfen, machen noch immer eine gute Figur. Allerdings lässt sich nicht verhehlen, dass in-

AUF DVD
VIDEO

zwischen die Zähnchen der Zeit selbst an der aufgebohrten *Half-Life*-Engine ein paar Bissspuren hinterlassen haben. So wirken einige Level-texturen etwas grob, die Animationen der Charaktere vereinzelt zu abgehackt. Grund zur Panik? Nein. Denn das betagte Original stellt



»Chuck Norris sieht auf seine alten Tage immer noch knackig aus.«

CS:CZ auch optisch natürlich noch um Lichtjahre in den Schatten.

ALLEIN UNTERWEGS

Viel interessanter sind aber die wesentlichen Veränderungen des Spielkonzepts. Denn *CZ* ist vornehmlich als Einzelspieler-Erlebnis mit Hintergrundgeschichte konzipiert. Klar, noch immer müssen Sie mit Counter-Terroristen Bomben entschärfen und Geiseln befreien. Zusätzlich sollen aber auch Promis beschützt werden. Die 20 Missionen führen Sie über den ganzen Globus. Sie hecheln durch verschneite Städte, krabbeln auf Frachtschiffen herum und besuchen sogar den Pariser Louvre. Ihre Squad-Mitglieder sollen sich durch eine einzigartige Bot-KI besonders intelligent verhalten, sammeln Erfahrung und können sogar trainiert werden. Auch die Herren Feinde werden logischerweise vom Computer gesteuert.

JETZT OHNE HERRN MOLOTOW

Zahlreiche Wettereffekte wie Regen und Schnee sorgen für den Realitäts-Kick, ebenso wie das gewohnt umfangreiche Waffenarsenal, das zudem erweitert wurde. Lange bekannt war, dass es das Sturmgewehr Famas und das durchschlagskräftige MG M-60 in die Verkaufsversion schaffen. Auch ein Schutzschild, mit dem sich Kugeln abblocken lassen, wurde vor längerer Zeit angekündigt. Der bislang geplante Molotowcocktail – und diese Info ist brandneu – hat sich dagegen in ein Rauchwölkchen aufgelöst. Aus spielerischen Gründen, wie man uns mitteilte. Dafür dürfen Ihre Jungs jetzt mit Kameras Beweisfotos schießen.

Story hin oder her, *Counter-Strike*-Spieler möchten zu Recht wissen, welche Möglichkeiten *Condition Zero* im Mehrspieler-Modus bietet. Hier können wir komplett Entwarnung geben, denn die Antwort lautet schlicht: alle. Sämtliche 20 Karten sind voll spielbar, außerdem dürfen Sie nur in diesem Modus auch in die Rolle der Terroristen schlüpfen. Wie wären sonst wohl auch packende Mehrspieler-Duelle möglich? Die Mod- und Mapper-Gemeinde freut sich auf den Editor, der zum kostenlosen Download zur Verfügung gestellt werden soll. Wer in den Genuss der neuen Optik und aller Skins kommen möchte, muss sich aber die Vollversion von *CZ* zulegen.

CHRISTIAN BIGGE

CS: CONDITION ZERO

GENRE: Taktik-Shooter
ENTWICKLER: Ritual Entertainment/Valve
FERTIG ZU: 95%
ERSCHEINT: Mai 2003
VERGLEICHBAR: Counter-Strike
INTERNET: www.cs-conditionzero.com

KOMMENTAR



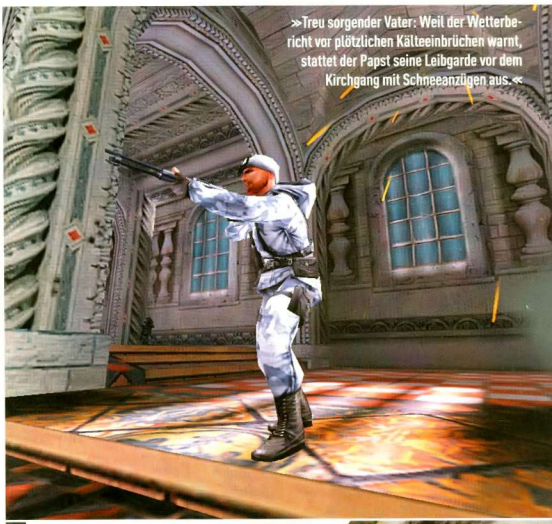
CHRISTIAN BIGGE

Schon traurig, dass die Fangemeinde des erfolgreichsten Mehrspieler-Shooters aller Zeiten so lange auf einen Nachfolger warten muss. Mir ist es ehrlich gesagt wurscht, ob nun Ritual Entertainment oder Gearbox Software das Ding fertig programmieren. Die Eindrücke der spielbaren Version lassen zum Glück auf ein exzellentes Balancing der neuen Karten hoffen. Ob die im Vorfeld angekündigte revolutionäre Bot-KI im Einzelspieler-Modus die Erwartungen erfüllen kann, bleibt abzuwarten.

DAS GIBT'S DOCH GAR NICHT!

Stimmt, viele der vollmundigen Versprechen, die man uns während der langen Entwicklungszeit von *CZ* gegeben hat, werden nicht eingehalten. Die wichtigsten zum Glück schon. Was war, was bleibt?

	MAL VERSPROCHEN:	SO WIRD'S SEIN:
Erscheinungstermin:	Anfang 2002	Mai 2003
Entwickler:	Valve, Gearbox Software	Ritual Entertainment
Spielinhalt:	30 bis 40 Missionen	20 Missionen
Geeignet für Mehrspieler-Modus:	Einige neue Karten	Alle neuen Karten
Karten-Editor:	Kostenlos zum Download	Kostenlos zum Download
Maps und Skins:	Teilweise im Internet	Nur bei Erwerb der Vollversion



»Treu sorgender Vater: Weil der Wetterbericht vor plötzlichen Kälteeinbrüchen warnt, stattet der Papst seine Leibgarde vor dem Kirchgang mit Schneeanzügen aus.«



»George ist sauer: Einige Rebellen wollen ihren Protest gegen das Vermummungsverbot mit Waffengewalt durchsetzen.«



»Aber meine Freundin hat gesagt, es kommt doch auf die Länge an!«



Baller, du Leuchte!

Dieser Aufforderung kam Schlaumeier Sylvester Stallone 1995 im Kinofilm JUDGE DREDD prompt nach. Jetzt sollen Sie selbst in den Megacitys aufräumen.

AUF DVD

Das dritte Jahrtausend. Die Erde ist nach Katastrophen und Kriegen so gut wie platt, Staaten gibt's auch nicht mehr. Dafür aber drei dreckige Megacitys, in denen bis an die Zähne bewaffnete Polizisten, die so genannten Judges, sich gegen marodierende Banden und die totale Anarchie stemmen. Stallone hat dort seinerzeit zwar ein bisschen aufgeräumt, doch für Sie ist im neuen PC-Spiel von Rebellion (u. a. *Aliens vs. Predator*) noch genug Kroppzeug übrig geblieben. Dem sollen Sie ab Herbst kräftig einheizen, in der Rolle von Judge Dredd natürlich. Im Einzelspieler-Modus erwartet Sie eine Kampagne mit elf umfangreichen Missionen, die auch kooperativ gezockt werden können. Wenn Sie Geiseln befreien, Zwischengegner grillen oder komplette Stützpunkte der Fieslinge ausräuchern, dürfen Sie keinesfalls alles durchlöchern, was nicht bei Zehn auf dem Fenstersims ist. Sie sind schließlich ein Mann des Gesetzes und sollen herumeiernde Zivilisten beschützen. Das kann manchmal auch nerven, weil auf den Straßen und in den engen Gängen der riesigen Hochhäuser verdammt viel Trubel herrscht.

STORY ODER DEATHMATCH?

Denn Rebellion legt besonderen Wert auf eine lebendige Umgebung. Also wird die Story hauptsächlich mithilfe der Spielgrafik erzählt, um keinen Stilbruch begehen zu müssen. Im Spiel können Sie ständig auf großen Videoleinwänden Nachrichten verfolgen, Passanten quatschen Sie an oder direkt vor Ihren Augen wird jemand gemeuchelt. Ganz zum Schluss wartet auf Sie Oberschurke und Dredds Erzfeind: Judge Death, der ein paar neckische Tricks beherrscht. Um jederzeit fachgerecht eingreifen zu können, nutzt Judge Dredd vorwiegend seine Leib-und-Magen-Wumme, den Lawgiver (deutsch: Gesetzgeber). Das schnieke Teil dürfen Sie mit sechs Munitionsarten füttern und verwandeln es so ganz nach Belieben etwa in ein Sturmgewehr, einen Flammenwerfer oder eine Säurepistole. Letztere mögen die ebenfalls auftauchenden Vampire und Untoten ganz besonders. Nach einem kurzen Freudentänzchen lösen sich die Knaben einfach in ihre Bestandteile auf. Alles nett animiert durch die hauseigene *Asura*-Grafik-Engine, versteht sich. Der Mehrspieler-Fangemeinde verspricht Rebellion neben dem Standardangebot (Deathmatch, Team Deathmatch) ein besonderes Schmankerl: Im so genannten „Blood Core"-Modus erleben Sie hautnah ein Gefecht zwischen zwei Wolkenkratzern. Sie schlagen sich auf eine Seite, erobern und verteidigen strategisch wichtige Punkte und wurscheln sich bis zum gegnerischen Hauptquartier durch. Momentan ist die Teilnehmerzahl zwar noch auf 16 menschliche Mitspieler beschränkt, zum Verkaufsstart sollen aber mindestens 64 Leutchen blaue Bohnen verteilen dürfen. CHRISTIAN BIGGE

JUDGE DREDD

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Rebellion/Vivendi
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	September 2003
VERGLEICHBAR:	Unreal 2
INTERNET:	www.dreddvsdeath.com

KOMMENTAR



CHRISTIAN BIGGE

Sagen wir's, wie's ist: Der Stallone-Streifen hat selbst eingefleischten Action-Fans Mitte der 90er nur ein müdes Lächeln abgerungen. Die erzählte Geschichte war einfach zu dünn. Und für die Dredd-Comics – in Amerika durchaus mit Kultstatus behaftet – interessieren sich hierzulande auch nur ein paar eifrige Seelen. Das Spiel zum Comic zum Film könnte aber nett werden. Besonders gespannt bin ich auf den Kooperativ-Modus der Kampagne und natürlich auf die „Blood Core"-Schlachten.





Voll fett:
Die Judge-Dredd-Comics dienen als Spielvorlage.

6 Casinos! 120 Charaktere! 150 Millionen Cash!

Bereit für das richtig grosse Geld?

KONAMI



CASINO Inc.

"Geld allein macht glücklich"-Productions presents:

Behalte als **Casinomanager** alles fest im Griff und lass Dir von der **Konkurrenz** nicht auf die Füsse treten. **Kontrolliere**, manipuliere und kassiere! Aber wähle Deine **Mitarbeiter**, die Deko, Ausstattung und **Überwachung** mit Bedacht. Denn wo **Vergnügen** und **Nachtleben** zuhause sind und der Zaster locker sitzt, gönnt Dir keiner was. Sechs verschiedene Casinovarianten in drei Städten wollen gut geplant und betreut werden. Mehr als 120 unterschiedliche **Zocker**, betrunkene **Glücksspieler** und Ganoven müssen um ihr Bares gebracht werden.

Also überlasse nichts dem Zufall und niemandem Dein **Revier**!

Nichts wie ran: **Füll'** Dir die Taschen und lass' **Vegas** links liegen!

Features: • Interaktive 3-D-Umgebung • Drei verschiedene Städte • Sechs verschiedene Casinovarianten • Über 120 Schurken, Ganoven, Glücksspieler und Zocker, die Dein Casino besuchen

www.konami-europe.com www.konamistyle-europe.com

KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
© Hothouse Creations Ltd. 2002. All rights reserved



Kantig und verschwommen schaut nicht nur Angie Merkels Gesicht aus, sondern auch die Streckenrandobjekte in dieser ersten Beta-Version.



„Bitte volltanken!" – die Boxenstopps nimmt Ihnen eine komplett animierte Mechaniker-Crew ab.



»„Wenn die Karre schon keine Hupe hat, malen wir halt ein Horn drauf!", wird sich Eddi Jordan bei einem seiner berüchtigten Gelage gedacht haben.«

Da geht die Post ab!

Die vergangenen drei Jahre wurde Schumi Weltmeister – langweilig, oder? Dank F1 CHALLENGE 99-02 können Sie die jüngste Formel-1-Geschichte neu schreiben! Zumindest an Ihrem PC.

Die aktuelle Formel-1-Saison hat gerade erst begonnen, schon kündigt sich mit *F1 Challenge 99-02* der Nachfolger zu EA Sports' herausragender Rennsimulation *F1 2002* an. In Anbetracht der Tatsache, dass der Vorgänger gerade mal schlappe zehn Monate unter der Motorhaube hat, sind gigantische Neuerungen nicht zu erwarten. Stattdessen beschränkt sich *F1 Challenge 99-02* aufs spielerische Feintuning und spendiert dem Ganzen obendrein einen Karrieremodus über die vergangenen vier Rennsaisons. Im Klartext: 14 Teams, 44 Wagen, 34 Fahrer und 17,5 Rennstrecken, die den Grand-Prix-Kursen von 1999-2002 mithilfe des Navigationssystems GPS millimetergenau nachgebildet wurden. Wieso 17,5 Rennstrecken? Weil sowohl der alte als auch der neue, kürzere Hockenheim-Parcours vertreten ist.

AUSSCHLIESSLICH DETAILVERBESSERUNGEN?

Für ein noch realistischeres Rennerlebnis soll die überarbeitete Fahrphysik sorgen. Zu diesem Zweck hat EA Sports mit einem ehemaligen Konstrukteur des Jordan-Rennstalls einen echten Experten unter Vertrag genommen, der dem Team mit zahlreichen Wagen- und Telemetriedaten zur Seite stand. Außerdem ist die schicke Grafik mitsamt dem ohnehin guten Schadensmodell verbessert worden: Umherwirbelnde Kohlefaserstückchen, detaillierte Verformungen durch kleinere Kollisionen und selbst winzige Lackkratzer sollen den Realismusgrad weiter nach oben schrauben. Letzteres versprechen auch neue Soundeffekte, die von echten Formel-1-Motoren stammen, sowie ein regerer Funkverkehr mit der Box. Ansonsten halten sich die Neuerungen, abgesehen von ein paar neuen Kameraperspektiven und einem eigenen Monitor beim Qualifying, arg in Grenzen. Keine Frage, die uns vorliegende spielbare Beta-Version macht einen sehr vielversprechenden Eindruck. Ob die Detailverbesserungen und der Karrieremodus den Kauf auch für Besitzer des Vorgängers rechtfertigen, wissen wir im Mai. Dann nämlich soll *F1 Challenge 99-02* erscheinen.

CHRISTIAN SAUERTEIG

F1 CHALLENGE 99-02

GENRE:	Rennsimulation
ENTWICKLER:	EA Sports
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	Mai 2003
VERGLEICHBAR:	F1 2002, Grand Prix 4
INTERNET:	www.electronicarts.de

KOMMENTAR



CHRISTIAN SAUERTEIG

Wroooouuuuuuum! Mit *F1 Challenge 99-02* hat EA Sports erneut ein ganz heißes Eisen im Feuer. Egal ob Steuerung, Optik, Fahrphysik oder Gegner-KI: EA Sports' neuester Rennspiel-Streich läuft bereits im jetzigen Beta-Stadium fast so stabil wie Schumis Ferrari. Lediglich die Grafik offenbart noch einige kleinere Schwächen, die aber bis Mai behoben sein sollen. Eine witzige Idee ist der Karrieremodus über mehrere Saisons. Der F1-Simulation würden aber noch mehr echte Neuerungen gut zu Gesicht stehen.

Harry fährt den Wagen vor!

Und was für einen! Denn bei WORLD RACING kesseln Sie ausschließlich mit den heißesten Kisten von Mercedes Benz über Stock und Stein.



Harry oben ohne! Der Mercedes Pagode ist einer von 109 Mercedes-Flitzern aus dem Spiel.

AUF DVD
VIDEO

Die Rennspielexperten von Synetic, die bereits mit *NICE 1* und *2* sowie *Mercedes Benz Truck Racing* große Erfolge feierten, sind zurück. Bereits im nächsten Monat erscheint mit dem ambitionierten *World Racing* das neueste Werk der Gütersloher Spieleschmiede. Als virtueller Testfahrer für Mercedes Benz dürfen Sie im Laufe des Spiels mit sage und schreibe 109 Modellvarianten des renommierten Autoherstellers ordentlich aufs Gaspedal treten. Dabei haben Sie die Wahl zwischen bekannten Serienfahrzeugen, Rennwagen, Oldtimern und sogar Prototypen. Letztere sehen nicht nur im wahrsten Sinne des Wortes ziemlich abgefahren aus, sondern bringen es auch auf Geschwindigkeiten von bis zu unglaublichen 350 Kilometern pro Stunde.

BLÜHENDE LANDSCHAFTEN

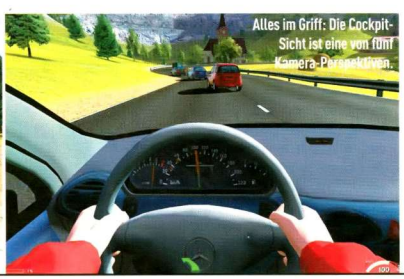
Fahren dürfen Sie durch sieben verschiedene Landschaften mit stolzen 117 abwechslungsreichen Strecken. Vom Dschungel über die verschneiten Alpen bis zum kurvigen Stadtszenario ist alles vertreten, was Laune macht und die Spieler ordentlich fordert – wovon wir uns bei einer ausführlichen Testfahrt selbst überzeugen durften. Von gelegentlichen Rucklern abgesehen ist die detaillierte Grafik ein absoluter Hingucker, die sich vor der üppigen Genre-Konkurrenz keineswegs verstecken braucht. Hinter dem optischen Hochgenuss verrichtet Synetics neu entwickelte Landscape-Engine ihren Dienst, die in der Lage ist, Unmengen von lebendigen Objekten gleichzeitig darzustellen. Und in der Tat, es gibt wohl kein Rennspiel, das mit so vielen, beweglichen und durch die Luft fliegenden Objekten aufwarten kann.

FAHRSPASS FÜR ALLE?

Damit Anfänger und Profis gleichermaßen ihren Spaß haben, kann der Schwierigkeitsgrad stufenlos von Arcade bis Simulation variiert werden. Dies wirkt sich einerseits auf das Fahrverhalten, andererseits auf die Intelligenz der Computergegner aus, die jedoch noch meistens recht stur auf ihrer Ideallinie beharren. Ob Synetic diesen und andere kleine Bugs noch in den Griff bekommen hat, erfahren Sie im ausführlichen Testbericht in der nächsten PC ACTION. CHRISTIAN SAUERTEIG



»Wir wissen nicht, ob eine Frau in der A-Klasse sitzt. Aber wir nehmen es einfach mal an.«



Alles im Griff: Die Cockpit-Sicht ist eine von fünf Kamera-Perspektiven.

WORLD RACING

GENRE:	Rennspiel
ENTWICKLER:	Synetic
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	Mai 2003
VERGLEICHBAR:	Need for Speed: Hot Pursuit 2
INTERNET:	www.synetic.de

KOMMENTAR



CHRISTIAN SAUERTEIG

Mal ehrlich, wer kann von sich schon behaupten, die gesamte Mercedes-Produktpalette inklusive aller abgefahrenen Prototypen unterm Allerwertesten gehabt zu haben? Ich! Okay, zwar nur in einem Computerspiel, aber immerhin! Und das Ganze macht sogar noch eine Menge Spaß, auch wenn in puncto Gegner-KI und kleinere Grafik-Bugs noch etwas Arbeit auf die Programmierer wartet.

Affen-Theater

Das Rhinozeros ist tot, ein Haifisch erkältet, Ihr Löwe notgeil und in der Kasse herrscht Ebbe – herzlich willkommen zu Ihrem Job als Zoodirektor bei WILDLIFE PARK.



Hereinspaziert! Zahlreiche Fressbuden und Souvenirstände ziehen Ihren Besuchern reichlich Geld aus der Tasche.

Nach Microsofts spaßiger Tierpark-Simulation *Zoo Tycoon* heißt es ab nächsten Monat wieder „ab zu den wilden Tieren!" *Wildlife Park* „schimpft" sich der von Nova Trix entwickelte Zoo-Manager aus deutschen Landen, bei dem es allerdings merklich komplexer zugeht als beim Aufbau-Kollegen. Zwar mimen Sie auch hier „nur" einen Zoo-Direktor. Dafür ist die Wirtschaftskomponente sehr viel ausgeprägter und auch das Eigenleben der 45 simulierten Tierarten spielt eine wichtigere Rolle. So entwickelt jede Kreatur ihr eigenes Sozial- und Sexualverhalten, zeugt mehr oder wenig fleißig Nachwuchs und segnet eines Tages bedauerlicherweise gar das Zeitliche. Da es Ihren Tieren bis dahin an nichts fehlen soll, müssen Sie ausreichend Pfleger, Ärzte und Dompteure anheuern und die einzelnen Gehege mit jeder Menge Spiel- und Klettergeräten, Hangelvorrichtungen oder Trampolinen ausstatten. Damit sich nicht nur Affen, Pinguine und Zebras wohl fühlen, sondern auch Ihre zahlungskräftigen Besucher, sollten Sie in jedem Fall genügend Zeit und Geld in die Landschaftsgestaltung stecken. Der Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt, zahllose Wege, Wasserfälle, Brücken und Blumen können errichtet oder gepflanzt werden. Die detaillierte Grafik mit der Sicht von schräg oben (Iso) macht einen schicken Eindruck und sorgt stets für den nötigen Überblick. Auch die Steuerung gibt keinen Anlass zur Kritik. Mit zwei Mausklicks sind alle wichtigen Funktionen sowie sämtliche Statistiken abrufbar. Neben einem freien Spiel gibt's eine knifflige Kampagne mit 20 Missionen, die allesamt an unterschiedlichen Schauplätzen rund um den Globus spielen. So sind beispielsweise Meerestiere in einem Wüsten-Szenario zwar eine echte Attraktion, aber auch teuer und kompliziert im Unterhalt. Gerade dieser Spagat zwischen Ökonomie und Ökologie scheint den Entwicklern ganz gut gelungen zu sein. Mit der spielbaren Beta-Version hatten wir nämlich – abgesehen von einigen wenigen Abstürzen – bereits eine Menge Spaß.

CHRISTIAN SAUERTEIG



Ich glaub, mich knutscht ein Elch: In dieser Tundra-Mission macht es Sinn, auf Paarhufer wie Hirsche oder Ziegen zu setzen.



»Ihr Kinderlein kommet: Auf Michael Jacksons Neverland-Ranch ist immer was los – auch ohne den aggressiven Affen Bubbles.«

WILDLIFE PARK

GENRE:	Wirtschaftssimulation
ENTWICKLER:	Nova Trix
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	9. April 2003
VERGLEICHBAR:	Zoo Tycoon
INTERNET:	www.wildlifepark.de

KOMMENTAR



CHRISTIAN SAUERTEIG

Wissen Sie, wann ich das letzte Mal im Zoo war? Nein? Macht nichts, ich nämlich auch nicht. Egal, denn dank *Wildlife Park* kann ich auch weiterhin zu Hause bleiben und dabei den gefährlichsten Tieren ganz, ganz nah kommen – tolle Sache. Wem Microsofts *Zoo Tycoon* zu einfach und eintönig war, der dürfte mit dem komplexeren und herausfordernden *Wildlife Park* schon eher auf seine Kosten kommen.

Meiner ist 18 Meter lang, Baby!

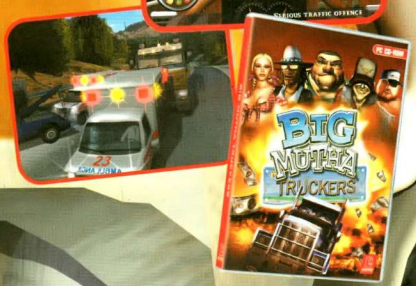
- Vier durchgeknallte Geschwister
- Absolut neues Konzept – Trading UND Trucking
- Gewagte Stunts und halsbrecherische Manöver
- Truck-Entführer, Biker-Gangs, korrupte Polizei
- Alles kann zerstört und über den Haufen gefahren werden

Demnächst auch für Ihren PC erhältlich!

Aber es kommt ja nicht immer auf die Größe an. In genau 60 Tagen muss ich mehr Geld verdienen als meine drei Brüder. Die richtige Ladung macht's, und klar: der Fahrstil. Der darf auch mal härter sein, denn die Bullen konnte ich schon immer um den kleinen Finger wickeln...







BIG MUTHA TRUCKERS®

im Vertrieb von KOCH DISTRIBUTION

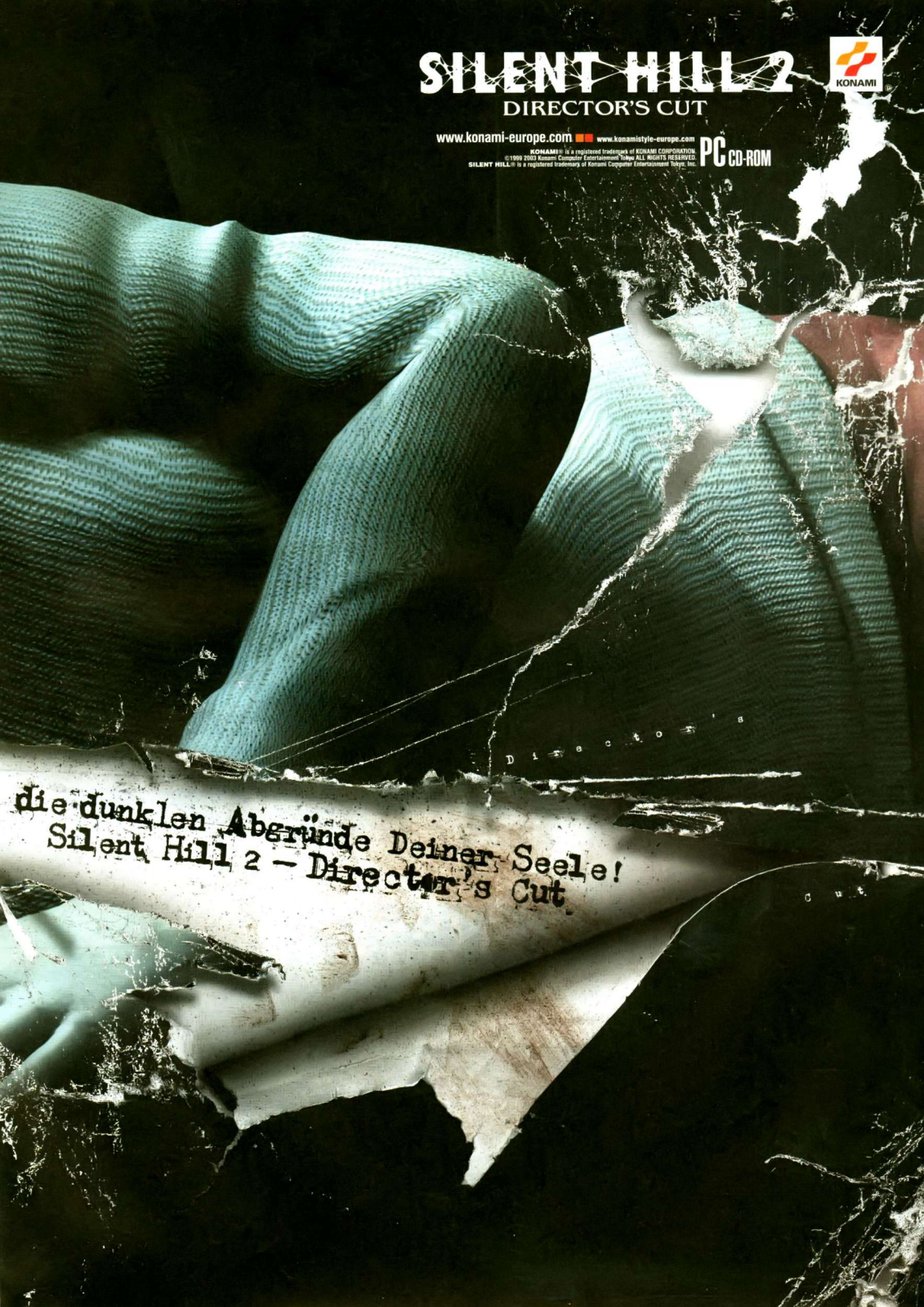
www.bigmuthatruckers.com

eutechnyx

EMPIRE INTERACTIVE

Big Mutha Truckers © 2002 Eutechnyx Limited. Published by Empire Interactive Europe Limited. Empire and Big Mutha Truckers are registered trademarks. "E" is a trademark of Empire Interactive Europe Limited. All rights reserved.


Silent Hill 2
Blicke in


SILENT HILL 2
DIRECTOR'S CUT
KONAMI
www.konami-europe.com
www.konamistyle-europe.com
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
©1999 2003 Konami Computer Entertainment Tokyo. ALL RIGHTS RESERVED.
SILENT HILL® is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.
PC CD-ROM
die dunklen Abgründe Deiner Seele!
Silent Hill 2 – Director's Cut

TEST



Die zwölf zusätzlichen Spielkarten mit Flüssen sind nur noch als Update für die PC-Version erhältlich.

AUF DVD
UPDATE

Jetzt wird's flüssig!

CARCASSONNE führt Gutes im Schilde: Mit dem kostenlosen Upgrade wird die PC-Version jetzt sogar deutlich besser als das beliebte Brettspiel.

Strategie | Hauptbestandteil der beiden Updates auf v1.54 und v1.55 ist die Flusserweiterung, die nur noch für die PC-Version existiert. Dadurch werden neue Karten und zugehörige Regeln integriert, die das Spiel noch eine Spur anspruchsvoller gestalten. Zudem sieht es besser aus, weil die Flüsse für optische Abwechslung sorgen. Das ist aber nicht alles! Weitere Verbesserungen betreffen den Mehrspielermodus: So dürfen Sie eigene, individuelle Wappen verwenden, die auch an die Mitspieler übertragen werden. Dazu brauchen Sie nur die nötige Grafik im .bmp-Format erstellen – beispielsweise mit MS Paint. Abgebrochene Partien übers Internet werden automatisch gespeichert und können mehrere Tage später fortgesetzt werden. Nebenbei feilte Koch Media an der Gegner-KI und behob kleinere Programmfehler. ALEXANDER GELTENPOTH

Geschummelt wird nicht!

Der neue Patch beseitigt die letzten Fehler aus GOTHIC 2. Darunter auch solche Bugs, die Spieler teilweise zu ihrem Vorteil ausnutzen konnten.



Unter anderem verändert das Update Preise und Werte der Waffen, die der Charakter geschmiedet hat.

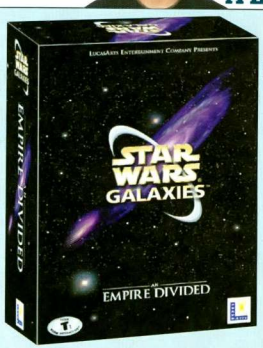
Rollenspiel | Bei hunderten von Aufträgen war es nicht verwunderlich, dass einige plausible Lösungswege in *Gothic 2* nicht richtig funktionierten. Bereits der Beta-Patch auf v1.29 behob einen großen Teil dieser Logik-Fehler, war aber noch nicht final getestet und verursachte auf einigen wenigen Rechnern Probleme. Nach Installation des ersten offiziellen Updates auf v1.30 ist damit Schluss. Sämtliche Quests funktionieren einwandfrei. Gleichzeitig verhindert der Patch, dass Spieler Programmfehler zu ihren Gunsten ausnutzen: Vorher war es beispielsweise möglich, mit Ringen der orkischen Kriegsherren die Stärke des eigenen Charakters zu erhöhen oder sich durch einige fehlerhafte Quests unendlich viel Geld zu ermogeln. Davon abgesehen korrigierte Piranha Bytes geringfügig das Balancing und nahm einige kosmetische Verbesserungen vor. ALEXANDER GELTENPOTH

AUF DVD
UPDATE



BESSERWISSER

ALEXANDER GELTENPOTH ÜBER GRAUIMPORTE



Grauimporte wie die Originalversion von Star Wars Galaxies können Sie ab 1. April nicht mehr online bestellen.

Automatische Indizierung aller Importspiele?

Am 1. April tritt das neue Jugendschutzgesetz in Kraft. Was passiert eigentlich mit all jenen Titeln, die von der USK nicht getestet werden? Beispielsweise sämtliche englischsprachige Originalversionen, auf die manche Zocker ausweichen? Das neue Gesetz behandelt diese Produkte wie indizierte Spiele: Es herrscht absolutes Werbeverbot und selbst die Nennung des Titels kann theoretisch schon als Werbung ausgelegt werden. Eine öffentliche Ausstellung im Händlerregal ist damit untersagt. Egal, denn die großen Handelsketten hatten Importspiele ohnehin nie im Sortiment. Doch auch deutsche Online-Versender dürfen die Titel nun nicht mehr anpreisen, außer sie können 100-prozentig sicherstellen, dass nur Erwachsene die Angebote sehen. Das betrifft übrigens auch den privaten Handel, beispielsweise über Ebay. Auf Zuwiderhandlungen stehen Strafen bis 50.000 Euro oder fünf Jahre Knast. Wie kommen Sie also in Zukunft an Ihre geliebten Originalversionen? Direktimporte aus dem Ausland sind eine Möglichkeit, allerdings müssen Sie dann mit Problemen mit dem Zollamt rechnen. Die bessere Alternative sind kleine Fachgeschäfte mit einer abgetrennten Abteilung für Volljährige. Selbst wenn der gewünschte Titel nicht vorrätig sein sollte, können Sie ihn dort mit Sicherheit bestellen.

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
BLITZKRIEG							
Nicht meins, aber besser als *Sudden Strike.*	Ich hab den Tiger viel lieber im Tank.	Blitzkrääg! Aber nur mit Nahkampfsocke.	Wenn's schön macht ...	Make Love, not War!	*Blitzkrieg* kriegt mich nicht.	Viel besser als *Sudden Strike 2.*	Das Thema faszinierte mich schon als Kind.
FREELANCER							
Ich will schon jetzt das Add-on.	Steuerknüppel-Patch. Bitte, bitte, bitte!	*Elite* ohne Joystick? Na gut ...	So umfangreich ist nicht mal Ottfried Fischer.	Da flieg ich voll drauf ab!	Optisch nicht so prall, aber sonst genial.	Mit der Maus fliegen? Oh mein Gott!	Ich find's super. Auch mit Maus.
I.G.I. 2: COVERT STRIKE							
Nö, da muss man ja denken!	Na ja. Ganz nett. Okay eben. Irgendwie.	Unrealistisch? Egal, es macht Spaß!	Diesen Monat reicht mir *Vietcong.*	Ganz nett, mehr aber auch nicht.	Spannende Unterhaltung für abends.	Für zwischendurch ist's okay.	Heißt das nicht *Covert Ops*?!?
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE							
Mit besserer Grafik wär's pefekte Unterhaltung.	Nicht schön. Aber tolle innere Werte!	Ist mir auf Dauer viel zu öde.	Dazu nur zwei Worte: *Splinter Cell.*	Irgendwie nicht so ganz mein Ding.	Das fesselte mich schon an meine PS2.	Sam Fisher ist viel cooler.	War schon auf PlayStation 2 cool.
PRAETORIANS							
Knackig, aber mit viel *Asterix*-Flair.	Schildkröten sind einfach zu knuffig.	Knobeln wie in *Commandos!*	Römer mag ich schon seit *Asterix.*	Genau das Richtige für mich!	Strategie auf hohem Niveau: Das mag ich.	Veni, vidi, vici! Römer spielen macht Spaß.	Lieber Römer als Döner. Hahahaha!
VIETCONG							
Spannend und ein Super-Sound.	Wo ein Wille ist, ist auch ein Gebüsch.	Schön grün, nur nicht hinter den Ohren.	Weckt den Botaniker in mir. Mein Highlight!	Spaßige Ballerorgie im Busch.	Dschungel-Gerangel? Nicht so mein Ding.	Vietnam: Ich geh freiwillig.	Charlie ist mein Freund!

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	08/2000
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Dungeon Siege	Gas Powered Games	05/2002
ADVENTURE		
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
Flucht von Monkey Island	Lucas Arts	01/2001
Grim Fandango	Lucas Arts	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
Indiziertes Spiel	EA Pacific	03/2003
Warcraft 3	Blizzard	07/2002
EGO-SHOOTER		
No One Lives Forever 2	Monolith	11/2002
Indiziertes Spiel	Gray Matter	01/2002
Unreal 2: The Awakening	Legend	03/2003
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Combat Flight Simulator 3	Microsoft	12/2002
IL-2 Forgotten Battles	Ubi Soft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Counter-Strike	Valve	02/2001
Battlefield 1942	Digital Illusions	10/2002
Indiziertes Spiel	Epic	10/2002
RENNSPIEL		
Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	01/2002
DTM Race Driver	Codemasters	03/2003
Grand Prix 4	Microprose	09/2000
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	04/2001
NHL 2003	EA Sports	10/2002
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	JoWood	04/2002
Die Sims	Maxis	10/2000
Port Royale	Ascaron	07/2002

- 20 Missionen
- Trainingslevels
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 5 Mehrspieler-Modi
- 10 Mehrspieler-Karten
- 16 Original-Musikstücke

Grüner wird's nicht!

Auf die Plätze, fertig, los! Amerika nannte Vietnam die grüne Hölle. Nach dem Genuss von VIETCONG ahnen Sie wieso.

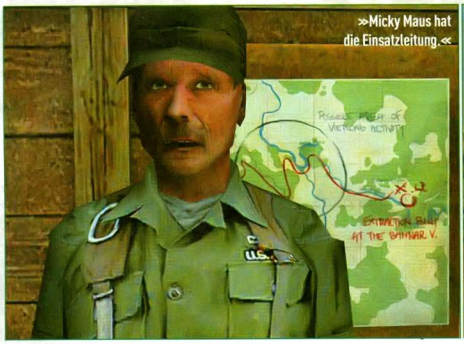
»Die 60er: Angriff der Riesenmoskitos.«

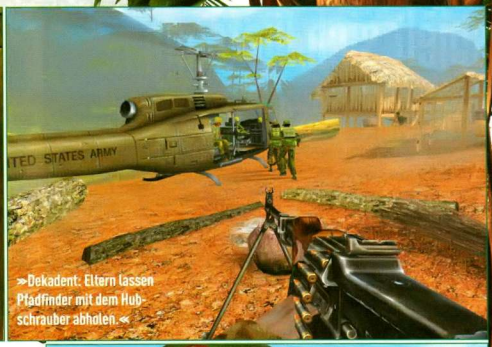
Schmetterlinge flattern durch die Luft, Vögel zwitschern und irgendwo kreischt ein Affe. Sie selbst stapfen wortlos hinter einem Trupp grün gekleideter Herren her durch das Dickicht. Schnell wird klar, dass es sich hier weder um den Dreh zu einem neuen Sielmann-Film noch um einen exotischen Männer-Urlaub handelt. Im Gegenteil. Plötzlich hebt der Asiate in Ihrem Team seine Faust und gebietet, stehen zu bleiben. „Falle! Granate, Trung-si." Sie befinden sich mitten im Vietnam-Krieg! Zum Glück nur virtuell …

EIN KRIEG, DER VOR ÜBER 30 JAHREN STATTFAND

Um Ihre Geschichtskenntnisse aufzufrischen, zwei Sätze zum historischen Hintergrund: Der kriegerische Konflikt zwischen dem kommunistischen Nordvietnam und dem prowest-

AUF DVD
VIDEO







lichen Südvietnam eskaliert im Sommer 1964, als der Norden angeblich amerikanische Zerstörer-Schiffe angreift. Es folgt ein brutaler Guerilla-Krieg, aus dem sich die Vereinigten Staaten Anfang 1973 geschlagen zurückziehen. Am PC katapultiert *Vietcong* den Spieler nun in die Jahre 1967 und 1968. Allerdings nicht, wie der Titel vielleicht vermuten lässt, als Guerilla mit kommunistischer Gesinnung, sondern als First Class Sergeant der US-Armee. Ihr Name: Steve Hawkings. Ihr Job: Einen Trupp Pixel-Soldaten durch 20 Missionen zu kommandieren. *Vietcong* ist kein typischer Ego-Shooter, in dem Sie alles selbst machen müssen. Ihre Kollegen agieren zum Teil durchaus selbstständig und ballern ordentlich mit, wenn etwa Feinde angreifen. Von unangenehmen Pflichten gänzlich befreit sind Sie deshalb dennoch nicht. So erspäht Ihr Pointman Le Duy Nhut des Öfteren Fallen, die Sie persönlich entschärfen müssen. Am besten vorsichtig. Schließlich braucht Sie Ihre Mannschaft noch. „Wartet hier, ich beseitige die Fallen." Mit gesenktem Kopf kriechen Sie im Gestrüpp unter einem tief hängenden Ast hindurch. Nach einem kurzen Blick auf die Vorrichtung („Heilige Scheiße, das ist eine unserer eigenen M26-Splittergranaten mit Stolperdraht, diese verdammten Diebe!") reicht ein Mausklick auf den Auslöser, um die Gefahr zu beseitigen. Es kann weitergehen!

EIN EGO-SHOOTER DER NEUE WEGE GEHT

Der tschechische Entwickler Pterodon (*Flying Heroes*, siehe PC ACTION 6/2000) gab sich mit dem Design des Spiels augenscheinlich Mühe. Nicht nur grafisch fallen liebevolle Details auf – wie Frösche, die



So spielt sich Vietcong

Wären da nicht die Feuergefechte, könnte man *Vietcong* auch für einen Spaziergang durch den botanischen Garten halten (1). Unterwegs entschärfen Sie Fallen (2), kundschaften den Gegner aus (3), holen sich vom Hauptquartier neue Befehle und heben Vietcong-Nester aus (4). Je nach Level stehen Ihnen auch zusätzliche Mittel wie etwa ein herbeigefunktes Flächenbombardement zur Verfügung.

SCHLEICHEN



ENTSCHÄRFEN

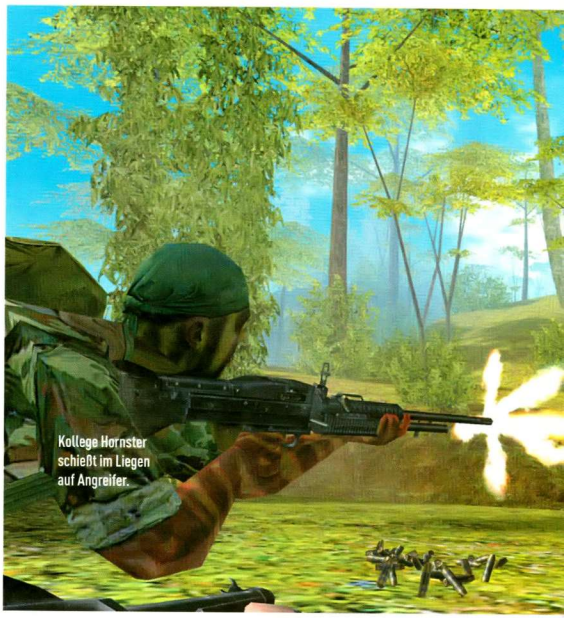


BEOBACHTEN



KÄMPFEN





über den Grasboden hüpfen, oder Vögel, die aufgeschreckt davonfliegen. Auch beim Spiel selbst verlassen die Tschechen ausgetretene Ego-Shooter-Pfade. Bereits Ihre erste Mission im Spiel zeigt, woher der Wind weht. Mit Ihrem Chef und dem Lagerarzt Crocker fahren Sie im Jeep in ein befreundetes Dorf. Direkt nachdem Sie ankommen, pfeifen Ihnen bereits die Kugeln eines VC-Scharfschützen um die Ohren. Statt wie üblich gleich eine ganze Armee Angreifer auf Sie loszulassen, bekommen Sie es zunächst mit nur einem einzelnen Gegner zu tun. Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als sich in den Dreck zu werfen und langsam zu dessen Position vorzurobben. Genial! Überhaupt gelingt es Pterodon fast perfekt, die drückende Atmosphäre der grünen Hölle einzufangen. „Ich kann die VC-Bastarde beinahe riechen …", konstatiert Hawkins. Dauernd rechnet man als Spieler mit einem Angriff. Wenn dann tatsächlich Schüsse fallen, fühlt man sich fast schon erleichtert. Schade nur, dass *Vietcong* in eine QuickSave-Orgie ausartet, falls Sie nicht zu der geduldigen Sorte Spieler gehören. Disziplin ist gefordert! Feinde und Fallen sind nämlich nur dann gefährlich, wenn Sie deren genaue Position nicht kennen. Das Programm speichert zwar nach einem Level automatisch, doch mit der Schnellspeicher-Funktion lassen sich fiese Stellen problemlos entschärfen. Man neigt im Verlauf des Spiels dazu, seinen langsamen Fährtensucher und den Rest des Teams einfach zu überholen und selbst voranzustürmen. Tappen Sie dabei in eine Falle oder laufen in einen Hinterhalt, kennen Sie normalerweise beim nächsten Versuch die richtige Taktik. Haben Sie Ihre Gegner erst einmal geortet, reicht es meist, direkt auf sie loszustürmen und wild zu ballern: Den Reaktionen der *Vietcong*-Soldaten nach zu urteilen, haben die Asiaten scheinbar die eine oder andere Opium-Pfeife zu viel geraucht. Für die Verkaufsversion wollen die Entwickler diesen Malus allerdings noch minimieren.

SIE FLIEGEN MIT DEM HELIKOPTER ÜBER DEN URWALD

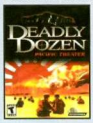
Außer auf Schusters Rappen dürfen Sie in kurzen Abschnitten auch einen Jeep, Lkw und ein Schnellboot reiten. Sogar



der aus *Soldier of Fortune 2* bekannte Hubschraubereinsatz mit MG-Kugelhagel ist mit von der Partie. Hätten die Entwickler doch bloß noch mehr geklaut. Schmucke Grasbüschel zum Beispiel. Die Grastapeten in *Vietcong* sehen im Gegensatz zur übrigen Vegetation nämlich nicht besonders echt aus. Doch insgesamt ist Pterodon die Grafik fantastisch gelungen. Die Spielermodelle machen einen erstklassigen Eindruck, öffnen den Mund, wenn sie sprechen, und Ihre Kameraden schmeißen sich zu Boden, wenn Gefahr droht. Ihre Einheit, mit der Sie unterwegs sind, besteht übrigens in der Regel inklusive Hawkins und Fährtensucher Nhut aus sechs Personen. Sanitäter Crocker packt für neue Energie die Medizin-Spritze aus und beschwichtigt seine Patienten mit aufmunternden Sprüchen wie „Nur eine Fleischwunde. Ich bandagiere sie" oder „Sie werden's überleben". Falls Sie das Hauptquartier kontaktieren müssen (ein Walkie-Talkie blinkt links unten am Bildschirm auf), reicht Ihnen auf Nachfrage der mit Tarnfarbe beschmierte Defort artig den Hörer seines Funkgerät-Rucksacks. Ihr Mann fürs Grobe

VIETCONG

VERGLEICH

SOLDIER OF FORTUNE 2	DEADLY DOZEN 2	VIETCONG
		

GRAFIK

SOLDIER OF FORTUNE 2	DEADLY DOZEN 2	VIETCONG
81% Karg, aber gut. Die *Q3*-Engine sieht mittlerweile etwas alt aus.	**78%** Besonders die kurze Sichtweite trübt das Gesamtbild.	**88%** Bis auf die Grastapeten eine wunderschöne Vegetation, Respekt!

SOUND

SOLDIER OF FORTUNE 2	DEADLY DOZEN 2	VIETCONG
85% Alles, was ein Ego-Shooter braucht: Orchestersound und gute Waffengeräusche.	**77%** Gute Sprachausgabe, aber Fahrstuhlmusik. Noch gut, aber kein Ohrwurm.	**90%** Hervorragende Sprachausgabe und passendes Geräuschambiente. Prima!

GLAUBWÜRDIGKEIT

SOLDIER OF FORTUNE 2	DEADLY DOZEN 2	VIETCONG
37% Metallgegner in der deutschen Version? Das ist zu viel des Guten!	**59%** Bei der KI seiner Mitstreiter enttarnt man die Nice-Price-Entwicklung.	**92%** So ähnlich muss sich ein US-Soldat in Vietnam gefühlt haben.

TEAMGEIST

SOLDIER OF FORTUNE 2	DEADLY DOZEN 2	VIETCONG
20% Mullins ist Einzelkämpfer, auch wenn er manchmal Feuerschutz bekommt.	**36%** Ja, hier gibt es ein Team. Allerdings sind die Kollegen dümmer als ein Stück Brot.	**80%** Ihr Team rettet oft Ihren Arsch. Nur manchmal stehen die Jungs im Weg.

SPIELSPASS

SOLDIER OF FORTUNE 2	DEADLY DOZEN 2	VIETCONG
84% Noch immer klasse. Doch mit der Zeit verliert das Spiel deutlich an Reiz.	**70%** Ein Import für den Ego-Shooter-Notstand. Nett, aber insgesamt zu billig.	**84%** Komplexes Vietnam-Spiel mit kleinen Ungereimtheiten. Empfehlenswert!

SOLDIER OF FORTUNE 2	DEADLY DOZEN 2	VIETCONG
90% / 10%	75% / 25%	70% / 30%

SPIELELEMENTE: GRÜN = Action; ROT = Kampftaktik

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								

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!

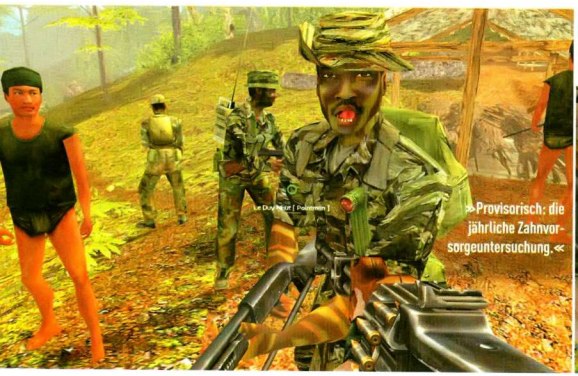
- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- **ZOCKER-WEIBCHEN**
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

LEISTUNGSMERKMALE

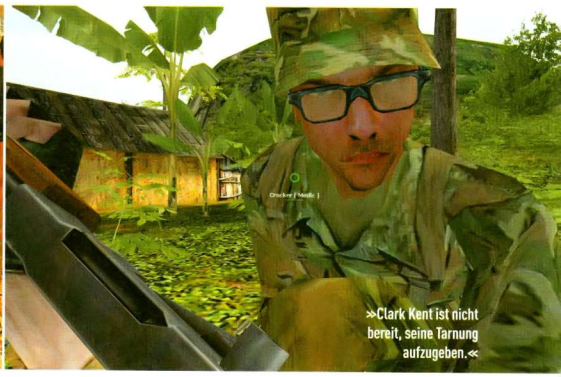
Ab 1.400 MHz und einer Geforce3 liegen Sie mit etwa 45 fps absolut im grünen Bereich. Besitzer älterer Grafikkarten sollten vor allem die Auflösung minimieren. Besonders effizient: Texturendaten vom System- in den Grafikkartenspeicher verlagern. Diese Option finden Sie im Start-Setup des Spiels. Dadurch können Sie bis zu 50 Prozent Performance dazugewinnen. Untere Schmerzgrenze: 800 MHz, Geforce2 MX, 128 MB RAM.

PRO & CONTRA

- \+ Überzeugendes Dschungelflair
- \+ Prima 3D-Sound
- \+ Story wird gut transportiert
- \+ Glaubhafte Charaktere
- \+ Umfangreicher Mehrspielermodus
- \+ Abwechslungsreiches Leveldesign
- − Nur für geduldige Spieler
- − Sehr geradlinig
- − Zum Teil schwache Landschaftstexturen
- − Manchmal unglaubwürdige Levelbegrenzungen
- − Unausgeglichene KI



»Provisorisch: die jährliche Zahnvorsorgeuntersuchung.«



»Clark Kent ist nicht bereit, seine Tarnung aufzugeben.«

heißt C. J. „Erschieß den Hurensohn" Hornster. Bronson, Ihr Ingenieur, versorgt Sie auf Knopfdruck mit Munition. Nicht, dass Sie das wirklich nötig hätten. Schließlich dürfen Sie jede Waffe, die der Feind verliert, einsacken und selbst benutzen. Das ergibt zusammen mit den amerikanischen Schießkolben ein üppiges Arsenal. Plündern Sie Gefallene, finden Sie zudem die passende Munition, Sprengstoff, Erste-Hilfe-Pakete oder auch mal ein Familienfoto. Aber Achtung, freuen Sie sich nicht zu früh! Neben Messer, Pistole, Granaten und anderem Kleinkram können Sie nur ein Gewehr tragen. Das erhöht neben der abschaltbaren Energie- und Radaranzeige das Realismus-Gefühl enorm. Für die deutsche Version geht Herausgeber Take 2 einen ungewöhnlichen Weg. Es gibt Blut! Der Hintergrund: Ursprünglich existieren drei frei einstellbare Gewaltgrade, auf denen man das Spiel entweder komplett ohne Schadenstexturen und Pixel-Blut, mit etwas Blut oder im anderen Extrem mit abtrennbaren Gliedmaßen und ekligen Fleischwunden spielen kann. Die deutsche Version ist auf den mittleren Level fixiert und lässt sich nicht verstellen: Ein fairer Kompromiss, wie wir finden. Im Übrigen ist die europäische Version im Vergleich zur amerikanischen Variante verbal ungeschnitten. Es erwartet Sie also eine englische Sprachausgabe mit „explizit lyrics" der Marke „Ich trete euch so fest in den Arsch, dass ihr meine Senkel mit der Zunge schnüren könnt." Dank deutscher Untertitel verstehen Sie jedes Wort.

MITSPIELER AUS DEM INTERNET

Der Mehrspielermodus ist erste Sahne. Zwar gibt es nur zehn Karten, dafür aber jede Menge interessante Spielmodi vom (Team-)Deathmatch über Capture the Flag und Last Man Standing bis hin zu Eigenkreationen wie Real War (mehrere Fahnen müssen eingesammelt werden) und Assault Team Game, bei dem Sie Aufgaben wie „Beschütze den Pilot" erfüllen sollen. Sogar gegen Bots dürfen Sie spielen. Zum Beispiel im Cooperative-Modus, bei dem die zehn Karten mit Computergegnern bestückt sind und jeder Spieler in die Rolle eines Teammitglieds schlüpft. Die Teilnehmerzahl ist hier auf sechs beschränkt. Je nach Karte und Server können in den anderen Modi aber bis zu 64 Spieler partizipieren. Statt der Amerikaner auch mal Vietcong zu spielen, eröffnet zudem völlig neue Optionen: Nie war es fieser, Spielfelder zu verminen. Als Fazit gilt festzuhalten, dass *Vietcong* ein Spiel ist, dessen Kauf sich lohnt. Wie sagt schon Kollege Hornster im Spiel: „Na los, ihr Weicheier! Charlie wartet auf uns und wir wollen die Hurensöhne doch nicht enttäuschen."

JOACHIM HESSE

FAZIT



JOACHIM HESSE

Keine Frage, der echte Vietnam-Krieg war die Hölle. Das Spiel zum Szenario macht mir trotzdem einen Heidenspaß. Nie war es cooler, im Gänsemarsch durch den virtuellen Wald zu schleichen und sich im Dreck zu wälzen. Noch cooler wäre es, wenn mir nicht lächerlich niedrige Büsche mancherorts den Weg versperren würden. Felsen? Okay. Wasserfall? Okay. Aber Vorgartensträucher? Ach nö. Auch die uninspirierten Kriecheinlagen in öden Tunnelsystemen fördern nicht meine Motivation, besonders wenn überall Fallen lauern. Trotz der Mängel ist *Vietcong* ein hervorragender Ego-Shooter mit eigenem Flair. In meinen Augen das beste Spiel zum Vietnam-Krieg, das bisher veröffentlicht wurde.

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Falls Sie nicht mit den Ohren wackeln können, spielen Sie *Vietcong*! Da schlackern diese nämlich wie von selbst, so realistisch ist der Sound. Besonders, wenn neben Ihnen eine Granate einschlägt und die Lauscher das Lied vom Beinahe-Bildschirm-Tod pfeifen. Ansonsten kann ich mich der Meinung von Kollegen Hesse komplett anschließen – speziell was die Tunnel-Einlagen betrifft: Wenn ich in die Röhre schauen und mich dabei langweilen will, ziehe ich mir im Fernsehen ein Quiz bei Neun Live rein. Völlig klar: Aufgrund der momentanen Weltlage mag bei manchen wegen dieses Spiels ein unangenehmer Beigeschmack bleiben. Verständlich. Ich persönlich sehe es aber nüchtern: Ein Spiel ist ein Spiel ist ein Spiel.

Verbesserte Verkaufsversion?

Bis Redaktionsschluss lag PC ACTION nicht die finale Version von *Vietcong* vor. In der uns zur Verfügung gestellten Testversion gab es wie im Haupttext erwähnt noch einige Probleme mit der künstlichen Intelligenz der Gegner. Zudem liefen die drei Trainingslevels nicht. Daran arbeitet Pterodon momentan. Wir behalten uns daher vor, in der kommenden Ausgabe einen Nachtest samt der endgültigen Wertung abzuliefern.

VIETCONG

MINDESTENS: 500 Mhz, 256 MB RAM

SINNVOLL: 2,2 GHz, 512 MB RAM

GENRE: Ego-Shooter
PREIS: Ca. € 50,-
ENTWICKLER: Pterodon/Illusion Softworks
VERTRIEB: Take 2
INTERNET: www.vietcong-game.de
SPRACHE: Englisch/Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: April

MEHRSPIELER-OPTIONEN: TDM, CTF, Assault Team Game, LMS, Real War, Cooperative. Bis zu 64 Spieler.

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	88%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	87%

EINZELSPIELER

8x%

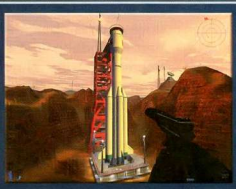
SEHR GUT – Der erste ernst zu nehmende Vietnam-Shooter

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.

- Umsetzung des PS2-Hits
- Kampagne mit 2 großen Levels
- Speicherfunktion
- Über 300 Bonusmissionen



IM VERGLEICH

Splinter Cell	91%
Hitman 2	85%
Metal Gear Solid 2	80%

Auf dem PC stinkt das actionreiche *Metal Gear Solid 2* gegen die Konkurrenz deutlich ab. Vor allem *Splinter Cell* lässt der lieblosen Konsolenumsetzung aus Japan nicht den Hauch einer Chance. Der genialen Grafik, dem cooleren Agentenspielzeug, der sehr guten Steuerung und nicht zuletzt der für den PC perfekten Kameraführung sei Dank. Da kann selbst *Hitman 2* nicht ganz mithalten, das sich durch seine fragwürdige Rahmenhandlung von der Masse abhebt.

Schildbürger?

Von wegen! Die Bösen aus METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE sind alles andere als hirnlose Idioten. Um die auszutricksen, müssen Sie sich schon einiges einfallen lassen.

Die Story von *Metal Gear Solid 2* ist schnell erzählt: Noch vor wenigen Jahren war der Kampfroboter Metal Gear DIE Geheimwaffe der Atommächte schlechthin. Doch die Konstruktionspläne landeten auf dem Schwarzmarkt. Mittlerweile hat jede Terroristenvereinigung und jeder Staat seinen eigenen Metal Gear quasi „daheim im Wohnzimmer" stehen. Dass das der Weltpolizei USA ein Dorn im Auge ist, versteht sich von selbst. Deshalb sollen die Amis – einem Gerücht zufolge – bereits einen neuen, noch stärkeren Metal Gear konstruiert haben, der die früheren Modelle locker in den Schatten stellt. Nur was ist dran an diesem Gerücht? Und vor allem: Was haben die Staaten mit dem Teil vor? Das gilt es herauszufinden. In Person des Agenten Solid Snake sollen Sie einen Tanker infiltrieren, in dessen Bauch angeblich der Prototyp der neuen Wunderwaffe schlummert. Gerade als das Schiff unter der New Yorker Verrazano-Narrows-Bridge durchfährt, springen Sie auf. Jetzt brauchen Sie bloß noch unter Deck zu schleichen und ein paar Fotos zu schießen. Klingt wie ein Spaziergang. Aber alles kommt anders. Terroristen haben das Schiff gekapert, die Crew erschossen und sich den Metal Gear gekrallt. Halten Sie sie um Gottes Willen auf!

HEIMLICH, STILL UND LEISE

Wie auch in *Splinter Cell* ist in *Metal Gear Solid 2* verdecktes Vorgehen Trumpf. Schließlich kämpfen Sie allein gegen einen zahlenmäßig hoffnungslos überlegenen Gegner. Als äußerst hilfreich erweist sich hierbei der Radarbildschirm, auf dem Sie die Position und das Sichtfeld Ihrer Widersacher erkennen können. Ist es doch mal nicht möglich, an einem Wachmann vorbeizuschleichen oder ihn per Klopfzeichen in die Irre zu führen, greifen Sie am besten zur Betäubungspistole und schon schlummert der Getroffene wie ein Baby. Alles, was Sie jetzt noch tun sollten, ist, den Penner in einem Schrank zu verstecken oder über Bord zu schmeißen. Sie wollen doch nicht, dass eine Patrouille Verdacht schöpft und Alarm schlägt, oder? Dann nämlich ist Polen offen und ein Terrorist



»Sparmaßnahmen der Bundeswehr: Die Stühle im Fernsehzimmer wurden verkauft.«



»Verdammt, wo hab ich bloß meine Kontaktlinsen verloren?«

nach dem anderen eilt herbei. Glücklicherweise nur für kurze Zeit. Kann man Sie nämlich nicht finden, wird's den Genossen zu doof und sie ziehen wieder ab. Ihren Helden steuern Sie wahlweise mit Gamepad (mit Force-Feedback-Effekten) oder Tastatur. Von letzterer Variante können wir allerdings nur abraten, da Sie wie bei einem steinzeitlichen MS-DOS-Spiel ohne Maus auskommen und mit den Cursor-Tasten zielen müssen. Nicht gerade der Weisheit letzter Schluss ist ebenfalls das Spiel mit den Kameras. Die meiste Zeit sehen Sie Solid Snake beziehungsweise Raiden, der in der zweiten Mission für Sie Kopf und Kragen riskiert, aus einer starren Ansicht von schräg oben. Gegner in der Ferne können Sie so überhaupt nicht erkennen. Da müssen Sie sich schon an eine Wand pressen und ums Eck spähen oder per Knopfdruck in die Ego-Perspektive wechseln. Bewegen dürfen Sie sich in Letzterer übrigens nicht. Schade!

ICH WILL MEHR

Als auf Dauer sehr ermüdend empfanden wir das eintönige Leveldesign. Während Sie bei *Soldier of Fortune 2* oder *Splinter Cell* die halbe Welt bereisen, bekommen Sie in Konamis Agenten-Shooter lediglich die beengten Räumlichkeiten eines verrosteten Tankers und einer Bohrinsel zu Gesicht. Wären die wenigstens optisch brillant in Szene gesetzt, würde uns das Manko weniger stören. Doch sämtliche Texturen scheinen wie auch der Rest des Spiels 1:1 von der PlayStation-2-Version übernommen worden zu sein. Dort mag *Metal Gear Solid 2* vielleicht in jeder Hinsicht fantastisch sein, auf dem PC hat man eher den Eindruck, ein Produkt auf dem technischen Stand des letzten Jahrtausends zu daddeln. Einzige Ausnahme: die hervorragende Gegner-KI.

MACH 'NE PAUSE

Erinnern Sie sich noch an die häufigen Ladevorgänge bei *James Bond Nightfire*? *Metal Gear Solid 2* legt noch eins drauf. Bei fast jeder Tür, die Sie durchschreiten, wird der Bildschirm für ein paar Sekunden schwarz, was den Spielfluss ungemein stört. Trotz alledem ist *Metal Gear Solid 2* ein sehr spannendes Spiel, das von seinem guten Gameplay und der filmreif inszenierten Fantasy-Story mit ihren vielen überraschenden Wendungen lebt. Motivation zum Weiterspielen ist also garantiert. Ferner haben die Entwickler jede Menge Minispiele („Alternative Missions", „VR-Missions" und „Snake Tales") auf die DVD gepresst, die Sie parallel zur Kampagne meistern dürfen. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD



Keine Frage, auf der PS2 rockt *Metal Gear Solid 2* die Hütte. Die PC-Version jedoch ist mit den üblichen Schwächen von Konsolenumsetzungen behaftet. Mich haben beispielsweise die detailarmen Grafiken, die verkorkste Tastatur-Steuerung sowie die viel zu engen Räumlichkeiten gestört. Von den ständigen Ladeunterbrechungen ganz zu schweigen. Ansonsten hatte ich sehr viel Spaß mit Snake und seinem wasserstoffblonden Agentenkollegen Raiden, was nicht zuletzt an den abwechslungsreichen Missionen liegt. Sie müssen Bomben entschärfen, unbemerkt Beweisfotos schießen, einen fetten End- beziehungsweise Zwischengegner umnieten und, und, und. Viel Geduld erfordern übrigens die langatmigen Zwischensequenzen. Zehn Minuten Video am Stück sind keine Seltenheit. Hier wäre weniger mehr gewesen.



»Tanja Bunke verteidigt ihr Schlafzimmer mit allen Mitteln.«

METAL GEAR SOLID 2

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MB RAM, 4 GB HD, Win98
SINNVOLL: 1.000 MHz, 256 MB RAM

GENRE: Action-Adventure
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: Konami
VERTRIEB: Konami
INTERNET: www.metalgearsolid2.de
SPRACHE: Englisch mit dt. Untertiteln
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Keine. Snake und Raiden sind Einzelgänger.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	67%
GRAFIK	70%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

80%

GUT – Technisch etwas unausgegorene PC-Fassung des Konsolen-Hits







- 6 Sonnen-, 50 Sternensysteme, 162 Stationen/Planeten
- 50 politische Fraktionen
- 31 steuerbare Raumschiffe
- 13 Story-Kapitel, 60 Missionen
- Mehr als 500 Ausrüstungsgegenstände
- Rund zwei Stunden Videosequenzen in Spielgrafik
- Viele Online-Universen dank eigener Server
- Relative Handlungsfreiheit

PC ACTION GOLD

Schweine im Weltall

... gibt's bei FREELANCER mehr als genug. Die meisten davon wollen Sie stückchenweise ins Universum bröseln. Doch zum Glück ist Letzteres riesig – und die Zeit der Rache wird kommen.

Alarm! Drei Jäger der Gaians kleben wie Schmeißfliegen an Ihrem Heck und beharken Sie mit Natterturn-Kanonen. Schnell einen Looping gedreht und schon versengen Ihre Protector-Geschütztürme zwei Feinden die Flügel. Der dritte Kerl ist ein Veteran, sein Raumschiff eine Festung. Ihre Schilde sind verbraucht, die Außenhaut dampft. Glück! Gerade rechtzeitig taucht eine Polizei-Patrouille auf, die dem Piraten mit Slingshot-Raketen die Hölle heiß macht. Puh, das war knapp! Jetzt schnell die Ladung Gold auf Leeds abliefern, ein neues Kampfschiff kaufen und ab ins Kusari-System, wo Commander King mit einem Auftrag wartet ...

ALSO NOCH MAL VON VORN ...

Rückblende. Zu Spielbeginn ist Ihr Alter Ego Edison Trent ein armes Licht. Gerade als er dachte, sich mit einem satten Gewinn aufs Altenteil zurückziehen zu können, wird die Weltraum-Basis Freeport 7 ins All geblasen. Dummerweise hatte sich Trent gerade diese Raumstation als Aufenthaltsort auserkoren. Geld futsch, Raumschiff futsch. Soeben noch kann sich unser Held in eine Rettungskapsel flüchten und strandet damit auf dem Planeten Manhattan im Liberty System. In der Bar fängt ihn Schnuckelchen Jun'ko Zane ab, eine Art Agentin. Die Da-

»Selbst schuld: Wer durch Kohlefelder fliegt, muss mit einem heißen Hintern rechnen.«

AUF DVD

VIDEO



FREELANCER

VERGLEICH

FREELANCER



STARLANCER



X GOLD



GRAFIK

86% Freilos für Microsoft. Die Konkurrenz hat fast drei Jahre auf dem Buckel.

70% Wenige Rendersequenzen, ellenlange Textbriefings und arg klobige Raumschiffe.

58% Kosmische Nebel gab's schon Mitte 1999. Das war's aber auch schon.







KÄMPFE/HANDEL

84% Schon Han Solo durfte einen Joystick nutzen. Komfortabler Raumhandel.

80% Die Raumkämpfe sind vielfältig und joystickkompatibel. Handeln ist nicht.

73% *X* ist die WiSim unter den Weltraumspielen. Die Kämpfe sind langweilig.

SPIELWELT

93% In die Story können Sie jederzeit einsteigen. Das All lädt zum Entdecken ein.

78% Der Vorgänger von *Freelancer* bietet so gut wie keine Handlungsfreiheit.

75% Die Freiheit bei *X* ist grenzenlos. Auch das Universum ist riesig – zu riesig.

SPIELSPASS

88% Sie lieben Weltraum-Action? Dann haben Sie eigentlich keine Wahl ...

73% Für nur drei Euro kommen Ballerfreunde hier noch auf ihre Kosten.

67% *X* plus Erweiterung gibt's für elf Euro. Warten Sie aber besser auf *X2*.

20%	45%	35%	35%	65%	10%	10%	80%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Strategie; ROT= Rollenspiel; BLAU= Kampftaktik

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

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



256 MB RAM

	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, 128 MB, Geforce2 MX | 600 MHz, 256 MB, Geforce3 | 700 MHz, 512 MB, Radeon 9700 Pro

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

Das Spiel läuft auf allen Rechnern unseres Testcenters beinahe perfekt. Sogar mit einer recht schwachen 700-MHz-CPU ist noch ein flüssiges Spielen bei maximaler Detailauswahl möglich. Die Unterschiede der verschiedenen Detail-Einstellungen haben kaum eine spürbare Verbesserung zur Folge. Selbst eine Geforce2 MX bietet bei 800x600 immer noch eine anständige Performance. Untere Schmerzgrenze: 800 MHz, Geforce2 MX, 128 MB RAM.

PRO & CONTRA

- \+ Sehr viel zu entdecken, große Spielwelt, Handlungsfreiheit
- \+ Spannende Story, gute Zwischensequenzen
- \+ Durchdachte Menüführung
- \+ Spannende Raumkämpfe
- \+ Wunderschöne Grafikeffekte im All
- \+ Satte Soundeffekte
- \+ Missionen auch im Mehrspieler-Modus spielbar
- – Schlechte Gewinnbalance zwischen Zufallsmissionen und Handel
- – Joysticksteuerung fehlt
- – Schwankender Schwierigkeitsgrad
- – Keine *Wingman*-Option

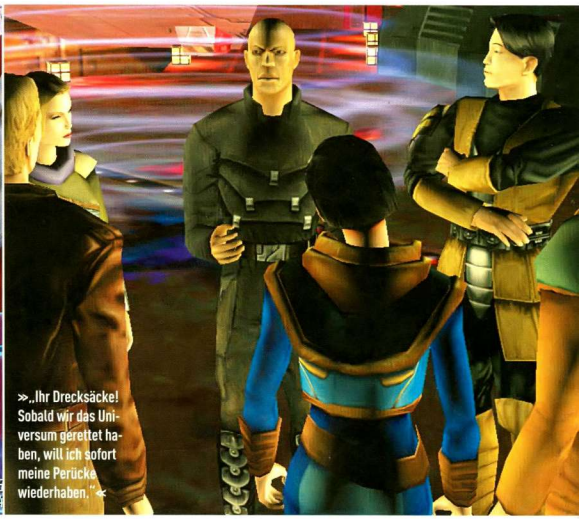


me verrät Trent nicht nur, dass sämtliche Regierungen der vereinigten Planeten keinen Schimmer haben, wer für den Terrorakt verantwortlich ist. Sie verhilft Trent auch zu einem neuen Raumschiff, wenn dieser dafür einen Frachter-Konvoi beschützt. Gesagt, getan – die erste Knete ist im Sack. Ein neues Schiff ebenfalls, denn die Nuckelpinne darf Trent gnädigerweise behalten. Fortan stürzen Sie sich mit Trent in ein Weltraum-Abenteuer epischen Ausmaßes – voller Intrigen zwischen rund 50 politischen Fraktionen, aber auch voller Möglichkeiten.

WO MUSS ICH DENN HIN?

Die Handlungsfreiheit im Spiel ist eine zweischneidige Sache. Einerseits können Sie erst einmal kräftig Geld verdienen, bevor Sie sich in die 13 Story-Kapitel mit rund 60 Missionen stürzen. Erst viel später werden Sie erfahren, dass eine mysteriöse Alien-Rasse für Zwist sorgt. Andererseits müssen Sie das riesige *Freelancer*-Universum zunächst auf eigene Faust erkunden. Das macht aber reichlich Laune. Gleich fünf Sektoren mit 50 Sternensystemen und rund 160 Planeten oder Raumstationen warten auf Sie. Um vom einen Ende der Welt zum anderen zu kommen, dürfen Sie locker drei Echtzeitstunden einplanen.





Die Fortbewegung im All ist dennoch denkbar komfortabel. Jedes der 30 Raumschiffe, die Sie im Spielverlauf manövrieren dürfen, ist mit einem Nachbrenner ausgestattet. Zusätzlich dürfen Sie ein Reisetriebwerk aktivieren. Das ist rund doppelt so schnell und besonders nützlich, wenn Sie mal Reißaus nehmen müssen. Alle wichtigen Basen und Planeten sind zudem durch Handelswege miteinander verbunden. An diese docken Sie einfach an und schon sind Sie noch einmal rund viermal zügiger unterwegs. Flüge in andere Systeme absolvieren Sie mithilfe von Sprungtoren oder Wurmlöchern.

DAS WECKT DEN SAMMELTRIEB

In jeder Bar sorgt ein Missions-Computer dafür, dass Ihnen die Aufträge nie ausgehen. Mal müssen Verbrecher dingfest gemacht werden, mal sollen Sie ein Piratennest ausräuchern. Bei Erfolg winken Credits, die Sie in bessere Laser, Raketen, Schilde oder ein neues Schiff investieren. *Freelancer* weckt dieselbe Sammellust wie *Diablo 2*, kein Wunder bei mehr als 500 Ausrüstungsgegenständen. Weitaus lukrativer als die Kampfmissionen, aber kaum weniger gefährlich ist der Handel. Für den erwerben Sie am besten einen Frachter. Jede Basis bietet nur ein paar Waren an, kauft Ihnen aber jeden Plunder ab. Zum Glück bekommen Sie per Mausklick im Menü angezeigt, wo die besten Preise gezahlt werden. Das allerdings erst, wenn Sie bereits die betreffende Station angeflogen haben. Ungeduldige Gemüter sollten einen Blick auf unsere Handelstabellen im Tipps&Tricks-Teil dieser PC ACTION werfen.

FLIEG, DU MAUS!

Ist *Freelancer* eine Handelssimulation? Nö, im All geht jederzeit die Post ab. Spielen Sie doch ein wenig Pirat und lauern Sie Handelskonvois auf, denen Sie die Ladung stibitzen! Doch Vorsicht, ganz egal was Sie machen, immer wird ein paar Parteien Ihr Riechkolben überhaupt nicht passen. Die Stänkerer nehmen Sie aufs Korn, wo immer Sie ihren Weg kreuzen. Und die meisten Jungs, wenn auch nicht alle, verstehen ihr Handwerk. Neben einem gut ausstaffierten Raumschiff ist also Ihr fliegerisches Können gefragt. Den guten alten Joystick müssen Sie im Schrank vergammeln lassen, geflogen wird mit der Maus. Keine Sorge, die Mausteuerung ist hervorragend. Wenn Sie sich erst einmal daran gewöhnt haben, kommt nach spätestens 30 Flugminuten das alte *Wing Commander*-Feeling auf – versprochen! Mit der linken Taste bestimmen Sie Flugrichtung und

ACH SO WAR DAS!

Ehrlich, wir haben schon fast nicht mehr an *Freelancer* geglaubt. Zu bewegt war die Entwicklungsgeschichte, zu häufig wurden Konzepte geändert. Ein kurzer Abriss:



„Urvater“ Chris Roberts bezeichnete die Weltraum-Oper einst als das Spiel, das er ein Leben lang machen wollte.

MAI 1996

Chris (*Wing Commander*) und Erin (*Privateer*) Roberts gründen Digital Anvil. Erin werkelt an *Starlancer*, Chris will mit *Freelancer* dessen Story fortsetzen und sein Meisterstück abliefern, das im Jahr 2000 erscheinen soll.

MAI 1999

Dank einer kinowürdigen Präsentation feiert *Freelancer* auf der E3 „Vorab“-Triumphe und wird als bester Titel der Spielemesse ausgezeichnet. Digital Anvil kündigt ein Online-Epos mit Servern für über 2.000 Mitspieler an. Das Spiel soll Anfang 2001 erscheinen.

DEZEMBER 2000:

Microsoft übernimmt Digital Anvil, Vordenker Chris und Erin Roberts verlassen kurze Zeit später das von ihnen gegründete Unternehmen. Der Deutsche Jörg Neumann feilt an einem veränderten Konzept. *Freelancer* soll trotzdem Ende 2001 erscheinen.

MAI 2001:

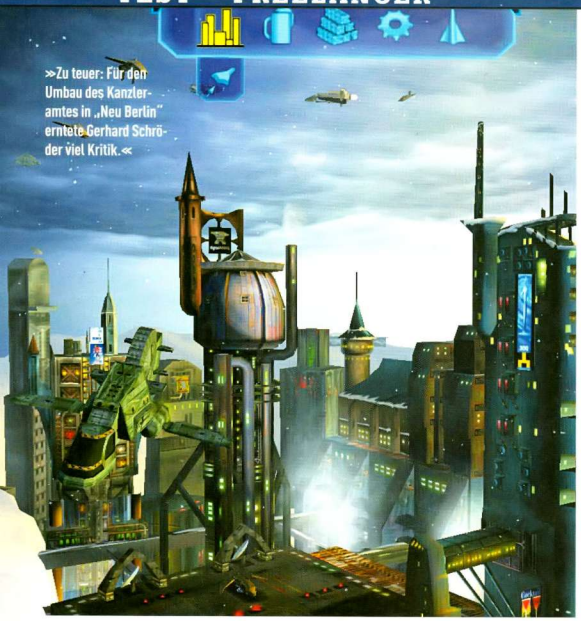
Erstmals wird ausgewählten E3-Besuchern etwas vorgeflogen. Die Grafik beeindruckt noch immer. Von Online-Servern spricht kein Mensch mehr. *Freelancer* soll ein Einzelspieler-Spiel werden – vielleicht mit Mehrspieler-Komponente. Das Spiel soll 2002 erscheinen.

FEBRUAR 2002:

Auf der Hausmesse Gamestock zeigt Microsoft das Spiel erneut. Der Schock: Es wird laut darüber nachgedacht, die Joystick-Steuerung nicht ins Spiel zu integrieren. *Freelancer* kommt im Herbst 2002, heißt es.

MÄRZ/APRIL 2003:

Alles wird gut.



»Zu teuer: Für den Umbau des Kanzleramtes in „Neu Berlin" erntete Gerhard Schröder viel Kritik.«

So spielt sich Freelancer:



GELD HER!

Wer später gut kämpfen will, muss vorher gut handeln. Ohne ein vernünftiges Schiff und Kleingeld in der Hinterhand gibt's in den Story-Missionen nur aufs Maul.

FEUER FREI!

Trainieren Sie die äußerst komfortable, aber gewöhnungsbedürftige Kampfsteuerung, später bekommen Sie's mit bis zu zwölf dicken Gegnern gleichzeitig zu tun.

DAS WILL ICH!

Klappern Sie jede Raumstation und jeden Planeten ab – und sei er noch so klein. Vielleicht gibt's aber gerade hier die Mega-Wumme. Okay, lesen Sie einfach unsere Tipps & Tricks.

MAI ODER JUNI?

Juni! Das ist nämlich das Rufzeichen von Darling Jun'ko Zane – und der werden Sie im Verlauf der Hintergrundgeschichte immer wieder begegnen. Retten Sie das All, los!

-geschwindigkeit, die rechte dient als Feuerknopf. Drücken Sie gerade keine Taste, dürfen Sie per Mauszeiger Menüs bedienen. Also etwa Waffensysteme dazuschalten, ein anderes Ziel wählen oder den Traktorstrahl aktivieren, der herumfliegende Waren oder Waffen automatisch in Ihren Laderaum verfrachtet. Jede Aktion können Sie zudem einer Taste zuordnen („Hotkey"). Besser geht's kaum.

HIER PASST DER LACK

Mit diesem Lob können wir sämtliche *Freelancer*-Menüs würdigen, die durchdachter und intuitiver kaum hätten sein können, optisch dagegen eher schlicht daherkommen. Ganz im Gegensatz zur opulenten Weltall-Grafik. Ein so buntes und lebendiges Universum hatte selbst das Strategical *Haegemonia* nicht zu bieten. Sämtliche Sternensysteme unterscheiden sich nicht nur in der Farbgebung. Auch die Architektur der Basen lässt keinen Zweifel aufkommen, wo Sie sich gerade befinden. In den Raumkämpfen stürzt ein Farbengewitter auf Sie ein, das jedem Vergleich mit den Lasershows üblicher Großstadt-Discos standhält. Die rund zwei Stunden an Zwischensequenzen werden mit der Spielgrafik in Szene gesetzt und bauen – trotz konventioneller Hintergrundgeschichte – mächtig Spannung auf. Optisch sind sie weniger imposant. Hier merkt man dann doch, dass *Freelancer* eine sehr lange Entwicklungszeit auf dem Buckel hat.

Punkten können wiederum die exzellenten und abwechslungsreichen Soundeffekte samt Spachausgabe. Hey, in unserer englischen Testversion hört sich alles einfach genauso an, wie man sich das vorstellt! Hoffentlich gelingt die deutsche Lokalisierung ebenso. Auch die Musik, die sich dynamisch dem Spielgeschehen anpasst, trägt viel zur Atmosphäre bei. Für Mehrspieler-Partien hat sich Microsoft eine schlaue Lösung einfallen lassen. Nachdem man sich vom zentral gesteuerten Online-Konzept verabschiedet hat, liegt es nun in der Hand der Spieler, auf eigenen Servern Universen zu bevölkern. Mithilfe des beiliegenden Programms „FL Server" generieren Sie kinderleicht Ihre eigene Welt, der bis zu 127 weitere Spieler beitreten können. Sie dürfen sich zu Gruppen zusammenschließen, Missionen gemeinsam bewältigen oder sich als Einzelgänger beweisen. Nur auf die Story-Aufträge müssen Sie verzichten. CHRISTIAN BIGGE

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Im echten Leben spiele ich gern mal mit einer Maus rum. Bei *Freelancer* geht das zwar auch in Ordnung, weil's überraschend gut funzt, aber ein Force-Feedback-Stick würde das Flair sicher noch verstärken. Ein Designschnitzer ist, dass sich der Spieler leicht „verrennen" kann: Falls Ihnen viel zu starke Feinde ständig Ihr Schiff unterm Hintern weggrillen, weil Sie nicht genug Geld für eine bessere Ausstattung gescheffelt haben und deshalb einen früheren Spielstand laden müssen, werden Sie wissen, was ich meine. Aber sonst ist *Freelancer* eine Sternstunde! Denn zum Glück gibt's im Gegensatz zur Vorabversion auch richtige Cockpits. Sie müssen also nicht mit einer platten Glasscheibe vor der Nase durchs All düsen.

FAZIT



CHRISTIAN BIGGE

Erst war ich skeptisch, später gefangen. *Freelancer* lutscht Sie in die Spielwelt wie ein überdimensionierter Staubsauger. Der Nur-noch-diese-Mission-Effekt greift spätestens, wenn Sie sich den Story-Aufträgen widmen. Selbst der an sich schnöde Handel ist keineswegs stupide, weil Sie nie sicher sein können, wer hinter dem nächsten Wegpunkt lauert. Nüchtern betrachtet serviert das Spiel eine geniale Menüführung, eine gut funktionierende Maussteuerung, eine genretypische Geschichte und eine – trotz langer Entwicklungszeit – immer noch ansehnliche Grafik. Es wird also wohl die Handlungsfreiheit sein, die den Atmosphäre-Kick auslöst. Trotzdem hätte ich gerne noch einen Joystick-Patch, liebe Entwickler. Und ein Add-on!

FREELANCER

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MB RAM, 875 MB HD, Win98
SINNVOLL: 900 MHz, 512 MB RAM

GENRE: Weltraum-Action
PREIS: Ca. € 49,-
ENTWICKLER: Digital Anvil
VERTRIEB: Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: 18. April

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kein Nachspielen der Story im Netz/Internet, Start als Rookie, 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 128 Spieler
INTERNET: 128 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	86%
SOUND	93%
MEHRSPIELER	85%

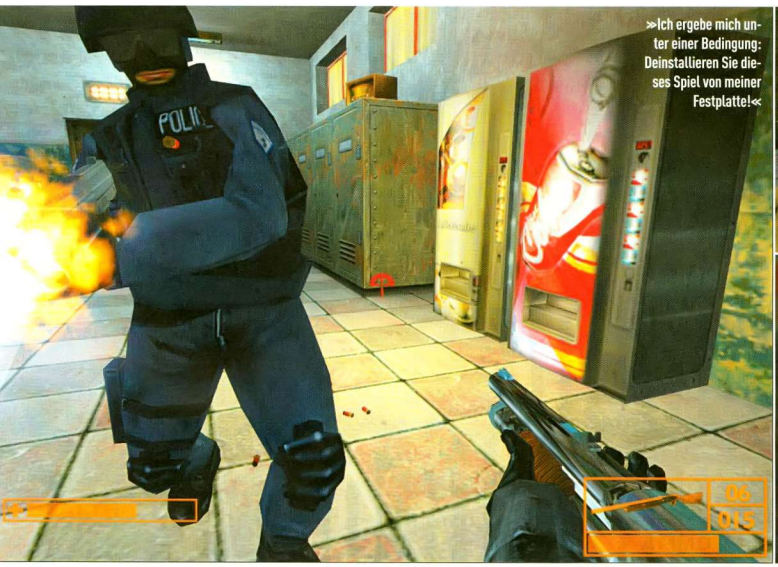
EINZELSPIELER **88%**

SEHR GUT – Privateer trifft Wing Commander: Die beste Weltraumsimulation seit langem

- 25 kurze Levels
- 10 Waffen
- Lithtech-Jupiter-Engine
- Rollenspiel-Elemente
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Kein Mehrspielermodus

Ja, erschieß mich!

Warum Sie bei SNIPER: PATH OF VENGEANCE diesen Wunsch verspüren, können wir Ihnen genau erklären.



»Ich ergebe mich unter einer Bedingung: Deinstallieren Sie dieses Spiel von meiner Festplatte!«



»Michael Jackson: Erneute Nasenoperation.«



Wow! Ein Hubschrauber, der Ihren Gefängnisausbruch verhindern will.

Das Spiel startet auf einer Brücke an einem verregneten Abend. Sie fühlen sich ein wenig wie Ethan Hunt im Film *Mission Impossible*. Ein paar Meter weiter treffen Sie einen Mann mit einem schwarz-gelb-gestreiften Schirm. Ihr Auftraggeber. Mit den Worten „die Zielperson trägt eine rote Jacke und befindet sich bei der Tankstelle" drückt er Ihnen ein Scharfschützengewehr in die Hände. Wenige Minuten später klebt Ihnen die Polizei an den Hacken. Sie werden eingebuchtet. Pech gehabt. Zu Ihrem weiteren Unglück ist *Sniper: Path of Vengeance* an dieser Stelle noch nicht vorbei: Ein paar Stunden dauert es noch, falls Sie wirklich diesen furchtbar schlechten Ego-Shooter durchspielen möchten. Zumindest spielerisch stellt Sie das nicht vor größere Probleme, denn die Levels sind absolut linear und die Gegner haben Ihr Gehirn am Empfang abgegeben. Meistens bleiben die Typen still stehen, ballern gelegentlich und warten, ausgeknipst zu werden. Manche laufen sogar auf Sie zu. Wahnsinn!

WARUM NUR AB 18 JAHREN? WIR SIND FÜR EIN GENERELLES VERBOT!

Sniper versteht sich selbst als Actiontitel mit Rollenspiel-Elementen. Gerechtfertigt wird das damit, dass der Spieler Erfahrungspunkte für präzise Treffer erhält. Mit denen kann er wiederum sein Waffengeschick steigern. Doch wofür? Der Kram ist ebenso überflüssig wie das Inventar, in dem Sie Waffen und Erste-Hilfe-Utensilien verschieben dürfen. Ihre Gegner sind ohnehin nur Kanonenfutter. In allen Levels geht es schlicht darum, sich stupide den Weg freizuballern, sowie ab und zu mal einen Schalter zu drücken. Die Grafik ist in Ordnung, wenn auch nicht besonders hübsch. Über den Sound breiten wir an dieser Stelle den gnädigen Mantel des Schweigens: Immerhin dürfen Sie ihn abstellen. Ferner ist die deutsche Version des Ego-Shooters entschärft, so dass sich der Kauf nicht mal für Ketchup-Experten lohnt. Momentan programmieren die polnischen Entwickler übrigens am Nazi-Shooter *Mortyr 2*. Gott steh uns bei! JOACHIM HESSE

FAZIT

JOACHIM HESSE

Ich ballere auf einen Gegner. Aber der stirbt nicht, denn die Kollisionsabfrage hat andere Pläne. *Sniper* sollte besser „Scheißer" heißen. Das würde zur Qualität des Titels passen. Überhaupt ist der Titel „Sniper" sehr missverständlich, denn Sie nieten die Gegner fast immer aus direkter Nähe um. Das Beste ist somit die Verpackung. Wer schon den Auftragskiller mimen möchte, der greift besser gleich zu *Hitman 2*. Der erste Leser, der eine E-Mail an jo@pcaction.de schreibt, bekommt das Spiel geschenkt und den Titel „Masochist des Monats" verliehen.

SNIPER: PATH OF VENGEANCE

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MB RAM, Win 98	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Mirage Interactive
	VERTRIEB:	THQ
SINNVOLL: 800 MHz, 128 MB RAM	**INTERNET:**	www.xicat.com/sniper_home.html
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ab 18 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Davon bleiben Sie glücklicherweise verschont. Puh ...

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	23%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	61%
SOUND	28%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

34%

UNGENÜGEND – Zugreifen! Schlechtere Ego-Shooter finden sich nur selten!

- 19 Levels
- 36 Missionen
- Über 30 Waffen
- 5 riesige Mehrspieler-Karten
- Gigantische Levels
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Drei bis fünf Speicherstände pro Level erlaubt



»Auf Messers Schneide! Da hat sich das Schlitzohr aber mächtig geschnitten und springt gleich über die Klinge.«

Hier kommt jeder zum Stich!

I.G.I. 2: COVERT STRIKE ist da und Fans reiben sich glücklich die Hände. Besser als der Vorgänger? Ja! Warum? Das lesen Sie gefälligst im Test nach.

Die Firma Codemasters wirbt damit, dass der hoch dekorierte SAS-Veteran und Autor Chris Ryan dem Team mit Rat und Tat zur Seite stand. Um das Spiel realistischer zu gestalten, heißt es. Wahrscheinlich kann der Spieler deswegen mit kompletter Bewaffnung verschneite 45-Grad-Hügel mit einem Affenzahn im Sprint erklimmen. Oder mit einem einzigen Schuss aus der Sniper-Rifle eine Holzkiste und zwei (!) Pixel-Soldaten durchschlagen. Aus über 100 Metern Entfernung mit der Uzi ins Schwarze zu treffen, ist auch cool. Kurz gesagt: *I.G.I. 2* ist ungefähr so realistisch wie ein Pulitzer-Preis für den Verfasser dieses Artikels.

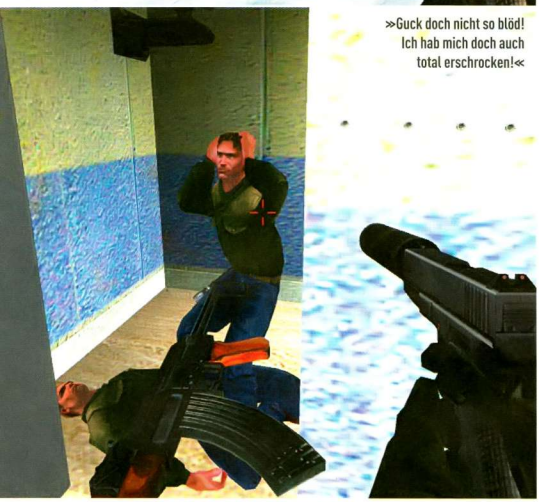
AUF DVD
VIDEO

NICHT SCHLECHT!

Die genannten Punkte sind aber keinesfalls als Kritik zu verstehen, denn *I.G.I. 2* funktioniert trotzdem – oder gerade deswegen. Realismus ist nur erlaubt, solange er dem Spaß dient. Der Ego-Shooter bietet zudem einige kleine, aber feine Besonderheiten. Da wären erst einmal die unglaublichen Ausmaße der einzelnen Einsatzorte. So was hat man wirklich noch nicht gesehen. Gepaart mit der unbegrenzten Weitsicht ergibt sich ein ganz anderes Spielgefühl als bei anderen Genrevertretern. Da freut es uns auch, dass die Spielfigur über einen eingebauten Turbo verfügt, der ein überaus flottes Lauftempo erlaubt. So legt unser Held selbst die größte Strecke relativ zügig zurück. Der Spieler kann auch nicht so viel Bewaffnung mit sich rumschleppen wie bei anderen Shootern üblich. Ein Gewehr, eine Pistole plus Messer und Handgranaten müssen reichen. Sie tragen eine Schrotflinte bei sich und finden plötzlich ein Scharfschützengewehr? Dann haben Sie die Qual der Wahl. Beides geht nicht, da nur eine „Haupt-Waffe" erlaubt ist. Dann wäre da noch die jederzeit aktivierbare Wärmebild-Optik. Ihr kommt eine größere Bedeutung zu, weil sich bei *I.G.I. 2* viele Materialien mit Kugeln durchschlagen lassen. Fahrzeugplanen, Zelte, Holz-Bretter, Türen und so weiter. Da lohnt es sich doch immer wieder mal, auf Infrarot zu schalten, um „verdeckte" Ziele ausfindig zu machen. Cool ist auch die Satelliten-Karte, die Sie jederzeit aufrufen können. Ein Überwachungssatellit überträgt Ihnen jederzeit detaillierte Echtzeit-Aufnahmen Ihrer Umgebung. Selbst Gegner sind dadurch sichtbar, was den enormen Schwierigkeitsgrad etwas senkt. Da die Entwickler gute Menschen sind, werden auf der Karte auch gleich die einzelnen Missions-Ziele in der richtigen



»RTL Skispringen gewinnt auch unter ausländischen Terroristen immer mehr Fans.«

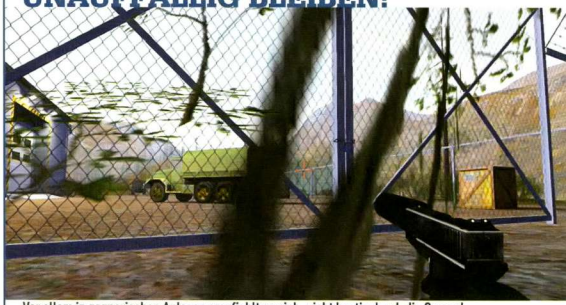


»Guck doch nicht so blöd! Ich hab mich doch auch total erschrocken!«

So spielt sich I.G.I. 2

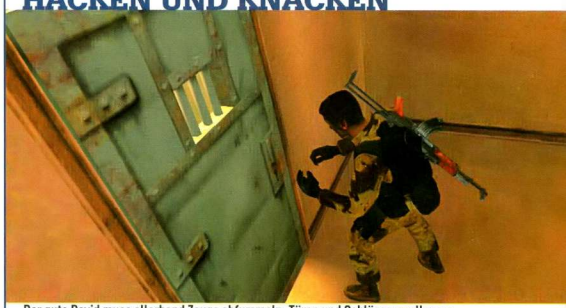
David Jones kämpft allein gegen eine Übermacht. Klar, dass er da mit Köpfchen vorgehen muss.

UNAUFFÄLLIG BLEIBEN!



Vor allem in gegnerischen Anlagen empfiehlt es sich, nicht hastig durch die Gegend zu spurten. Kameras machen Ärger. Die kann man aber zum Glück zu Klump ballern. Alarmierte Pixel-Wachen, die zum Alarmknopf joggen, übrigens auch.

HACKEN UND KNACKEN



Der gute David muss allerhand Zeugs abfummeln. Türen und Schlösser wollen geknackt, Computer und Codes gehackt werden. Das geht mit nur einem Knopfdruck, doch es kostet Zeit. Also nicht während einer Schießerei an Schlössern rumspielen!

DER HIGHTECH FRÖNEN



Spielzeug ist gut, doch allzu viel braucht ein echter Profi nicht. Eine Satelliten-Karte und ein Wärmesichtgerät machen das Leben leichter und sind bei I.G.I 2 wirklich das A und O. Also immer schön davon Gebrauch machen, sonst ist bald Feierabend.

Reihenfolge angezeigt. So verirrt man sich nie. Hoffentlich macht dieses Beispiel Schule!

08/15-STORY

Die Story ist eigentlich kaum der Rede wert. Auf der ganzen Welt gibt es eine Menge Fieslinge und nur eine Person, die mit diesen fertig wird: David Jones! Der muss nun dauernd die Kartoffeln aus dem Feuer holen, ist quasi eine Ein-Mann-Armee. In netten Zwischensequenzen (Spielgrafik) wird der Handlungsfaden zwischen den Einsätzen weitergesponnen. Die Dialoge schallen in deutscher Sprache aus den Boxen, wobei die Sprecher schon mal etwas unmotiviert klingen. Aber wer ist heutzutage schon motiviert, bei der miesen Wirtschaftslage? Während der Missionen bekommt man per Funk wichtige Tipps und Hinweise übermittelt. So hat man dann doch ab und an das Gefühl, nicht ganz auf sich allein gestellt zu sein, während man einer feindlichen Übermacht entgegenblickt. Aber wie sieht so ein typischer Arbeitstag im Leben des David Jones eigentlich aus? Am besten wir beschreiben hier einfach mal eine typische *I.G.I. 2*-Mission.

IN GEHEIMER MISSION

David befindet sich irgendwo in der Botanik. Er muss Sprengstoff klauen und eine Brücke sprengen, bevor diese von einem feindlichen Konvoi überquert wird. Die Feuerwerkskörper befinden sich in einer gegnerischen Basis, die zu allem Übel auch noch gut bewacht wird. Er nähert sich dem Gelände und sucht nach einem Eingang. Dabei achtet er immer auf die Sichtbar-

I.G.I. 2: COVERT STRIKE

VERGLEICH

PROJECT I.G.I.



I.G.I. 2: COVERT STRIKE



RAVEN SHIELD



SCHLEICH-ASPEKT

67% Schon damals war vorsichtiges Vorgehen angesagt. Die KI war aber mieser.

70% Es wird zwar viel geranntund geballert, doch getarntes Operieren ist Pflicht.

75% Leise und unauffällig zu arbeiten, ist wichtig, wenn man etwa Geiseln rettet.

GRAFIK

68% Kann heutzutage grafisch natürlich keinen Blumentopf mehr gewinnen.

78% Tolle Landschaften und eine enorme Weitsicht. Leider sind die Innenareale übelst.

80% Generell okay, doch wie bei *I.G.I. 2* mangelt es insgesamt doch an Details.







MEHRSPIELER-SPASS

– Teil 1 bietet keinen Mehrspieler-Modus. Aber dafür gibt's ja Teil 2.

85% Da haben sich die Entwickler wirklich allerhand einfallen lassen. Respekt!

88% Nicht ganz so temporeich. Für ausgebuffte Taktiker jedoch eine Offenbarung.

SPIELSPASS

69% Keine Speichermöglichkeit während einer Mission und diverse kleinere Mängel.

80% *I.G.I*-Fans dürfen für sich noch einmal locker zehn Prozent drauflegen.

87% *Raven Shield* ist das beste *Rainbow Six* aller Zeiten. Ein definitiver Hit!

35%	55%	10	40%	40%	20%	30%	35%	35%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Schleichen; 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 stranguliert 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

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti 4200	Radeon 9500	Geforce4 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								

1.200 MHz, 128 MB, Geforxe2 MX | 1.800 MHz, 256 MB, Geforce4 | 2.600 MHz, 512 MB, Radeon 9700 Pro

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti 4200	Radeon 9500	Geforce4 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

Um *I.G.I. 2* mit vollen Details zu genießen, benötigen Sie einen sehr starken Computer. Ein Prozessor mit mehr als 2,5 GHz, 512 MB RAM und einer Geforce4 (oder besser) sollten es schon sein. Dennoch klettert die Framerate selten über die 40er-Marke. Das muss sie auch nicht zwingend, da Sie schließlich nicht alle Details benötigen. Deaktivieren Sie die Schattendarstellung und verringern Sie die Detaillierung der Bäume und Umgebungsgebilde. Dadurch können Sie bis zu 60 % Performance mehr bekommen. Untere Schmerzgrenze: 800 MHz, Geforce2 MX, 128 MB RAM.

PRO & CONTRA

- \+ Enorme Weitsicht
- \+ Riesige Levels
- \+ Beachtliche Soundeffekte
- \+ Spaßiger Mehrspieler-Modus
- \+ Hohe Langzeit-Motivation
- \+ Sehr große Waffenauswahl
- \+ Spannende Missionen
- – Innenareale grafisch schwach
- – Gegner-KI lässt ein wenig zu wünschen übrig
- – Gegner-Animationen etwas holprig
- – Selbst auf „Easy" sauschwer

keitsanzeige am unteren Bildschirmrand. Diese zeigt an, wie gut er zu sehen ist. So lange man sich geduckt bewegt, Schatten und Deckung nutzt, ist man für Gegner schwer auszumachen. Rennt man wild ballernd über freie Flächen, hat man natürlich Pech gehabt. Er aktiviert kurz den Wärmebild-Sensor, der auf menschliche Körperwärme anspringt. So kann er sich einen schnellen Eindruck über die Zahl der Gegner verschaffen. Er kriecht hinter einen Busch, benutzt die schallgedämpfte Pistole, um ein Schloss aufzuschießen und schleicht schnell unter einen Lastwagen innerhalb der Basis. Mit gezielten Schüssen werden die Wachmänner ausgeschaltet. Vorsicht! Ein aufgescheuchter Gegner rennt Richtung Alarm-Schalter! Ein Schuss und die Lage ist wieder entspannt.

DURCHHALTEN IST ANGESAGT

Jetzt aber weiter, um die Sprengkörper zu bergen. In einer Halle knipsen Sie mit einem Schuss erst mal die Kamera aus. Gegnerische Einheiten erfahren die gleiche Behandlung. Sie krallen sich den Sprengstoff und machen sich auf Richtung Brücke. Es bleiben noch knapp fünf Minuten bis zum Eintreffen des Konvois. Die Brücke ist natürlich auch bewacht. David schleicht sich an einigen Wachen vorbei und klemmt sich hinter ein stationäres MG-Geschütz. Nach einigen Sekunden herrscht Stille. Jetzt schnell noch die Brücke gesprengt und alle sind glücklich! Die Missionen sind alle sehr abwechslungsreich und motivierend. Obwohl die Ziele klar vorgegeben sind, hat der Spieler eine Menge Freiheiten. Überquert man eine Brücke zu Fuß und ballert sich den Weg





Die Weitsicht ist größer als in jedem anderen Ego-Shooter.

DIE MASSE MACHT'S!

Jawohl! Wie beim Sex ist das Zocken in der Gruppe am schönsten.

Der Mehrspielermodus ist für 16 Spieler in der Internet-, und für 32 Spieler in der Netzwerk-Variante getestet und optimiert. Das ist aber kein Grenzwert. Wer will, kann also beispielsweise auch mit 40 Freunden gleichzeitig in den Kampf ziehen. Wie bei *Counter-Strike* gibt es die Guten und die Bösen. Hier nennen sie sich „I.G.I." und „Verschwörer". Die Verkaufsversion enthält nur fünf (riesige) Karten, die allesamt ihre eigenen Missionsziele enthalten. Weitere Gratis-Karten folgen und natürlich werden auch Mapper und Modder eine Menge Zeug liefern. Das Besondere am Mehrspieler-Modus: Sicherheitskameras und Satelliten-Karte sind ins Gameplay mit einbezogen. Es gibt zudem mehr Waffen als im Einzelspieler-Modus. Und da im Leben nichts umsonst ist, kostet hier sogar das „Spawning" Geld. Stirbt der Spieler, beginnt ein 20 Sekunden dauernder Countdown. Steigt man sofort wieder ins Spiel ein, kostet das Geld. Je länger man wartet, desto geringer wird der Betrag, den man abdrücken muss. Man sollte also gut überlegen, ob man sich sofort wieder in die Schlacht stürzt. Schließlich kann man die Kröten auch in eine bessere Bewaffnung investieren!



»Das Ding da drüben geht sicher ab wie eine Rakete! Liegt vielleicht daran, dass es eine Rakete ist.«

frei? Oder schwimmt man einfach unauffällig rüber? Das ist Ihre Sache, liebe Leser.

WAS BLEIBT AM ENDE?

Die bereits erwähnten, riesigen Karten und die Weitsicht sind göttlich. Die Steuerung ist ebenfalls sehr gut. Unerreicht sind unserer Meinung nach die Soundeffekte, wobei die musikalische Begleitung da nicht ganz mithalten kann. Die Schritte der Protagonisten, Schießereien inklusive Querschlägern – einfach alles klingt, vor allem mit Surround-Anlage, absolut fantastisch und trägt viel zur tollen Atmosphäre bei. Negativ fielen die teilweise dumm agierenden Gegner und ihre holprigen Animationen auf. Auch der hohe Schwierigkeitsgrad sorgte oft für Frust. Echte Fans des ersten Teils werden *I.G.I. 2: Covert Strike* trotzdem über alles lieben und dürfen gut und gerne zehn Prozent zur Wertung hinzuaddieren. AHMET ISCITÜRK

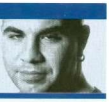
FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Ich kann mich der Meinung meines gewichtigen Kollegen nicht ganz anschließen. Sicher: *I.G.I. 2* ist ein gutes Spiel. Doch die genannten Mängel fallen objektiv betrachtet zu stark ins Gewicht. Die Gegner bewegen sich oft abgehackter als ein Roboter-Breakdancer aus den 80er-Jahren. Die Intelligenz meiner Kontrahenten lässt auch zu wünschen übrig. „Aha, da schießt ein Typ mit dem Scharfschützengewehr auf uns. Am besten, wir laufen jetzt ein bisschen hin und her!" Und grafisch wäre ja wohl wirklich mehr drin gewesen. Ohne diese Mankos hätten wir es mit einem echten Hitkandidaten zu tun. So reicht es aber nur für die Note „Gut"!

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

I.G.I. 2 gefällt mir persönlich weitaus besser als etwa *Unreal 2*. Jeder Level ist wie ein gigantischer Spielplatz und bietet viele spielerische Freiheiten. Nicht nur Ballern ist angesagt. Durchs Gebüsch kriechen, mit dem Messer rumfuchteln und lautlos zuschlagen – genau wie in meiner Kindheit. Ich kann mich gar nicht mehr dran erinnern, wann ich das letzte Mal bei einem Ego-Shooter ein Messer benutzt hab. Doch wir müssen objektiv bleiben und gewisse Mängel sind eben nicht zu übersehen. Die Gegner sind oft doof, dafür können sie sehr gut zielen. Auch die Animationen der Feinde befriedigen nicht immer und viele Objekte sehen auf kurze Distanz etwas detailarm aus. Das fällt vor allem in Gebäuden auf. Aber was soll ich sagen? Ich liebe dieses Spiel trotzdem.



»Schlafende Hunde soll man nicht wecken. Bei diesem Typen geht das gar nicht mehr. «

I.G.I. 2: COVERT STRIKE

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MB RAM, 1.9 GB HD, Win98
SINNVOLL: 1.200 MHz, 512 MB RAM

GENRE: Ego-Shooter
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Innerloop
VERTRIEB: Codemasters
INTERNET: www.igi2.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahre
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: *Counter-Strike*-Killer? Nicht ganz.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32+ Spieler
INTERNET: 16+ Spieler

GUT – David Jones trifft wieder ins Schwarze!

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	78%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	85%
EINZELSPIELER	80%

- 21 Karten
- 57 Waffen
- 5 Mehrspieler-Modi (gegeneinander)
- 3 Mehrspieler-Modi (kooperativ)
- Unreal Editor

»Das ist schon mein drittes Blind Date diesen Monat. Wo bleibt er nur? Ob er wohl der Richtige ist?«

PC ACTION GOLD

Du bist nicht allein!

AUF DVD
EINZELSPIELER-DEMO

Allein sein ist hart. Alleine zocken auch. Deshalb hat RAVEN SHIELD auch einen geilen Mehrspieler-Modus, den wir Ihnen auf vier Seiten vorstellen möchten.



»Jean Paul Gauttier hat es schon immer gewusst. Der Camouflage-Look ist wieder im Kommen.«

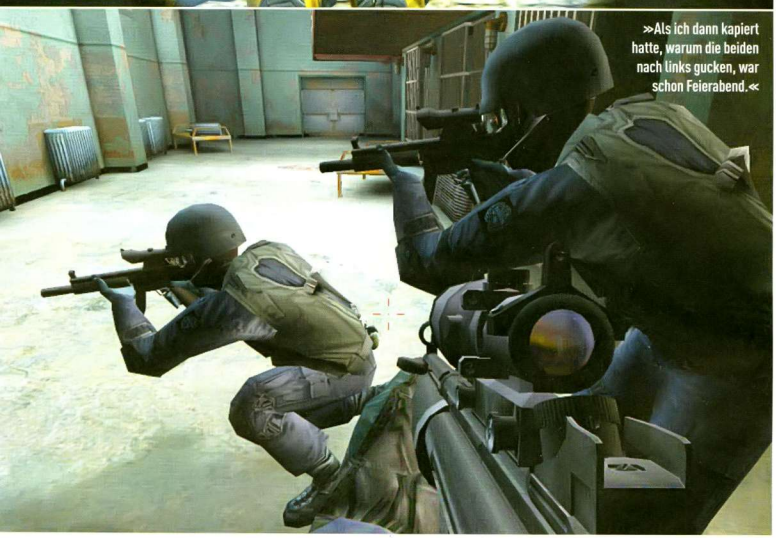
In der vergangenen Ausgabe hat *Raven Shield* satte 87 % ergattert. Ganz schön ordentlich, oder? Doch der Mehrspieler-Modus ist noch besser und daher testen wir diesen in der aktuellen Ausgabe ausführlich. „Das gab es ja noch nie!", werden Sie jetzt denken. Zwei Tests zu einem Spiel? Stimmt genau, doch in diesem Fall muss man einfach eine Ausnahme machen. Aus Platzgründen konnten wir im vorigen Heft nicht so stark auf den Mehrspieler-Part von Ubi Softs Taktik-Shooter eingehen. Das holen wir jetzt nach.

KLINK DICH EIN

So, dann wollen wir gleich mal loslegen. Wenn Sie das erste Mal ein Mehrspieler-Game starten, dürfte sich ein wenig Hilflosigkeit breit machen. Die Optionsvielfalt ist nämlich enorm und erscheint anfangs arg kompliziert. Aber keine Bange, denn im Endeffekt ist es ganz einfach. Hier wollen wir gleich mal ein großes Lob für die Anleitung aussprechen. So ausführlich und detailliert sind Handbücher heutzutage nur noch selten. Kommen wir zu den Spiel-Typen. Wenn Sie online gegen Zocker aus der ganzen Welt antreten möchten, müssen Sie sich bei Ubi.com registrieren. Das ist der hauseigene Gaming-Service des Herstellers. Quasi eine Art Gamespy für Arme, denn das Ganze ist kostenlos. Wenn Sie mit Freunden eine private LAN-Session starten wollen, dürfte es unter Umständen zu einem bösen



»Ist klar, dass wir kein Land sehen, wenn ihr dauernd nur faul rumliegt!«



»Als ich dann kapiert hatte, warum die beiden nach links gucken, war schon Feierabend.«

Erwachen kommen. Das Spiel verlangt im LAN-Modus von jedem Teilnehmer einen CD-Key. Loggen sich zwei oder mehr Spieler mit dem gleichen Key ein, landet man wieder im Server-Menü. Mit diesem Problem mussten sich auch viele verdutzte Käufer eines gerade indizierten Strategie-Spiels herumärgern. So wie es aussieht, macht dieses Beispiel Schule und daher ist es sicher nur eine Frage der Zeit, bis alle Hersteller nachziehen. Ob das eine gute Sache ist, sei mal dahingestellt.

WAS WILL MAN MEHR?

Es gibt acht Mehrspieler-Varianten. Besonders gut hat uns der „Pilot-Modus" gefallen. Hier übernimmt ein Spieler die Rolle eines Black-Hawk-Fliegers, dessen Maschine abgeschossen wurde. Nur mit einer Pistole bewaffnet, muss dieser nun zur Abhol-Zone. Die ist auf der Karte als grünes Rechteck gekennzeichnet. Ein Team darf den notgelandeten Burschen eskortieren und dafür sorgen, dass er am Leben bleibt. Der Feind wiederum muss alles Menschenmögliche tun, um ihn auszuschalten. Vor allem im privaten Netzwerk entpuppte sich dieser Modus als echter Kracher, mit dem man schon mal einen ganzen Abend verbringen kann. Vor allem der „Unglückliche", der die Rolle des Piloten übernehmen muss, darf sich auf Nervenkitzel pur einstellen. Der Modus „Bombe" ist auch spaßig und erinnert nicht nur entfernt an *Counter-*

Da steckt viel drin!

Damit Sie auf einen Blick sehen, welche Mehrspieler-Modi zur Wahl stehen, haben wir diesen Kasten angefertigt. Die dummen deutschen Begriffe haben wir uns übrigens nicht einfallen lassen, sondern 1:1 aus dem Spiel übernommen.

GEGENEINANDER

1. ÜBERLEBEN: Klassisches Deathmatch. Hier kämpft jeder gegen jeden. Fazit: Ballern, bis der Arzt kommt!

2. TEAM-ÜBERLEBEN: Der Unterschied zu „Überleben" ist, dass hier Teams gegen Teams antreten.

3. BOMBE: Ein Team legt die Bombe, ein anderes Team muss diese entschärfen. Altbekannt, aber gut!

4. GEISEL: Ein Team soll computergesteuerte Geiseln zum Abholpunkt eskortieren. Die Gegenseite muss dies verhindern.

5. PILOT: Team A will einen notgelandeten Piloten, der nur eine Sekundärwaffe trägt, zum Abholpunkt eskortieren, bevor er von Team B kaltgemacht wird.

MITEINANDER

1. MISSION: Hier darf man mit einem menschlichen Mitspieler Missionen der Einzelspieler-Kampagne bestreiten.

2. TERRORISTENJAGD: Der Name ist Programm. Gemeinsam werden böse Buben gleich im Dutzend dezimiert.

3. GEISELRETTUNG: In einer Map Ihrer Wahl dürfen Sie zusammen mit Freunden die Rettung von Geiseln durchführen.

ZEIG MIR DEINE SCHOKOLADENSEITE!

Gucken Sie sich doch mal die *Raven Shield*-Homepage www.ravenshield.de an, da tut sich einiges! Dort gibt's nämlich nicht einfach nur einen Haufen Werbung. Vor allem für die Community will man dort richtig was tun. Neue Maps, neue Skins, neue Waffen und neue Scripts gibt es ebenso wie jede Menge Infos. Natürlich können sich ganz Unschlüssige die Mehrspieler-Demo ziehen. Schön, dass sich die Ubi-Soft-Heinis so viel Mühe geben! Dafür danken wir ihnen auch im Namen unserer Leser!

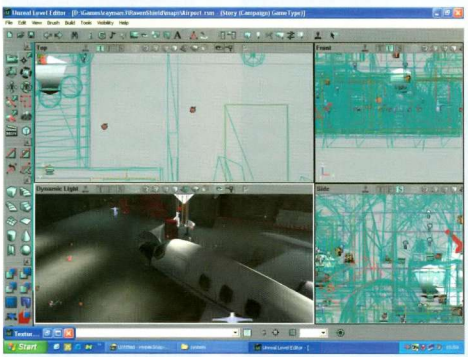


»Elton Johns Bitte an Ubi-Soft: „Bitte buntere Uniformen oder einen Nacktcheat auf die Website packen!"«

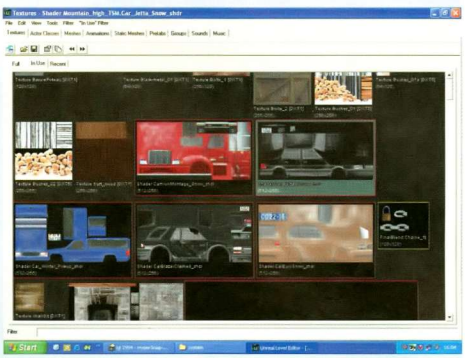
Hier! Editier, du Tier!

Wer wirklich das Letzte aus dem Unreal-Editor herausholen will, muss schon einiges an Geduld mitbringen.

„Ich will einen Extra-Kasten über den *Raven Shield*-Editor, wo man selber so Levels und Zeug machen kann!", tönte es neulich aus dem Büro des Chefredakteurs. Kein Problem! Gleich zu Beginn wollen wir jedoch klarstellen, dass es sich dabei um denselben Editor handelt, der auch schon dem Digital-Extremes-Shooter beilag, der am 28. Februar indiziert wurde. Ist ja auch logisch, da *Raven Shield* auf der *Unreal Warfare*-Engine basiert. Der Editor hat Vor- und Nachteile. Das Ding ist dermaßen kompliziert, dass es locker ein paar Tage dauert, bis man einigermaßen Fortschritte macht. Um das Teil wirklich perfekt zu beherrschen, sollte man sich gleich mal ein halbes Jahr Urlaub nehmen. Der Vorteil dieser Komplexität ist jedoch, dass dem Bastler quasi kaum Grenzen gesetzt werden. Ein wirklich mächtiges Tool, wenn man damit umzugehen weiß. Um sich mit den Grundzügen des Programms vertraut zu machen, sollten Sie erst mal einen der bestehenden Levels öffnen. Jetzt können Sie nach Lust und Laune an den verschiedenen Parametern herumschrauben, Texturen auswählen, Objekte hinzufügen und so weiter. Interessierte sollten sich auch mal im Internet nach Tutorials umsehen. Besonders empfehlenswert ist diese Seite: www.unrealed.info.



Die einzelnen Fenster zeigen das Geschehen von oben, von vorn und von der Seite. Unten links sehen Sie eine dreidimensionale Ansicht inklusive Lichtquellen.



Hier sehen Sie verschiedene Texturen für Fahrzeuge und andere Objekte. Wie eine Tapete werden diese auf die Polygonmodelle „geklebt".





DA HAST DU GUTE KARTEN!

21 Karten stehen Ihnen im Mehrspielermodus zur Verfügung.

- Airport
- Airport_night
- Alpines
- Bank
- Garage
- Import_Export
- Island
- Island_Dawn
- MeatPacking
- MeatPacking_Day
- Mountain_high
- Oil_Refinery
- Parade
- Peaks
- Penthouse
- Presidio
- Prison
- Shipyard
- Streets
- Training
- Warehouse



Ein KI-Hoschi ergibt sich. So etwas passiert aber relativ selten.



Die grüne Signalwolke ist kein Furz, sondern markiert die Abhol-Zone im Pilot-Modus.



Im Dunkeln mit einer Handgranate einen Sprengsatz zu entschärfen, ist nur was für Männer!

Strike-Defuse-Karten. Team A muss Sprengsätze zur Detonation bringen, was andererseits von der Gegenseite verhindert werden muss. Nicht neu, aber gut.

FÜR JEDEN WAS

Sehr schön ist auch der Kooperativ-Modus „Mission". Bis zu acht Spieler können hier etwa an einzelnen Missionen der Einzelspieler-Kampagne teilnehmen. Generell haben Sie bei den zahlreichen Mehrspieler-Modi das Gefühl, als hätten es die Entwickler jedem recht machen wollen. Obwohl *Raven Shield* nämlich gerade in der Solo-Kampagne den Schleich-Fan anspricht, bietet der Mehrspieler-Part für alle etwas. Jeder gegen jeden, Bomben entschärfen, Geiseln befreien und so weiter. In Sachen Vielfalt auf jeden Fall eine Klasse für sich. Die Details zu allen Spiel-Arten können Sie unserem Extrakasten auf Seite 93 entnehmen.

KARTEN-VIELFALT

Wie sieht es mit den Karten aus? Es stehen 21 zur Wahl und in Zukunft können Sie sich von der offiziellen Webseite weitere herunterladen. Von Fan-Projekten wollen wir gar nicht anfangen. Doch es zählt ja nicht nur die Quantität. Qualitativ bewegen sich die im Spielumfang enthaltenen Karten zwischen „okay" und „absolut gigantisch". Vor allem „Prison" ist ein Beispiel für tolles Leveldesign. Alles, was ein verlassenes Gefängnis bieten sollte, findet man hier auch. Zellentrakte, die für Camper ein Paradies darstellen dürften. Einen offenen Hof als Mittelpunkt – da haben vor allem Scharfschützen gerne ein Auge drauf. Das Ganze wurde natürlich mit zahlreichen Räumen und schmalen Gängen garniert. Was de_dust für *Counter-Strike* ist, könnte „Prison" für *Raven Shield* werden. So, das muss jetzt aber reichen. Wir würden Ihnen zwar gerne noch ein bisschen mehr erzählen, doch langsam wird der Platz knapp. Und außerdem wollen wir jetzt endlich weiterzocken! AHMET ISCITÜRK

IM VERGLEICH

Rainbow Six 3: Raven Shield	88%
Battlefield 1942: Road to Rome	87%
Vietcong	87%
I.G.I. 2: Covert Ops	85%

Wir haben die aktuellsten Shooter inklusive Mehrspieler-Wertung für Sie aufgelistet. In Sachen Quantität und Qualität begeistern eigentlich alle Kandidaten. Wobei *I.G.I. 2* nur fünf Maps und quasi nur einen Modus enthält. Naturgemäß geht es bei *Rainbow Six*-Titeln gemächlicher und taktischer zur Sache. Da ist *Raven Shield* keine Ausnahme, wobei die „Deathmatch-Modi" durchaus temporeich sind. Auch *Vietcong* ist in puncto Mehrspielermodus ausgewogen und bietet mehrere Variationen. *Road to Rome* ist der Turbo unter den aufgeführten Titeln. So schnell und actionreich geht es bei keinem anderen Kandidaten zu.

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Dass *Raven Shield* genau mein Ding ist, hab ich in der Vorausgabe bereits erzählt. Der Mehrspieler-Modus verbessert den ohnehin sehr guten Gesamteindruck noch mal enorm. Die Optionsvielfalt hat mich förmlich erschlagen. Das trifft aber erst recht auf den Unreal-Editor zu. Blickt man bei den Mehrspieler-Optionen noch relativ schnell durch, ist der Editor einfach nur die Hölle. Erfahrene Modder dürften aber schon bald die coolsten Sachen zaubern. Und wer weiß? Vielleicht können die Spielfiguren dann ja sogar irgendwann mal springen? Eigentlich ist *Raven Shield* eher was für die Schleich- und Taktik-Fraktion. Der Mehrspielermodus ist aber dank der Deathmatch-Varianten auch für Hobby-Rambos ein Spaßgarant. Also kann eigentlich jeder zugreifen, der gern mal eine virtuelle Waffe in den Händen hält.

RAVEN SHIELD

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MB RAM, 1,7 GB HD, Win98
SINNVOLL: 1.200 MHz, 256 MB RAM

GENRE: Taktik-Shooter
PREIS: Ca. € 48,-
ENTWICKLER: Red Storm
VERTRIEB: Ubi Soft
INTERNET: www.ravenshield.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Überleben, Team-Überleben, Bombe, Geisel, Pilot, Koop-Modi; 1 Sp. pro CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	80%
SOUND	91%
EINZELSPIELER	87%

MEHRSPIELER

88%

SEHR GUT – Der Mehrspieler-Modus ist ein Segen für die Menschheit.

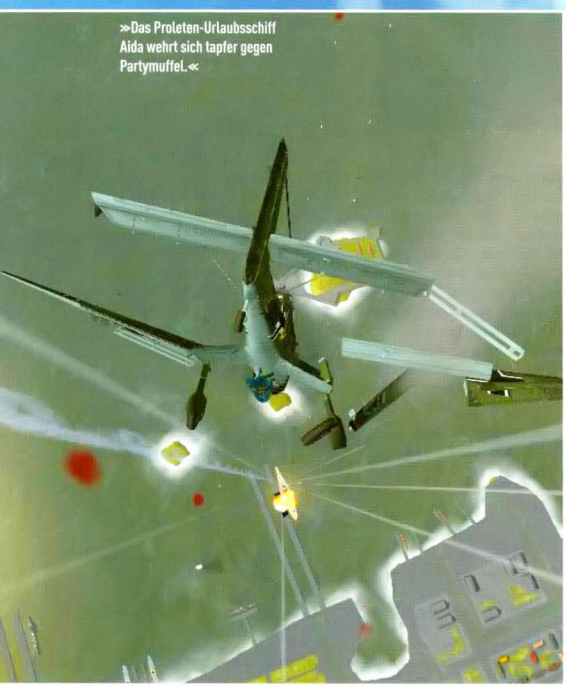
- 30 neue Flugzeuge
- 13 dynamische Kampagnen
- Alle Flugzeuge und Karten des Vorgängers
- Läuft ohne *IL-2 Sturmovik*
- Editor
- Mehrspielermodus



Das ist der Abschuss!

»Nicht nur auf der Autobahn werden Drängler immer rabiater.«

Mit IL-2 FORGOTTEN BATTLES vergeht die Zeit wie im Flug. Kein Wunder, es ist ja eine Flugsimulation. Und zwar der sehr gute Nachfolger zu Sturmovik.



»Das Proleten-Urlaubsschiff Aida wehrt sich tapfer gegen Partymuffel.«

Rund eine halbe Millionen Mal ging die historische Flugsimulation *IL-2 Sturmovik* über den Ladentisch. Kein Wunder, schließlich war sie das Beste, was einem Hobbypiloten unter die Finger kommen konnte. War? Rich-tig. Ausgerechnet der eigene Bruder stößt *IL-2* diesen Monat vom Genrethron. Die Rede ist von *Forgotten Battles*. Ursprünglich war *Forgotten Battles* als Add-on geplant. Doch das Programm wurde derart komplex, dass Ubi Soft kurzerhand beschloss, ein eigenständiges Programm daraus zu machen. Zum Vollpreis natürlich. Nach der Installation ist erst einmal Ernüchterung angesagt. Beim Intro schlafen selbst dem flugsimverrückten Autoren dieses Artikels die Füße ein und die hässlichen Menüs wurden 1:1 vom Vorgänger übernommen. Selbiges gilt für die Musik. Was ist also neu in *Forgotten Battles*? Bloß ein paar Flieger und Missionen? Njet! Stattdessen finden Sie endlich das, was in *IL-2* schmerzlich vermisst wurde: ein dynamisches System mit 13 Kampagnen, wobei Sie sich über Ungarn, Finnland und der Ukraine nach Herzenslust austoben dürfen. Der Ausgang einer Mission wirkt sich stets auf die nächste aus, was zum Weiterspielen motiviert. Haben Sie zum Beispiel in dem Einsatz XY die russische Luftabwehr komplett ausgeschaltet, brauchen Sie sich in den darauf folgenden so

IM VERGLEICH

IL-2 Forgotten Battles	82%
IL-2 Sturmovik (abgewertet)	79%
Combat Flight Simulator 3	74%
Jane's Attack Squadron (abgewertet)	48%

Keine historische Flugsimulation kann *Forgotten Battles* das Wasser reichen. Nicht mal Microsofts *Combat Flight Simulator 3*, der sich durch das bessere Kampagnendesign auszeichnet. Ihm mangelt es einfach am nötigen Realismus. Ein technisches Desaster ist *Jane's Attack Squadron*, das am Ende unserer Tabelle gelandet ist.



»An solchen Cockpits haben Stukateure ihre helle Freude!«



»Die neueste russische Geheimwaffe: Furzbomber.«

gut wie keine Sorgen mehr über Flak-Geschosse machen. Ähnliches gilt für die feindlichen Flugzeuge. Je mehr Sie abschießen, desto weniger tauchen im späteren Spielverlauf auf. Allerdings ist das Kontingent an Ressourcen auch auf Ihrer Seite begrenzt. Achten Sie also stets auf Ihre Kameraden und eilen Sie ihnen zu Hilfe. Sie werden es Ihnen danken. Das Können Ihrer Jungs nimmt nämlich von Mal zu Mal zu. Alles schön und gut, hätte die Kampagne nicht zwei eklatante Schwachstellen. Zum einen bekommen Sie keine einzige Zwischensequenz zu sehen, etwa bei einer Beförderung oder einem bedeutenden Sieg. Zum anderen werden sämtliche Missionen automatisch generiert. Dass es auch anders geht, hat erst kürzlich Microsoft mit *Combat Flight Simulator 3* bewiesen. Da gibt es zwar auch keine Videos, dafür dürfen Sie bei der Kampagne stets selbst entscheiden, wo und vor allem was Sie angreifen möchten. Ferner war es möglich, Bodenoffensiven zu starten und Ihre Flugstaffel an einen anderen Frontabschnitt zu verlegen. Das ist aber auch schon alles, was es an *Forgotten Battles* zu meckern gibt. Die neuen 30 Flugzeuge, darunter Koryphäen wie die Brewster Buffalo F2A (B-239) der finnischen Luftstreitkräfte oder aber der gefürchtete deutsche Sturzkampfbomber (Stuka), die Ju-87D-3, bestechen allesamt durch eine unglaubliche Detailtreue und ein verdammt realistisches Flugmodell. Als kleinen Bonus haben die Entwickler ferner sämtliche Flugzeuge und Karten des Vorgängers in *Forgotten Battles* eingebaut. So beherbergt Ihr Hangar sage und schreibe 80 steuerbare Flugzeuge. Verbesserungen an der soliden Grafikengine sind uns keine aufgefallen. Diese wären ohnehin nur bei den teilweise recht sterilen Landschaften vonnöten gewesen. Fazit: Das dynamische Kampagnen-System ist nicht perfekt, trotzdem ist *Forgotten Battles* allemal motivierender als *IL-2 Sturmovik*. Interessieren Sie sich auch nur ansatzweise für das Thema, sollten Sie unbedingt zugreifen.

BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Ein bisschen enttäuscht bin ich schon. Vom dynamischen Kampagnensystem hatte ich mir mehr erhofft als nur automatisch generierte Einsätze. Ich will schon selbst entscheiden, wo ich als Nächstes zuschlage. Ansonsten hat mir *Forgotten Battles* bis auf den teilweise recht heftigen Schwierigkeitsgrad richtig gut gefallen. Vor allem der Realismus ist beeindruckend. Hoffentlich beginnen die Jungs und Mädels von 1C:Maddox schon bald mit ihrem nächsten Projekt. Und vielleicht gibt es dann endlich mal eine spannend erzählte Story mit Zwischensequenzen.

IL-2 FORGOTTEN BATTLES

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MB RAM, 1 GB HD, Win98

SINNVOLL: 1.200 MHz, 512 MB RAM

GENRE: Flugsimulation
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: 1C:Maddox
VERTRIEB: Ubi Soft
INTERNET: www.il2sturmovik.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: 20. März

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Liefern Sie sich im Netz heiße Dogfights; 1 Spieler/CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 36 Spieler
INTERNET: 36 Spieler

DAS URTEIL

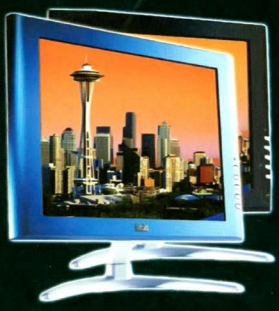
PREIS/LEISTUNG	82%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	81%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER

82%

SEHR GUT – Actionreiche Flugsimulation mit hohem Realismus

Hercules
PROPHETVIEW 920



Das Multimedia-TFT-Display im Designgehäuse. Schnelles 17" TFT zur flüssigen Darstellung von DVD-Videos und Spielen. Auch als BLACK EDITION und Prophetview 920 DVI erhältlich.

PROPHETVIEW 720



Schnelles 15" TFT vereint gestochen scharfe und brilliante Darstellung mit einem Designgehäuse. Auch als BLACK EDITION erhältlich.

www.hercules.de
www.shop-hercules.de

- 5 Spezialfähigkeiten
- 8 riesige Welten
- 12 Minispiele
- Gigantische Levels

IM VERGLEICH

Rayman 3	86%
Rayman 2	86%
American McGee's Alice	80%
Evil Twin	76%
Rayman M	56%

Der Vorgänger war in Sachen Atmosphäre deutlich freundlicher. *Rayman 3* kommt vom Design weitaus erwachsener daher und bietet auch mehr Action. *American McGee's Alice* ist natürlich noch eine Spur „reifer", gibt aber spielerisch nicht so viel her. *Rayman 3* ist jedem zu empfehlen, der nur annähernd etwas mit solchen Titeln anfangen kann.

PC ACTION GOLD

Wahnsinn, warum schickst du mich in die Hölle?

Ja, die vergangenen Monate waren für Jump&Run-Fans höllisch grausam. RAYMAN 3 macht jetzt alles wieder gut!

Die Story ist Sozialkritik pur: Fiese, behaarte Wesen terrorisieren das Land der Träume. Die gemeinen Monster haben sich tatsächlich zu einer riesigen Armee zusammengerottet und bedrohen den Frieden der gesamten westlichen Welt! Der Anführer dieser Bestien heißt jedoch nicht Osama Bin Laden, sondern André. Wahrscheinlich hat man hier bewusst auf zu große Parallelen verzichtet. André ist jedenfalls ein besonders mieses Schwein. Auch hier entdeckten wir übrigens politische Anspielungen. Denn André war einst ein Roter und wurde plötzlich schwarz. Jetzt ist sein Ziel, alle Roten in Schwarze zu verwandeln! Klar, dass Rayman das nicht tatenlos mit ansieht. Sein fetter Kumpel Globox (gesprochen von Guildo Horn!) ist auch dabei und verschluckt André ganz nebenbei. Ein Symbol für die westliche Welt, die unerwünschte Elemente einfach vertilgt? Egal, weiter: Nur die so genannten Kleinlinge haben die Macht, Globox von André zu befreien und dem Teufelsbraten das Handwerk zu legen. Doch leider hat der böse Wicht vor seiner „Inhaftierung" dafür gesorgt, dass die Kleinlinge verschleppt werden. Jetzt liegt es an Rayman, diese kleinen Penner zu befreien und irgendwie am Ende für ein Happy End zu sorgen.

WAS HAT ER DRAUF?

Das Wichtigste zu Beginn: Ohne ein Joypad läuft hier gar nichts. Bevor die Testversion reinflatterte, mussten wir uns tagelang mit einer „Nur-Tastatur-Version" begnügen, was zu extremen Schreikrämpfen und derben Flüchen führte. Denken Sie also nicht mal im Traum dran, dieses Spiel per Keyboard durchzuspielen. Die Steuerung ist relativ anspruchsvoll, doch gleich zu Beginn gibt es ein nettes Tutorial, das den Spieler über die Handhabung und andere grundsätzliche Dinge aufklärt. Mit fortlaufender Spielzeit erlernt der kleine Rayman natürlich immer mehr Aktionen und Spezial-Manöver. Was hat der Held ohne Gliedmaßen also alles drauf? *Rayman*-Profis kennen bereits den Helikopter-Modus, der es möglich macht, kürzere Abgründe fliegend zu überqueren. Dazu muss der Spieler nach einem Sprung einfach noch mal die Sprungtaste drücken und halten. Auch die Teleskop-Faust ist wieder im Einsatz. Einfach die „Punch-Taste" betätigen und schon surrt die geballte Hand los. Um die Wirkung zu verstärken, halten Sie den Knopf gedrückt und laden so Raymans Kraft auf. Gegner und Objekte können übrigens anvisiert werden: So dürfen Sie sich im „Lock-On-Modus" frei um ein markiertes Objekt bewegen, ohne es aus dem Fokus zu verlieren. Dies gibt Ihnen auch die Möglichkeit, um die Ecke zu schlagen. Einfach ein Objekt oder einen Gegner „markieren", ein paar Seitwärtsschritte machen („strafen") und die Fäuste fliegen lassen. Dieser Move ist bei Endgegnern besonders wichtig. Doch auch normale Hoschis wie die Hoodlums tauchen manchmal mit einem Schild in der Hand auf. Gut, wenn man da auch mal stabil von der Seite aufs Maul geben kann.

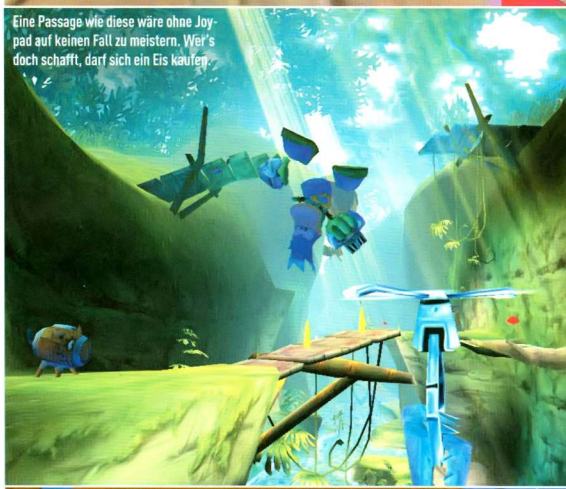
COOLE SPECIALS

Kommen wir zu den Spezial-Bewegungen. Da haben sich die Entwickler ein neues System einfallen lassen. Wenn Rayman Kleinlinge rettet oder bestimmte Aufgaben löst, materialisieren Hightech-Kapseln, die ihm zeitlich begrenzte Spezial-Kräfte verleihen. Es gibt fünf solcher Fähigkeiten. So lassen sich zum Beispiel Raketen verschießen, die sogar aus der Ego-Perspektive gesteuert werden dürfen. Oder ein fetter Enterhaken mit Kette, mit dem Sie sich über besonders fiese Abgründe schwingen. Cool ist auch der Rotor-Helm, mit dem Rayman höher gelegene Plattformen fliegend erreicht. Eine Anzeige am unteren Bildschirmrand zeigt dem Spieler, wie lange es dauert, bis sich Rayman wieder zurückverwandelt. Da die Super-Kräfte eben zeitlich begrenzt sind, ist Schnelligkeit gefragt. Wann man wo welche Fähigkeit einsetzen muss, ist eigentlich die ganze Kunst. Sie kämpfen sich durch acht wirklich riesige Welten, die an Abwechslungsreichtum kaum zu überbieten sind. Von düsteren Katakomben bis zur traumhaften Winterlandschaft ist alles dabei. Zudem gibt's zwischendrin

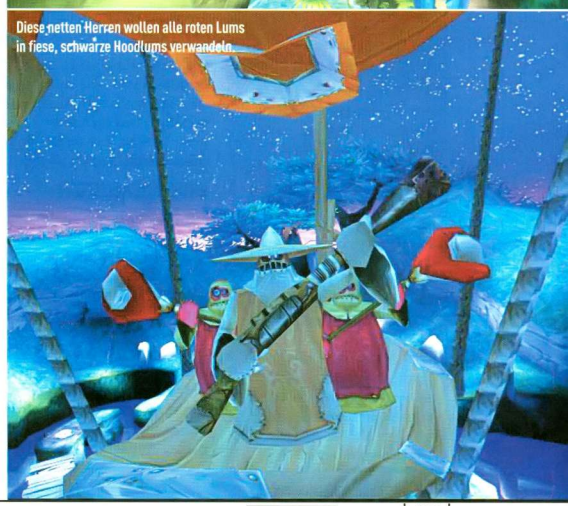
AUF DVD
VIDEO



Nein, es handelt sich um keinen Grafikfehler. Rayman hat wirklich keine Gliedmaßen.



Eine Passage wie diese wäre ohne Joypad auf keinen Fall zu meistern. Wer's doch schafft, darf sich ein Eis kaufen.



Diese netten Herren wollen alle roten Lums in fiese, schwarze Hoodlums verwandeln.



Globox ist der Inbegriff des treudoofen und lieben Blödsacks, den man rund um die Uhr zusammenschlagen will.

Guildo hat euch lieb!

Schlagerbarde Guildo Horn feiert dank *Rayman 3* seinen ersten Auftritt in einem Computerspiel.

Ja, der Herr Horn ist schon ein Tausendsassa! Er ist jetzt sogar unter die Synchronsprecher gegangen und hat diese Aufgabe mit Bravour gelöst. Guildo Horn über seine Rolle: „Optisch bringe ich natürlich die Voraussetzungen mit, so ist man dann auch zum Synchronisieren auf meine Person gekommen. Ubi Soft hat gedacht, wenn sie mal einen Film drehen wollen, haben sie direkt den Schauspieler für die Rolle des Globox. Den braucht man dann auch nicht mehr zu schminken, denn er sieht ja schon aus wie ein fetter Frosch." Dem ist nichts mehr hinzuzufügen!



>>Eine typisch französische Szene: In der Schwulen-Disco herrscht allerbeste Stimmung.<<



Haarigen Pennern was aufs Fressbett zu geben, stellt sich als wirklich spaßige Angelegenheit heraus. Genau wie im echten Leben!



Die dicken Freunde Globox und Rayman haben ja schon im zweiten Teil einiges mitgemacht.

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Ich weiß genau, was Sie sich jetzt denken: „Ach, das ist doch Kinderkacke. Ich will *Doom 3*, Alter!" Doch damit tun Sie dem französischen Hüpfer Unrecht, liebe Leser! *Rayman 3* steckt voller abgefahrener Ideen, spaßiger Rätsel und ist eigentlich mehr Action-Adventure als Jump & Run. Wer sich von der bunten Optik nicht abschrecken lässt, bekommt ein wirklich tolles Spiel für sein Geld. Und für nicht mal 30 Euro ist der Knaller echt fast geschenkt. Glauben Sie mir. Ich hasse Kinder, Haustiere, Mangas, Anime und all diesen neumodischen Weichlings-Kram! Doch ich fand *Rayman* schon 1995 cool und das hat sich bis heute nicht geändert. Klare Kaufempfehlung!

psychedelische „Rennspiel-Einlagen" und andere Späße, die für Auflockerung sorgen. Ein weiterer Pluspunkt sind die Bonus-Spiele, die man durch das Sammeln von Punkten freischaltet. Das motiviert zusätzlich, bereits besuchte Passagen nochmals abzugrasen.

ENDE GUT, ALLES GUT

Kommen wir zur technischen Seite. *Rayman 3* ist ein Multiplattform-Titel und erscheint somit auf so ziemlich jeder aktuellen Konsolen-Hardware. Auf dem PC sieht es aber am besten aus, was natürlich auch an der möglichen höheren Auflösung liegt. Ein Lob hat zudem die musikalische Untermalung verdient, die wie die Faust aufs Hoodlum-Auge passt. Zielsicher sind auch die Gags, die dank der guten Synchronsprecher lustig rüberkommen. Natürlich sind nicht alle Witzchen sehr anspruchsvoll. Kommen wir zu den Dingen, die dem Spieler negativ auffallen könnten. Da wäre natürlich zuerst die bunte Knuddeloptik, die erwachsene Zocker eventuell abschreckt. Was stört noch? Wie so oft bei 3D-Jump&Runs kann die Kamera nicht 100-prozentig überzeugen. In seltenen Fällen wird's dann schon mal unübersichtlich. Ansonsten gibt es wirklich nichts auszusetzen. In rund elf Stunden hatten wir das Spiel durch und das ist für ein Jump & Run echt ordentlich.

AHMET ISCITÜRK

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MB RAM, 650 MB HD, Win98	**GENRE:**	Jump & Run
	PREIS:	Ca. € 25,-
	ENTWICKLER:	Infogrames
	VERTRIEB:	Infogrames
SINNVOLL: 1.000 MHz, 256 MB RAM, 1.3 GB HD	**INTERNET:**	www.rayman3.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Alleine rumhüpfen ist angesagt!	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	91%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	82%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

86%

SEHR GUT – Rayman 3 ist ein ganz klarer Hit!

R.I.P.

Sniper







IM FADENKREUZ DER MAFIA

Betreten Sie die dunkle Welt von Sniper, in der Sie durch Verrat aus den eigenen Reihen in Gefangenschaft geraten sind. Als Angehöriger der Mafia müssen Sie eine Verschwörung aufdecken, die über Ihr eigenes und das Schicksal Ihrer "Familie" entscheidet. Entkommen Sie den Gefängnismauern und starten Sie eine mehr als 20 Stationen umfassende Odyssee durch die Welt des Verbrechens. Auf Ihrer Reise rund um die Welt offenbart sich Ihnen eine Geschichte voller Verrat, Ehre und Korruption. Aber seien Sie auf der Hut, denn die verborgenen Drahtzieher halten nicht viel von neugierigen Einzelgängern.

- *Spannendes Mafia-Abenteuer aus der Ego-Perspektive*
- *Zahlreiche verschiedene Waffen, die die Unterwelt erzittern lassen*

XICAT MIRAGE

www.XICAT.com

PC CD-ROM

© 2003 Xicat Interactive, Inc. Published by Xicat Interactive. Developed by Mirage Interactive, Inc. Sniper, Xicat and the Xicat logo registered trademarks of Xicat Interactive, Inc. All rights reserved. All other copyrights are property of their respective owners.

- 3 Völker: Römer, Araber, Gallier
- Kein Ressourcenmanagement
- Spielt zu Cäsars Zeit
- Korrekte historische Darstellung
- Schnelle, taktische Gefechte
- Kleine, überschaubare Schlachten



» Anfängerfehler: Die Legionäre hatten den Dosenöffner vergessen und mussten in voller Rüstung ruhen. «

Führ was im Schilde!

PC ACTION GOLD

Scheinattacken, Flankenangriffe aus dem Hinterhalt und Geplänkel – bei PRAETORIANS müssen Sie alle taktischen Register ziehen, um sich gegen die gerissenen Feinde Roms zu behaupten.

AUF DVD
DEMO & VIDEO

In Strategiespielen häufen Sie gewöhnlich eine riesige Armee an, mit der Sie den Gegner einfach überrennen. Der so genannte „Rush" ist eine bewährte Vorgehensweise, die keinerlei taktisches Geschick voraussetzt, sondern nur eine schnelle Produktion von Einheiten. Ein so banaler Plan funktioniert in einem Spiel von Pyro Studios natürlich nicht. Vielmehr werden Ihnen wie im Knobelspiel *Commandos* gehirnakrobatische Verrenkungen abverlangt. Dabei ist *Praetorians* eigentlich simpel gestrickt. Vergleichsweise wenige Einheitentypen treten auf den Schlachtfeldern in Erscheinung: Schwere und leichte Infanterie, Lanzenträger, Bogenschützen, schwere Kavallerie und berittene Bogenschützen tragen die Gefechte aus. Alle Truppenarten besitzen andere Vor- und Nachteile. Über Sieg oder Niederlage entscheidet nur, wie, wo, wann und gegen wen die Soldaten zum Einsatz kommen. Geraten Einheiten in den Nahkampf, empfangen sie bis zum Ende des Gefechts keine weiteren Befehle. Also kommt es auf die richtige Vorbereitung an.

GENERAL IN NÖTEN

Auf freiem Feld wäre der Fall klar: Kavallerie vernichtet Bogenschützen, Speerträger schlagen Reiterei und Fernkämpfer fügen den langsamen Infanteristen schwere Verluste zu. In *Praetorians* findet sich aber kaum ein planes Schlachtfeld: Höhenstufen, Wälder sowie Flüsse mit Brücken und Furten durchkreuzen die allzu einfach gestrickten Pläne von Hobbygenerälen. So sind beispielsweise Furten und Wälder nicht für jeden Einheitentyp passierbar. Der Blick in ein Dickicht bleibt versperrt. Ebenso verdeckt der Nebel des Krieges Anhöhen – zumindest, bis eine Truppenabteilung den Berg erklimmt. Die größte Bedeutung fällt natürlich Festungen zu: Mauern, Türme und Tore lassen sich nur ohne riesige Verluste er-

So spielt sich Praetorians

ERKUNDEN

Ein Späher schickt seinen Falken über die Stellung des Gegners. Auf der Anhöhe stehen Lanzenträger, Bogenschützen, Krieger und sogar ein Katapult. Das wird eine harte Nuss, aber mit zahlenmäßiger Überlegenheit sollte sich das Problem knacken lassen.



PLANEN

Zum Glück stehen ausreichend Truppenabteilungen zur Verfügung, und so ist schnell ein Plan gemacht: Die Legionäre erklimmen in der Schildkröte langsam den Hügel. Erst später folgen Lanzenträger und Bogenschützen. Die Reiterei kommt ganz zum Schluss.

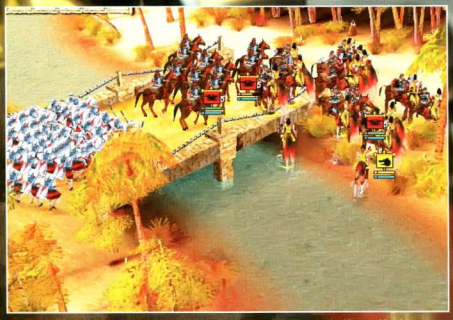


ANGREIFEN

Der Angriff wird ein Erfolg. Die Bogenschützen haben das Katapult in Brand geschossen. Im Sturm erreicht die Reiterei das Plateau und übernimmt den Rest. Der Sieg hat seinen Preis: Eine der beiden Abteilungen Lanzenträger wurde im Gefecht komplett aufgerieben.







»Die Kamelreiter wollten über den Jordan gehen. Die Römer halfen selbstlos.«



»Der Besucherandrang bei den historischen Bauwerken war enorm.«

obern, wenn Sie schwere Maschinen wie Katapulte, Sturmleitern, Rammböcke und Belagerungstürme einsetzen.

MACH MIR DIE SCHILDKRÖTE UND HALTE DIE STELLUNG

Die römischen Einheiten können sich außerdem formieren. Legionäre bilden die Schildkröte, Bogenschützen beziehen feste Stellungen, Speerträger pflanzen ihre Lanzen auf oder gruppieren sich in einer aufgelockerten Schutzformation gegen feindliche Bogenschützen. Jede Formationsveränderung dauert nur wenige Augenblicke, aber beeinflusst die Fähigkeiten der Truppen so maßgeblich, als stünde da auf einmal eine ganz andere Truppenart. Obwohl die Zahl der Truppen sehr eingeschränkt ist – normalerweise unterstehen Ihrem Kommando nur zehn bis fünfzehn Abteilungen – haben Sie alle Hände voll zu tun, jeden Teil der kleinen Armee richtig zu koordinieren. In größeren Schlachten wird das extrem hektisch, da sich die Spielgeschwindigkeit nicht anpassen lässt. Komi-



»Ein großes Empfangskomitee erwartet die Marathonläufer an der Ziellinie.«

PRAETORIANS

VERGLEICH

GROUND CONTROL	MYTH 3	PRAETORIANS
		

TAKTIK

GROUND CONTROL	MYTH 3	PRAETORIANS
86%	85%	92%
Gefechte mit Panzern, Artillerie und Luftwaffe. Geringe Terrainauswirkungen.	Zahllose Fantasy-Einheiten. Hoher Glücksfaktor! Terrain sehr wichtig.	Historisch akkurate Einheiten und Gefechte. Starke Auswirkung des Terrains.

GRAFIK

GROUND CONTROL	MYTH 3	PRAETORIANS
88%	86%	89%
Frei bewegliche Kamera. Leicht veraltete Grafik mit noch tollen Effekten.	Frei wählbare Perspektive. Blutige Fantasy-Schlachten mit vielen Effekten.	Eingeschränkte Kameraführung. Detaillierte Landschaften, kaum Effekte.
		

STEUERUNG

GROUND CONTROL	MYTH 3	PRAETORIANS
79%	80%	85%
Simple Steuerung. Wenige Einheiten in Squads. Einfache Formationen.	Komplexe Steuerung. Oft größere Armeen einzelner Einheiten in Formation.	Einfache Steuerung ganzer Abteilungen. Formationen je nach Truppenart.

SPIELSPASS

GROUND CONTROL	MYTH 3	PRAETORIANS
80%	78%	86%
Eine Kerntruppe aus erfahrenen Einheiten kämpft sich durch die Kampagne.	Der hohe Glücksfaktor frustriert. Ansonsten ein tolles Gemetzel.	Vielseitige strategische Möglichkeiten und die Gegner-KI machen Laune.
30% 45% 25%	40% 45% 15%	30% 65% 5%

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

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!



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

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Ich als Action-Fan genehmige mir eher selten mal einen Strategie-Titel. Und was soll ich sagen? Mir gefällt's echt sehr gut! Doch *Praetorians* ist eine harte Nuss. Jeden Befehl muss man hier erst mehrmals im Kopf durchgehen, bevor man ihn ausführen lässt. So was gefällt mir, weil hier nicht nur der Spieler siegreich ist, der am schnellsten Keyboard-Shortcuts auswendig lernt. Gut find ich auch, dass ich nicht stundenlang irgendwelchen Kram aufbauen und ewig Ressourcenmanagement betreiben muss. Ich bin eben römischer Kriegsherr und kein BWL-Student!



LEISTUNGSMERKMALE

Praetorians ist stark CPU-limitiert. Mit schwächeren Prozessoren leidet der Spielspaß, da sich die Ladezeiten verlängern und selbst einfache Marschbefehle zu Rucklern führen. Um die *Praetorians*-Performance zu erhöhen, müssen Sie CPU-spezifische Details (wie beispielsweise die Schattendarstellung) minimieren.

Untere Schmerzgrenze: 800 MHz, Geforce, 128 MB RAM.

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

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti 4200	Radeon 9500	Geforce4 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								

PRO & CONTRA

- \+ Taktisch sehr anspruchsvoll
- \+ Lange Spielzeit
- \+ Formationen
- \+ Starke Gegner-KI
- \+ Gegner agieren abwechslungsreich
- \+ Viele strategisch wichtige Positionen
- \+ Glück spielt keine Rolle
- \+ Hoher Schwierigkeitsgrad
- − Hoher Schwierigkeitsgrad
- − Nur aneinander gereihte Szenarien
- − Unveränderliche Spielgeschwindigkeit
- − Eingeschränkte Kameraführung

scherweise stört das kaum, denn wer seine Truppenbewegungen klug plant und den Gegner richtig einschätzt, hat sich schon perfekt vorbereitet und muss während des Gefechts kaum Korrekturen vornehmen.

ERST AUFKLÄREN, DANN LOSLEGEN!

Voraussetzung für jede Art von Planung ist eine möglichst genaue Kenntnis über die Stärke und Stellung der feindlichen Truppen. Zu diesem Zweck existieren in *Praetorians* zwei unterschiedliche Späher: Ein Falkner schickt seinen dressierten Vogel über das feindliche Gelände und sieht alles, was im Blickfeld des Tiers liegt. Bogenschützen können den Vogel abschießen und solche Spionageangriffe zumindest zeitweilig verhindern. Nach einigen Augenblicken steht dem Falkner aber ein neuer gefiederter Freund zur Verfügung. In Wäldern oder hohem Gras versteckte Einheiten entgehen jedoch den scharfen Augen des Vogels. Für solche Fälle eignet sich der Wolfsspäher. Im Prinzip funktioniert er genauso, nur dass seine Aufklärungseinheit am Boden bleibt und lediglich kurze Strecken zurücklegt, dafür aber auch in Wälder vordringen kann. Analog zum Spieler versucht auch der Computergegner, Ihre Stellungen zu erkunden. Verfügt er erst über ausreichend Informationen, wird er aggressiv vorgehen und angreifen. Unterschätzen Sie niemals



»Masern? Windpocken? Röteln? Dieser Wald ist wirklich krank.«



Bogenschützen auf der Anhöhe nehmen die Reiterei unter Beschuss. Zwei Abteilungen Legionäre blockieren derweil die Rampe nach oben.

den Rechenknecht, Pyro hat hier vorbildliche Arbeit geleistet: Der Computergegner ist durchaus in der Lage, Ihnen selbst strategisch günstige Verteidigungspositionen abzutrotzen. Und das, ohne zu cheaten! Wenn Sie jedoch seine Späher rechtzeitig erwischen, wird der Rechner so riskante Aktionen erst gar nicht versuchen. In den Szenarien der Kampagne tritt die gesamte Stärke der Gegner-KI jedoch nur selten in Erscheinung. Für gewöhnlich basiert ein Großteil der Aktionen des Computers auf einem festen Skript, das sich relativ leicht aushebeln lässt. Vorausgesetzt, Sie durchschauen die teilweise heimtückischen Pläne rechtzeitig und verhalten sich entsprechend. Die Mischung aus echter KI und Scripts sorgt für Überraschungen und Abwechslung. Auch wenn *Praetorians* eine ganz andere Art von Spiel ist, erinnert es oftmals frappierend an die Rätselsituationen in *Commandos*.

DANN DAUERT'S EBEN EIN BISSCHEN LÄNGER ...

Geniale Generäle werden selbst mit zahlenmäßig weit überlegenen Gegnerhorden fertig, ohne größere Verluste der eigenen Mannschaft hinnehmen zu müssen. Aber selbst, wenn die eine oder andere Truppenabteilung über den Styx marschiert, brauchen Sie nicht gleich den letzten Spielstand zu laden. Im Gegensatz zu den meisten anderen Echtzeit-Taktik-Spielen können Sie in *Praetorians* neue Armeen aufstellen. Dafür benötigen Sie nur eine Siedlung unter Ihrer Kontrolle. Die einzige Ressource ist die Zeit, die zur Ausbildung benötigt wird. Zudem nimmt die Bevölkerung des Dorfs durch Rekrutierungsmaßnahmen ab und regeneriert sich nur langsam. Natürlich versucht auch Ihr Computergegner, Verluste möglichst schnell zu ersetzen. Wer sich auf Materialschlachten einlässt, sollte sicherstellen, dass er über die größere Zahl an Siedlungen verfügt, um den Feind langfristig ausbluten zu lassen. Keine besonders elegante Lösung, aber sie funktioniert. Hier verschenkt *Praetorians* wertvolles Potenzial: Sämtliche Einheiten sammeln zwar Erfahrung und verbessern ihre Fähigkeiten, jedoch hält sich der Effekt arg in Grenzen. So besteht für Sie kein Grund, Ihre Soldaten zu schonen. In der nächsten Mission beginnen ohnehin alle Truppen wieder bei Null. Eine kleine Kernarmee, die Sie vom ersten bis letzten Szenario begleitet, hätte den Spielspaß enorm gesteigert. In *Blitzkrieg* ging es ja auch! Das wäre auch problemlos mit der historischen Vorlage vereinbar, schließlich verließ sich Cäsar selbst bevorzugt auf seine erfahrene X. Legion. Davon abgesehen halten sich die Kritikpunkte an Pyros neustem Werk in Grenzen: Speziell in den höheren Auflösungen könnten die einzelnen Soldaten etwas detaillierter aussehen, sie wirken ziemlich klobig. Außerdem wäre auch ein größerer Sichtbereich wünschenswert, um eine aufmarschierende Armee besser zu kontrollieren. Das lehnt Pyro jedoch ab, weil dadurch Spieler mit schnelleren Rechnern einen Vorteil bei den Mehrspielergefechten hätten.

ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Statt langwierigem Aufbau taktische Gefechte mit enormem Tiefgang: Bereits vor fünf Jahren konnte mich *Dark Omen* mit diesem Spielprinzip begeistern. *Praetorians* bietet neben der zeitgemäßen Optik eine viel bessere Steuerung, hält aber an einer ähnlichen Spielweise fest. Wie schon in *Commandos* stört mich der hohe Schwierigkeitsgrad nicht, vielmehr spornt er zu noch größeren Leistungen an. Schade nur, dass ich meine Legionen im Lauf der Kampagne nicht zu einer Kriegerelite trainieren darf. Das hätte den Spielspaß enorm gesteigert.

Äh ... geht das auch im echten Leben?

FALKEN

In *Praetorians* schicken Vogelbändiger einen Falken aus, der den Nebel des Kriegs lüftet. Das Federvieh erzählt anscheinend, was es gesehen hat.



Foto: action press

Selbst erfahrenen Falknern dürfte es schwer fallen, das Gekrächze korrekt zu interpretieren. Wir fragen uns, warum die Entwickler sich nicht für Papageien-Späher entschieden haben. Die könnten wirklich helfen, wie unser Bild beweist.

SCHILDKRÖTE

Legionäre halten ihre Schilde nebeneinander und bilden die Schildkröte. Dadurch sind sie gegen sämtliche Angriffe gut geschützt.



Foto: action press

Die Realität sieht anders aus. Hauen Sie mal mit dem Hammer auf eine ägyptische Zwergschildkröte (Bild), so ein Panzer nutzt einen Scheißdreck! (Liebe Kinder: Nicht zu Hause nachmachen, das war ein Witz!)

PFERD

Die römische Kavallerie kann nicht durch Wälder reiten. Vermutlich haben die Pferde Angst vor Zecken oder fiesen Stolperfallen.



Foto: action press

In Wahrheit gehen Pferde natürlich in den Wald! Sogar der kurzsichtige St. Martin hat das gebacken gekriegt, ohne seinen hässlichen Umhang im Geäst zu beschädigen. Überlebt hat das Cape letztendlich trotzdem nicht, wie gute Christen wissen.

PRAETORIANS

MINDESTENS:	**GENRE:**	Echtzeit-Taktik
500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D-Karte, Win98	**PREIS:**	Ca. € 44,-
	ENTWICKLER:	Pyro Studios
	VERTRIEB:	Eidos
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.eidos.de
500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D-Karte, Win98	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Deathmatch

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

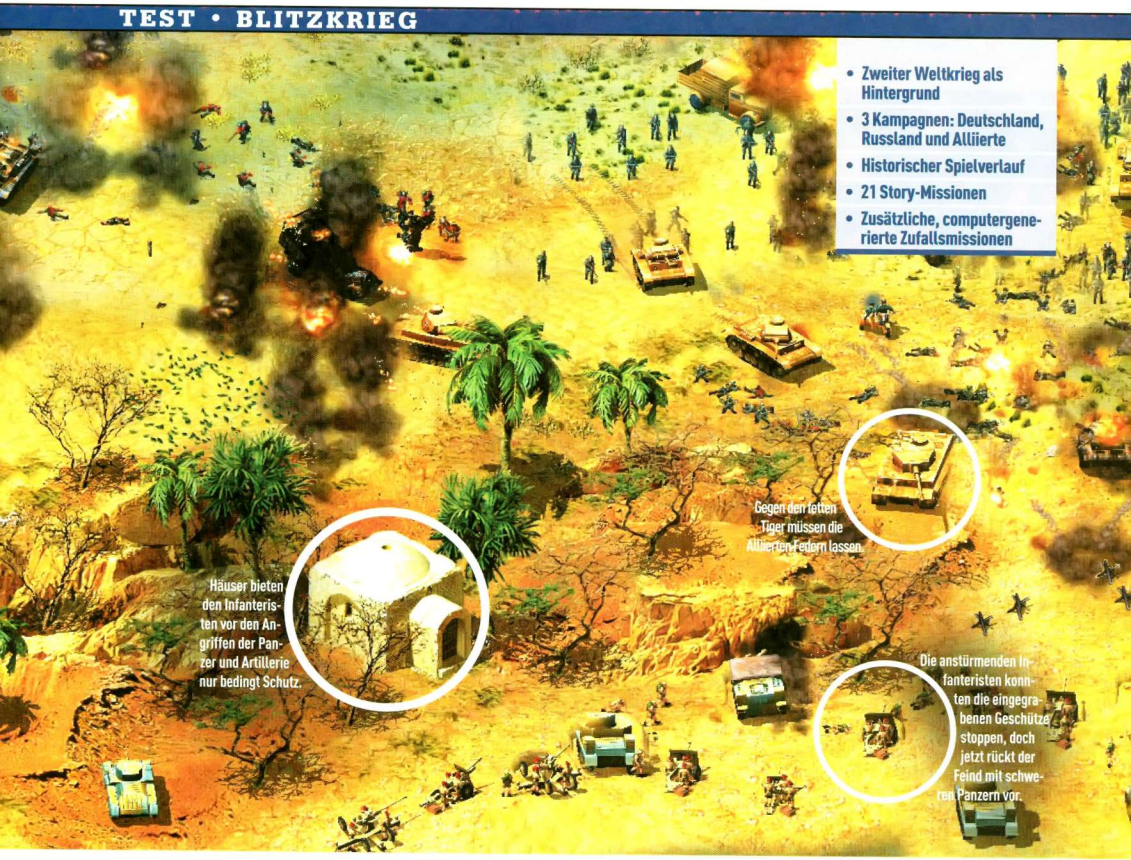
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	80%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	88%

EINZELSPIELER

86%

SEHR GUT – Tolles Knobelspiel für Strategen: anspruchsvoll, schwer, aber fair



Sei ein Wüstling!

In BLITZKRIEG geht es heiß zur Sache. Nicht nur in der virtuellen Wüste, sondern in ganz Europa.

Allein schon der Titel des Spiels ist hierzulande umstritten. In den drei Kampagnen beteiligen Sie sich an den historischen Schlachten des Zweiten Weltkriegs. Entsprechend überfallen Sie beispielsweise auf deutscher Seite Polen, helfen bei der Eroberung Frankreichs, schlagen sich mit den Briten in Nordafrika, spielen den Feldzug gegen Russland nach und führen einen letzten verzweifelten Angriff in der Ardennenoffensive. In jeder dieser Missionen steht nur eine kleine Truppe unter Ihrem Kommando. Mit so wenigen Panzern, Artilleriebatterien, Flugabwehrkanonen und Infanteristen können Sie nicht in den großen Schlachten mitmischen. Vielmehr konzentrieren Sie sich auf die Nebenschauplätze des Kriegs, ohne jede Chance, die Geschichte virtuell zu ändern. Ein cleverer Schachzug von Nival: So umgeht der Hersteller nicht nur geschickt ein moralisches Problem, sondern gestaltet gleichzeitig das Spiel spannender.

AUF DVD
VIDEO

KLASSE STATT MASSE

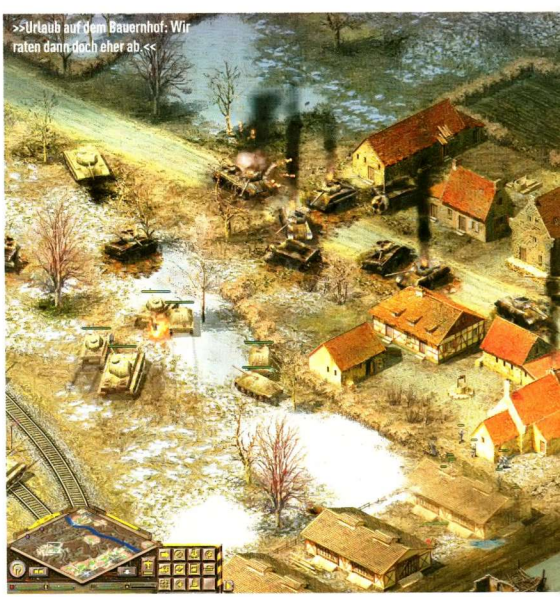
Da sich an den kleinen Gefechten in *Blitzkrieg* nur ein paar Dutzend Einheiten beteiligen, bleibt das Geschehen für den Spieler überschaubar. Nur so können Sie komplexere Strategien entwerfen. Im Mittelpunkt steht Ihre Kernarmee: Je nach militärischem Rang gehören dazu sechs bis 18 Panzer, Sturmgeschütze, Flaks und Artilleriegeschütze. Infanteristen, Lastwagen und Flugzeuge werden Ihnen nur für die jeweilige Mission zugeteilt und sammeln auch keine Erfahrung. Im Lauf der Kampagne dürfen Sie Ihre Kernarmee mit neuem Gerät ausstatten. Kostenfreie Upgrades erhalten Sie nach jeder Story-Mission, wodurch Sie auch automatisch einen neuen Abschnitt in der Kampagne beginnen. Zusätzlich dürfen Sie beliebig oft Zufallsmissionen spielen und so heiß begehrte Prototypen ergat-

Die beiden Bomber im Leoparden-Look heizen den deutschen Truppen ordentlich ein.

tern. Etwas anderes bleibt Ihnen nicht übrig, denn die Gegner rüsten beständig auf. Auch wenn der gute, alte Panzer III im Frankreichfeldzug Erfolge feiern konnte, in der Ardennenoffensive sollten Sie besser ausschließlich Königs- und Jagdtiger ins Feld schicken. Selbst Veteranen können eben nur einen gewissen technologischen Nachteil durch ihre Erfahrung wettmachen.

KLUGE ELITE

Erfahrene Einheiten feuern nicht weiter und sind nicht stärker gepanzert. Ihre Vorteile beschränken sich ganz auf intelligenteres Verhalten: Panzer drehen beispielsweise Feinden automatisch die dickere Frontpanzerung zu. Wenn Sie einen Rückzug anordnen, fahren die Veteranen rückwärts und feuern auf die Gegner, bis diese außer Reichweite sind. Artillerie trifft ihr Ziel genauer, so dass Sie relativ gefahrlos Ihre Panzerverbände unterstützen können, ohne irrtümlich eigene Truppen zu beschädigen. Dank der realistischen Schlachtenphysik ist der Unterschied gigantisch. Während sich grüne Einheiten schnell schwerste Schäden einhandeln und repariert werden müssen, gehen die Veteranen effizienter ans Werk. Der Verlust einer erfahrenen Kerneinheit ist besonders schmerzlich, kann notfalls aber in den folgenden Szenarien ausgeglichen werden. Der Schwierigkeitsgrad in *Blitzkrieg* ist so angelegt, dass Sie die nächste Mission in jedem Fall schaffen können. Allerdings sind einige der Zufallsmissionen extrem schwer, andere schon fast langweilig einfach. Richtig anspruchsvolle Szenarien bekommen Sie nur bei den 21 Story-Missionen geboten. Hier müssen Sie gewieft taktieren, um Ihr Ziel zu erreichen. Wer einfach mit seinen Panzern vorprescht oder wild mit der Artillerie Gelände umpflügt, hat schon so gut wie verloren. Kluge Generäle erkun-



>>Urlaub auf dem Bauernhof: Wir raten dann doch eher ab.<<

BLITZKRIEG

VERGLEICH

SUDDEN STRIKE 2



PRAETORIANS



BLITZKRIEG



TAKTIK

82% Aufklärung extrem wichtig: Langsames Vorantasten durch den Nebel des Kriegs.

93% Starke Auswirkung des Terrains und Einheiten nach dem Stein-Schere-Blatt-Prinzip.

84% Vielseitige Strategien und Abwechslung nur in den 21 Story-Missionen.

STEUERUNG

71% Gewöhnungsbedürftig: Komplexe Steuerung mit vielen Sonderfunktionen.

83% Einfache Steuerung ganzer Abteilungen. Formationen je nach Truppenart.

85% Extrem einfache Steuerung, die sich auch für Einsteiger ins Genre eignet.

GRAFIK

61% Mittlerweile veraltete 2D-Grafik. Bis auf die Explosionen höchst unspektakulär.

85% Sehr eingeschränkte Kameraführung. Detaillierte Landschaften, kaum Effekte.

72% 3D-Einheiten auf detaillierten 2D-Landschaften. Hübsche Effekte.



SPIELSPASS

68% Das eintönige Spielprinzip und der hohe Schwierigkeitsgrad drücken die Motivation.

86% Vielseitige strategische Möglichkeiten und die starke Gegner-KI machen Laune.

85% Der Aufbau der Kerntruppen und die Story-Missionen können begeistern.

40%	50%	10%	30%	65%	5%	20%	60%	20%

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

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!



FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Aufklären, Artillerieeinsatz, Sturm der Panzerverbände – diese Standardtaktik funktioniert hauptsächlich in den Zufallsmissionen leider zu oft. Umso mehr Spaß machen dafür die teilweise sehr originellen Story-Missionen. Hier darf ich mit meinem Scharfschützen hinter die feindlichen Linien schleichen, die gegnerischen Flak-Mannschaften ausschalten und Bomber zielgenau zu den Artilleriestellungen leiten. Da kommt Spannung auf!

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								

1.000 MHz, 128 MB, Geforce 2MX | 1.800 MHz, 256 MB, Geforce3 | 2.200 MHz, 512 MB, Geforce 4 TI-4600

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

Die Performance wird im Wesentlichen von der CPU bestimmt, dennoch spielt die Grafikkarte keine unwichtige Rolle. Die Berechnung der Effekte und Texturendetails übernimmt nämlich hier der Grafikchip. Ab 1.200 MHz und einer Geforce3 können Sie mit vollen Details spielen. Besitzen Sie keinen so schnellen Grafikbeschleuniger, haben Sie die Möglichkeit, die Texturendetails und die Effektdarstellung einzuschränken. Für Auflösungen über 1.024x768 wird eine CPU mit mehr als 1.400 MHz benötigt.
Untere Schmerzgrenze: 700 MHz, Geforce2 MX, 128 MB RAM.

PRO & CONTRA

- \+ Erfahrene Einheiten
- \+ Kerntruppe durch die gesamte Kampagne
- \+ 3D-Einheitenanimationen
- \+ Viele Infos zum historischen Hintergrund
- \+ Überschaubare Armeen
- \+ Einfache Steuerung
- \+ Multiple Lösungswege
- \+ Spannende Story-Missionen
- – Eintönige Zufallsmissionen
- – 2D-Grafik
- – Schwankender Schwierigkeitsgrad

den zuerst das Gelände. Aufklärungsflugzeuge erledigen diese Aufgabe in Windeseile, zumindest wenn keine gegnerischen Flakstellungen den Einsatz der eigenen Luftwaffe unterbinden. Alternativ eignen sich Offiziere und Scharfschützen, da sie mit ihren Ferngläsern über eine große Sichtweite verfügen. Infanteristen spüren Minenfelder auf und kennzeichnen sie für die nachrückenden Fahrzeuge. Scharfschützen bleiben meist unentdeckt und können weit hinter den feindlichen Linien operieren. Selbst ganze Artilleriebesatzungen werden leicht Opfer eines Heckenschützen.

RISKANTES BOMBARDEMENT

Den ersten richtigen Angriff führt gewöhnlich die eigene Artillerie: Ohne konzentriertes Feuer auf die teilweise stark befestigten Gegner könnten Ihre Panzerverbände solche Stellungen nicht knacken. Der Artillerie-Einsatz ist jedoch mit Risiken verbunden: Die riesigen Geschütze machen so großen Lärm, dass der Feind die Position orten kann! Sollten sich Ihre Batterien in Reichweite der gegnerischen Artillerie befinden, müssen Sie sehr schnell mit einem Gegenangriff rechnen. Geschütze auf Selbstfahrlafetten schaffen es nach einer abgegebenen Salve noch rechtzeitig, die Flucht zu ergreifen, gezogene Artillerie hat hingegen kaum Überlebenschancen. Zwangsläufig müssen Sie deswegen zuerst die Artillerie des Gegners ausschalten. Sollte die feindliche Luftabwehr bereits vernichtet sein, erledigen das Bomber im Handumdrehen. Nur im Notfall sollten Sie ohne Luft- und Artillerieunterstützung Ihre





»Selbst die gigantischen Geschütztürme neben den Castor-Transportern schrecken die Umwelt-Aktivisten nicht ab.«



Kampfwagen Maus walzt mit seinen 180 Tonnen Panzerplatten unbekümmert durch den dichtesten Bombenhagel und kann selbst gegnerische Stellungen ignorieren.

Panzerverbände aggressiv vorrücken lassen. Panzer und Panzerjäger sind ihre Hauptwaffen. Infanteristen sehen gegen die Kolosse kein Land, selbst wenn sie sich in Häusern, Bunkern oder Schützengräben verschanzen. Panzerabwehrkanonen und Fliegerangriffe stellen hingegen ernst zu nehmende Gefahren dar. Enge Gassen in Dörfern und Städten schränken die Mobilität Ihrer Fahrzeuge ein, wodurch Sie besonders verwundbar werden. Reparatur-Trucks können etwaige Schäden wieder beheben, allerdings sind die LKWs so anfällig, dass ein Einsatz direkt an der Front undenkbar ist. Am riskantesten und spannendsten entpuppen sich reine Panzerschlachten: Geschickt durchgeführte Flankenangriffe sind erfolgversprechend. Bei Frontalattacken gegen eingegrabene Panzer holen Sie sich hingegen nur eine blutige Nase. Zur Abwechslung holt der Computer in vielen Missionen zum Gegenschlag aus: Sie müssen dann blitzschnell reagieren und eine passende Verteidigung aufbauen.

ALLES UNTER KONTROLLE

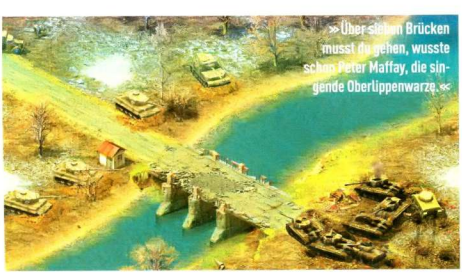
Da sich meist nur eine geringe Zahl Einheiten unter Ihrem Kommando befindet, können Sie selbst in der Standardspielgeschwindigkeit den Großteil der Steuerung problemlos bewältigen. Sollte doch mal Hektik aufkommen, reicht ein kurzer Tastendruck, um die Spielgeschwindigkeit in mehreren Stufen zu senken. Langweilige Aktionen lassen sich hingegen durch den Zeitraffer beschleunigt abhandeln. Komplexe Manöver wie zeitlich exakt aufeinander abgestimmte Zangenangriffe bleiben also nicht den Maus- und Tastaturakrobaten vorenthalten. Dadurch steht im Mittelpunkt ausschließlich die richtige Taktik. Und das ist gut so! ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Nival hat die Mankos von *Sudden Strike 2* erkannt und rigoros ausgemerzt. Das Resultat kann sich sehen lassen: Besonders in den Story-Missionen kommen in *Blitzkrieg* Taktiker voll auf ihre Kosten. Der enorme Motivationsschub durch den sukzessiven Aufbau der Kernarmee tröstet über die eher eintönigen und damit austauschbaren Zufallsmissionen hinweg. Mit einer noch dichteren Story und vor allem mit einer hübscheren 3D-Engine wäre ich wunschlos glücklich.



BLITZKRIEG

MINDESTENS:
400 MHz, 64 MB RAM, Win98

SINNVOLL:
1.600 MHz, 256 MB RAM

GENRE:	Echtzeit-Taktik
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Nival
VERTRIEB:	CDV
INTERNET:	www.cdv-blitzkrieg.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	28.3.2003

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Deathmatch, TDM, CTF

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

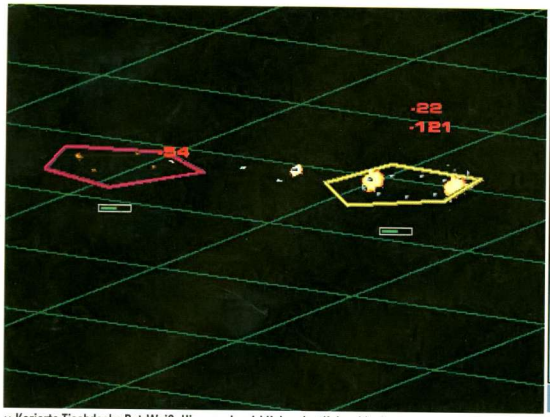
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	79%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	72%
SOUND	77%
MEHRSPIELER	87%

EINZELSPIELER

85%

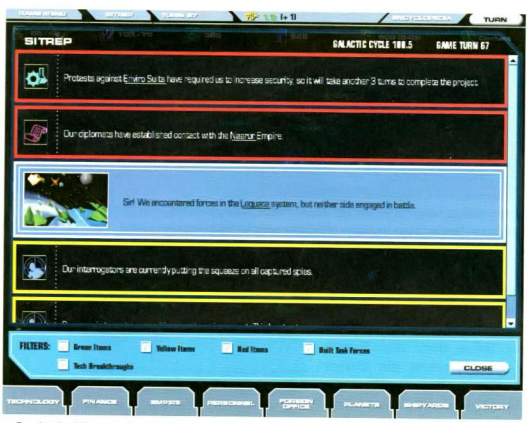
SEHR GUT – Motivierendes Taktikspektakel mit kleinen Grafikmängeln



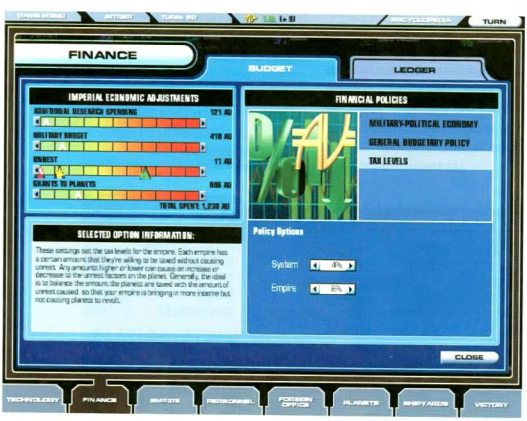
»Karierte Tischdecke Rot-Weiß: Hier wurde wirklich ordentlich gekleckert.«



»Die Produktionsmaschine der Murmelfabrik benötigt detaillierte Angaben.«



»Das ist der Wurm im Gebälk: Diesen Donnerbalken benutzen Sie auf eigene Gefahr. Sie wissen ja, wenn's schief geht, wird's im wahrsten Sinne des Wortes kacke.«



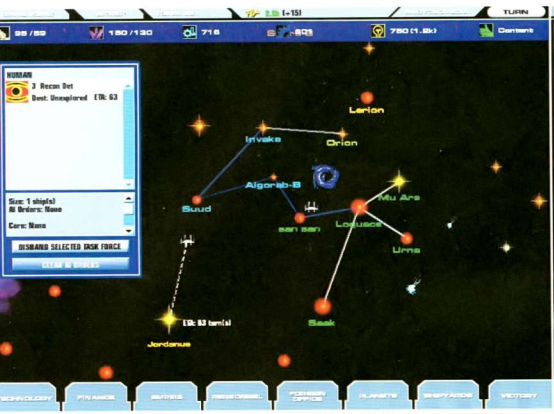
»Die Raiffeisen-Volksbank sollte ihren Internetauftritt nochmal überarbeiten. Denn damit geben sich höchstens blaue Kunden zufrieden.«

Was für ein All-btraum!

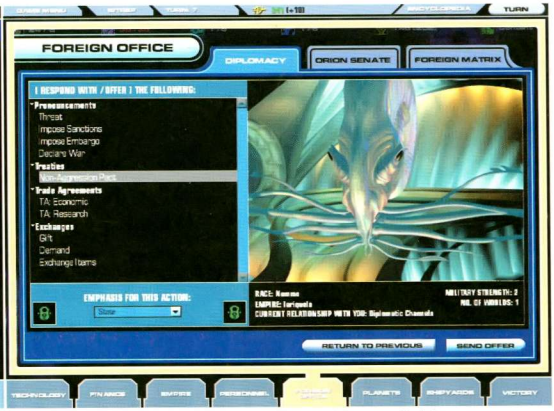
Die renommierteste Serie der Weltraumstrategiespiele erhält einen Nachfolger: Die Fans fieberten MASTER OF ORION 3 jahrelang entgegen, werden nun aber bitter enttäuscht.

Der Einstieg in komplexe Spiele ist zwangsläufig schwieriger, aber was sich *Master of Orion 3* leistet, geht zu weit: Zahlreiche Begriffe und Menüs im Spiel werden nur oberflächlich durch die Online-Hilfe erklärt. Der Blick ins 160 Seiten starke Handbuch bleibt ähnlich ergebnislos, denn dort finden Sie hauptsächlich die detaillierte Hintergrundstory, aber keine vernünftige Anleitung. Ein Tutorial existiert nicht. Ohne Erklärungen finden Sie die Funktionen nur langsam durch das mühselige „Trial and Error"-Verfahren heraus. Ihnen bleibt also nichts anderes übrig, als sich durch den unübersichtlich verzweigten Menü-Dschungel zu klicken. Selbst nach längerer Eingewöhnung bleibt die Bedienung wegen der zahlreichen Untermenüs umständlich. In höheren Auflösungen hätte der Entwickler Quicksilver das deutlich einfacher gestalten können. Leider beschränkt sich die Darstellung auf 800x600 Pixel. Darauf bringt natürlich niemand die umfangreichen Infor-

- 16 Rassen
- 4 Schwierigkeitsgrade
- Auflösung nur 800x600
- Expansion, Forschung, Diplomatie und Weltraumkämpfe als Spielinhalt
- Weitgehend automatisierte Verwaltung
- Nur in Englisch erhältlich
- Mangelhaftes Handbuch, kein Tutorial im Spiel



»Malen nach Zahlen: Lassen Sie besser keine Kinder mit Filzstiften an den Monitor.«



»Die geile Namma baggert schon wieder und verschickt von sich gewagte Nacktfotos.«

mationen, Aktionsbuttons und Regler ohne komplexe Verschachtelungen unter.

DU SIEHST ECHT ALT AUS

Während Konkurrenten mit hübscher 3D-Grafik locken, präsentiert sich *MoO3* in der flachsten, langweiligsten und sterilsten Optik, die seit langem über PC-Monitore flimmerte. Mit einer hässlichen Grafik könnte man sich noch abfinden, aber es fehlt auch die Funktionalität. Ein Haufen Sterne bilden die Galaxis-Ansicht. Auch hier mangelt es an Übersichtlichkeit: Der Weltraum passt nämlich nie auf einen Bildschirm. Sie dürfen zwar herauszoomen, aber dadurch verschwinden automatisch die Namen der Sonnensysteme. Da alle roten Zwerge und blauen Neutronensterne identisch aussehen, geraten Sie so vom Regen in die Traufe. Die einzige Alternative: ständiges Scrollen! Auch sonst gewinnt diese grafische Oberfläche keinen Blumentopf: Nüchterne Menüs und nur kleine, meist kaum animierte Bilder beleidigen das Auge. Da bleibt gehörig Spielspaß auf der Strecke.

AUTOMATISIERTER SPIELER

In allen Weltraum-Strategiespielen nimmt die Verwaltung der Planeten einen großen Teil der Spielzeit in Anspruch. *MoO3* stellt hier eine echte Ausnahme dar: Der Computer übernimmt diese teilweise lästige Aufgabe nämlich für Sie! Ist doch eigentlich positiv. Oder etwa doch nicht? Durch die automatische Administration Ihrer Kolonien verlieren Sie ein essenzielles Kontrollinstrument. Natürlich haben Sie in *MoO3* noch Einfluss auf die Autoverwaltung, aber ein direkter Zugriff auf alle Funktionen ist nicht mehr möglich. Dadurch drängt sich im Lauf eines Spiels immer stärker das Gefühl auf, dass der Computer alles selbstständig regelt. Ihr Alter Ego gleicht einem machtlosen Herrscher, der dem Volk nur noch freundlich vom Balkon zuwinken darf. Der Spieler wird zum Zuschauer degradiert.

MACH EIN PIXELHÄUFCHEN

Wo bleiben Ihre Aktionsmöglichkeiten? Sie können ein bisschen bei der Forschung mitreden und Schwerpunkte auf bestimmte Technologien setzen. Die Raumschiffkonstruktionen liegen ebenfalls in Ihrem Einflussbereich. Erstmals in der Serie dürfen Sie Raumjäger entwickeln, die ohne Hyperantrieb ausschließlich ein bestimmtes System schützen. Über die Raumschlachten selbst lässt sich hingegen nichts Positives berichten. Im Gegenteil: Von den einst spannenden taktischen Gefechten fehlt jede Spur. Stattdessen dürfen Sie zusehen, wie Pixelhaufen – welche entfernt an Raumschiffe erinnern – einzelne Striche und Pixel absondern. Schließlich enden die Gebilde in weißen und gelben Klecksen, die wohl Explosionen darstellen sollen. Zum Glück können Sie auf die grafische Darstellung komplett verzichten und sich lediglich den Schlachtausgang anzeigen lassen. Alternativ arbeiten Sie an den diplomatischen Beziehungen zu den anderen Rassen. Sie können sogar das ganze Spiel gewinnen, wenn Sie sich ausschließlich mit Diplomatie befassen. Vorausgesetzt die Computergegner verhalten sich halbwegs nachvollziehbar, was aber nicht immer zutrifft.

ALEXANDER GELTENPOTH

IM VERGLEICH

Haegemonia	84%
Master of Orion 2 (abgewertet)	63%
Master of Orion 3	54%
Stars! (abgewertet)	52%
Excel (aufgewertet)	1%

Haegemonia hat eindrucksvoll bewiesen, dass Weltraum-Strategiespiele gut aussehen und gleichzeitig über großen strategischen Tiefgang verfügen können. Selbst der veraltete Vorgänger ist in den wichtigen Punkten Steuerung und Spielbarkeit dem missratenen jüngsten Spross der Serie meilenweit voraus. Mit zumindest einer Spur verbleibender Atmosphäre rangiert *Master of Orion 3* nur knapp über *Stars!*, das eher wie eine Excel-Tabelle anmutet als ein Spiel.

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Irgendwie erinnert mich *Master of Orion 3* an *Stars!*. Nicht nur wegen des gleichen Spielinhalts, auch optisch. Zur Erinnerung: *Stars!* war jenes Weltraum-Strategiespiel, dessen Designer überzeugt verkündete, Excel sei super und eigne sich perfekt als Spiel. Da fehlen mir die Worte. Aber falls Sie diese gewagte Auffassung teilen, ist *Master of Orion 3* vermutlich das ideale Spiel für Sie. Vorausgesetzt Sie verfügen über exzellente Englischkenntnisse oder schlagen gerne Spezialtermini im Langenscheidt nach. Selbst oder gerade als bekennender Fan der Serie fasse ich diesen dritten Teil als Beleidigung auf. Da bleibe ich lieber beim fast sieben Jahre alten Vorgänger. In dem darf ich mein Weltraumimperium wenigstens eigenständig verwalten. Das macht mehr Spaß. Und sieht besser aus! Ach ja: Wenn Sie das Leid unbedingt am eigenen Leib ertragen wollen, zahlreiche enttäuschte Fans geben das Spiel mittlerweile deutlich unter dem Verkaufspreis ab.

MASTER OF ORION 3

MINDESTENS:
300 MHz, 128 MB RAM, Win98

SINNVOLL:
1.000 MHz, 256 MB RAM

GENRE: Rundenb. Strategie
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Quicksilver
VERTRIEB: Infogrames
INTERNET: http://moo3.quicksilver.com
SPRACHE: Englisch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Siegbedingungen wie im Einzelspielermodus; 1 Sp. pro CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	50%
STEUERUNG	47%
GRAFIK	31%
SOUND	61%
MEHRSPIELER	51%

EINZELSPIELER

54%

AUSREICHEND – Weltraumstrategie mit dem Charme von Excel

Mach Dampf!

»Hans Dampf rollt das Feld von hinten auf!«

Was haben Dieter Bohlen und die Macher von NASCAR RACING gemeinsam? Beide machen mit der ewig gleichen Sache massig Kohle. Respekt!

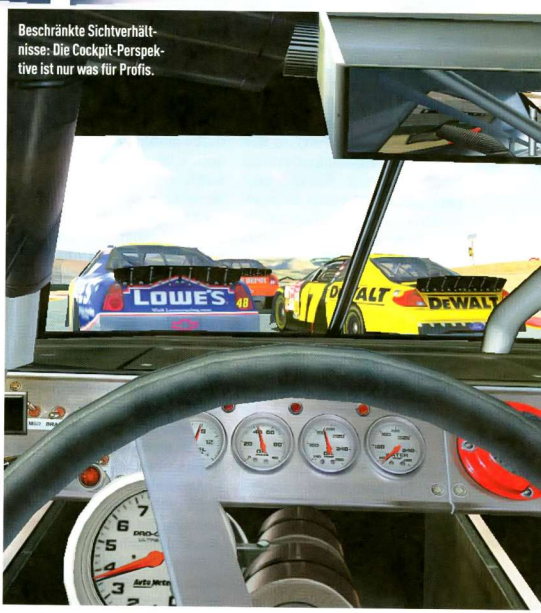
Auch nicht schlecht: Mit *Season 2003* beschert uns Papyrus die sage und schreibe fünfte Folge seiner zweifelsohne ordentlichen NASCAR-Simulation. Ärgerlicherweise halten sich die Neuerungen des Vollpreisspiels etwas sehr arg in Grenzen: Geboten werden nämlich lediglich sämtliche Original-Daten der aktuellen NASCAR-Saison 2003 sowie mit dem wiedereröffneten „Hampshire International Speedway" und dem „Infinieon Raceway" zwei neue Strecken. Ansonsten hat sich an dem betagten Spiel nichts geändert. Das etwas umständliche Menüsystem wurde ebenso beibehalten wie die erstklassigen Setup-Möglichkeiten, das realistische Fahrmodell, die gelungene und lernfähige Gegner-KI sowie die klobige und inzwischen leicht veraltete Optik.

KEINE STEUER-REFORM!

Herzstück des Spiels ist der Meisterschaftsmodus, bei dem Sie eine komplette NASCAR-Saison inklusive sämtlicher Trainings und Qualifyings absolvieren. Alternativ drücken Sie bei Testfahrten und Einzelrennen auf die Tube. Die Steuerung der brikettförmigen PS-Schleudern geht dabei sowohl mit Lenkrad als auch mittels Tastatur herrlich leicht von der Hand.

Die Gegner agieren zwar größtenteils recht energisch, passen sich aber immer Ihrem eigenen Fahrstil an. Somit werden sowohl Profis als auch blutige Anfänger gleichermaßen gefordert – klasse! Am meisten Spaß bereitet jedoch nach wie vor der erstklassige Mehrspielermodus. Hier liefern sich bis zu 43 menschliche Kontrahenten in den meist ovalen Rennkursen packende Duelle und tragen eigene Meisterschaften aus.

CHRISTIAN SAUERTEIG



Beschränkte Sichtverhältnisse: Die Cockpit-Perspektive ist nur was für Profis.

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Season 2003 ist genau so gut und realistisch wie seine Vorgänger – kein Wunder, schließlich hat sich abgesehen von zwei neuen Kursen und den geringfügigen Datenänderungen im Vergleich zu 2003 auch absolut gar nix getan. Dafür 30 Euro zu verlangen ist schon ein bisschen frech. Wer bereits einen der Vorgänger besitzt, sollte lieber auf die angekündigte und dringend notwendige Generalüberholung von Papyrus' nächstem *NASCAR*-Titel warten.

NASCAR – SEASON 2003

MINDESTENS: 450 MHz, 64 MB RAM, 590 MB HD, Win9x
SINNVOLL: 1.000 MHz, 256 MB RAM
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu 43 Spieler – aber hallo!

GENRE: Rennsimulation
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Papyrus
VERTRIEB: Sierra
INTERNET: www.sierra.com
SPRACHE: Englisch
USK-FREIGABE: Ohne Beschränkung
TERMIN: Erhältlich

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-43 Spieler
INTERNET: 2-43 Spieler

DAS URTEIL

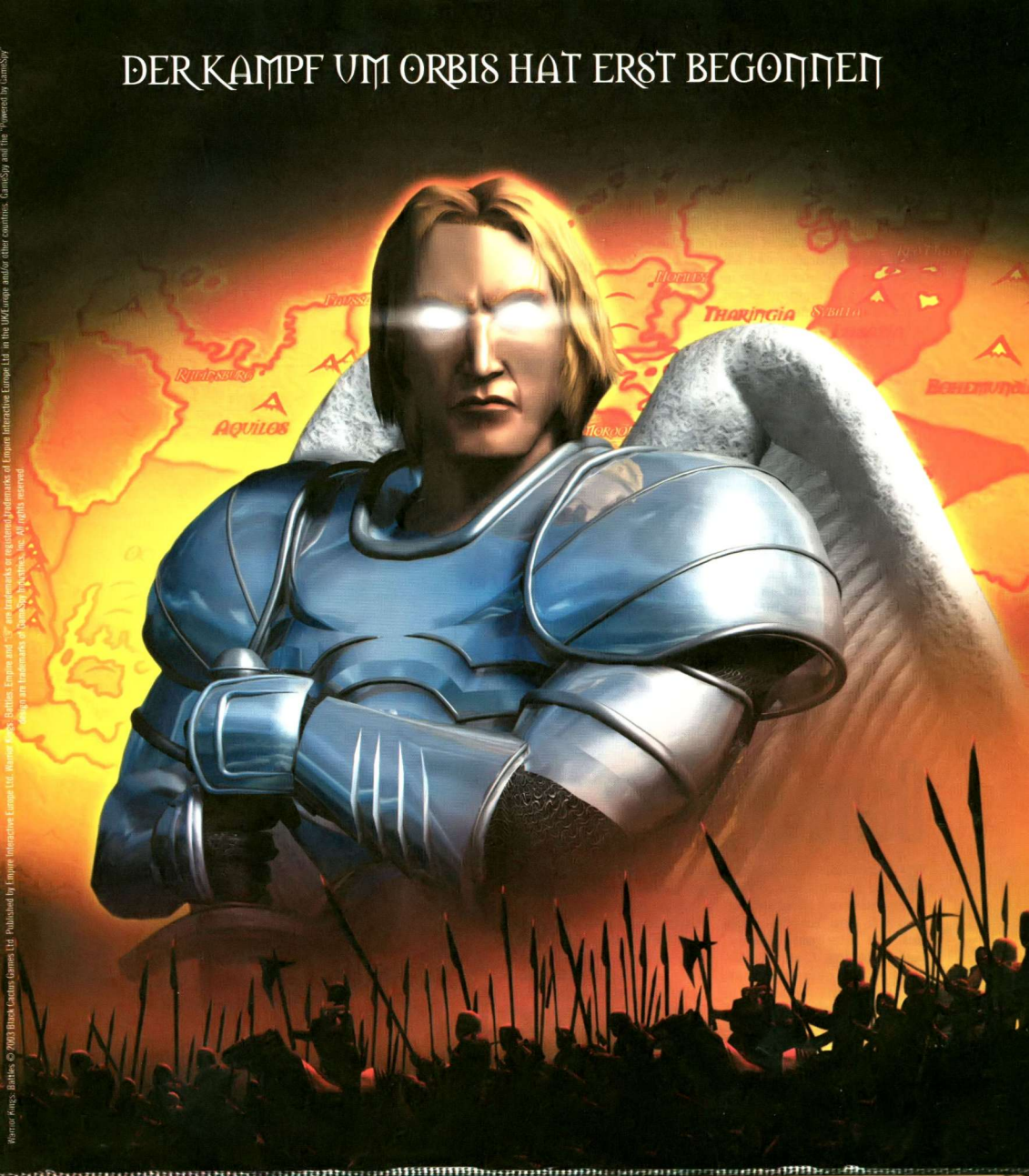
PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	70%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	78%

EINZELSPIELER

76%

GUT – Ordentliche, leicht angestaubte Renn-Sim mit erschreckend wenig Neuerungen

DER KAMPF UM ORBIS HAT ERST BEGONNEN





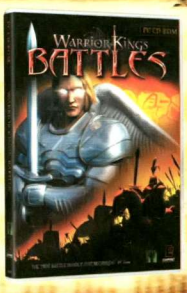


Bürgerkriege und Hungersnöte haben das Land verwüstet. König Artos' Reich ist zerfallen. Befreien Sie Orbis von Krieg und Chaos.

~ Ein episches, unvergleichliches 3D-Erlebnis in Echtzeit, das Sie zurück ins Mittelalter versetzt

~ Außerordentlich realistische KI: Alle Gegner haben ausgeprägte Persönlichkeitsprofile, verhalten sich wie menschliche Gegenspieler

~ Zahlreiche neue Optionen für Solo-, Netzwerk- und Onlinegames – z.B. Valhalla-Modus: keine Aufbauphase - optimal für Online-Schlachten!



PC CD-ROM

www.warriorkingsbattles.com

POWERED BY gamespy

EMPIRE

Warrior Kings: Battles © 2003 Black Cactus Games Ltd. Published by Empire Interactive Europe Ltd. Warrior Kings: Battles, Empire and "e" are trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

Restaurant Gigant

Restaurant Gigant heißt der Nachfolger von *Hotel Gigant* und macht Sie zum Chef eines riesigen Fresstempel-Imperiums. Gestartet wird mit ein paar Euro und einem kleinen Vorstadtrestaurant. Sie kümmern sich um die Ausstattung (bis zur kleinsten Lava-Lampe), eine leckere Speisekarte, fähiges Personal und schon rollt der erste Rubel. Für etwas Abwechslung sorgen Kochwettbewerbe, bei denen Eigenkreationen prämiert werden, sowie Besuche ranghoher Politiker in Ihrem Etablissement. Neue Restaurants dürfen inklusive fummeliger Einrichtungsarbeit in drei detailgetreu nachgebildeten Metropolen (Paris, Rom, L.A.) eröffnet werden, die sich wie das ganze Spiel in einer netten, frei dreh- und zoombaren 3D-Grafik präsentieren. Die storybasierte Kampagne bietet 18 Szenarien. Alternativ können Sie im „Freien Spiel" um die Gunst der örtlichen Gourmands werben.

CHRISTIAN SAUERTEIG



»Juhnkes Pflegeheim: Alkoholfreie Speisekarte.«

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Der *Restaurant Gigant* könnte auch „Pizza Connection Light" heißen – auf nervige Kritikpunkte der überladenen Mafiatorten-WiSim, wie eine komplizierte Lagerverwaltung, haben die Entwickler dankenswerterweise verzichtet. Doch dem Spiel mangelt es auch an Würze, denn auf Dauer tut sich einfach zu wenig. Das Eröffnen neuer Restaurants ist ganz witzig, das amtliche Verwalten des einzelnen Lokals aber genauso prickelnd wie abgestandener Prosecco. WiSim-Fans dürften dennoch auf ihre Kosten kommen.

RESTAURANT GIGANT

MINDESTENS: 500 MHz, 12 MB RAM, 700MB HD, Win9x
SINNVOLL: 1.200 MHz, 256 MB RAM

GENRE: WiSim
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Enlight
VERTRIEB: Vidis
INTERNET: restaurantempire.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Beschränkung
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gekocht wird nur alleine!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	62%
STEUERUNG	73%
GRAFIK	71%
SOUND	53%
MEHRSPIELER	–– %

EINZELSPIELER

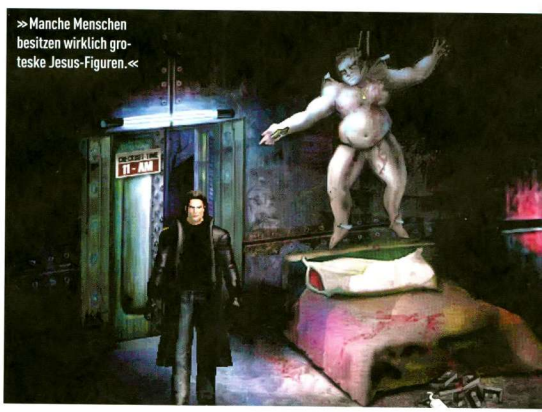
69%

BEFRIEDIGEND – Bekömmlicher WiSim-Snack, allerdings etwas fad im Abgang

Vandell

Eins gleich vorweg: Wenn Sie das Adventure *Vandell* genießen wollen, schrauben Sie Ihre Erwartungen auf ein Minimum herunter. Wichtige Genre-Kennzeichen wie gelungene Rätsel und eine spannende Spielgeschichte suchen Sie bei diesem Endzeit-Krimi im Comic-Grafik-Stil vergebens. In der Rolle von Adam Vandell, seines Zeichens Polizist in der vor Dreck triefenden Stadt La Herida 5, gilt es, einen Mordfall zu lösen. Das wird Ihnen wahrscheinlich an einem Nachmittag gelingen. Denn die Spieldauer gibt sich relativ mickrig. In gewohnter Adventure-Manier packen Sie Gegenstände in die Taschen und wenden sie irgendwo anders an. Die dabei zu bewältigenden Aufgaben kranken an Einfallsreichtum und sind allerhöchstens noch für Vorschüler knifflig. Beispielsweise müssen Sie ein Glas gegen die Wand schmettern, um an den Inhalt zu gelangen. Absolute Hirnakrobatik, oder? Und damit nicht genug: Ihr Alter Ego bewegt sich so träge, dass Sie ihm beim Laufen die Schuhe besohlen könnten. Fazit: Für den stolzen Preis von 30 Euro sollten Sie sich lieber ein Brettspiel kaufen. Da ist Ihnen mehr Spannung gewiss.

TANJA BUNKE



»Manche Menschen besitzen wirklich groteske Jesus-Figuren.«

FAZIT



TANJA BUNKE

Vandell ist mit Abstand das schlechteste Adventure, das ich seit langem in den Händen hielt. Die Comic-Grafik ist zwar ganz tagestauglich, aber die auf der Packung versprochenen „knackigen Rätsel" suche ich noch jetzt vergebens. Auch von der „packenden, mitreißenden Story" hab ich in den knapp drei Stunden Spieldauer nichts bemerkt.

VANDELL

MINDESTENS: 350 MHz, 64 MB RAM, 180 MB HD, Win9x
SINNVOLL: 500 MHz, 64 MB RAM

GENRE: Adventure
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Atmosphere
VERTRIEB: BlackStar
INTERNET: black-star.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Den Graus müssen Sie sich schon allein antun

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	51%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	53%
SOUND	58%
MEHRSPIELER	–– %

EINZELSPIELER

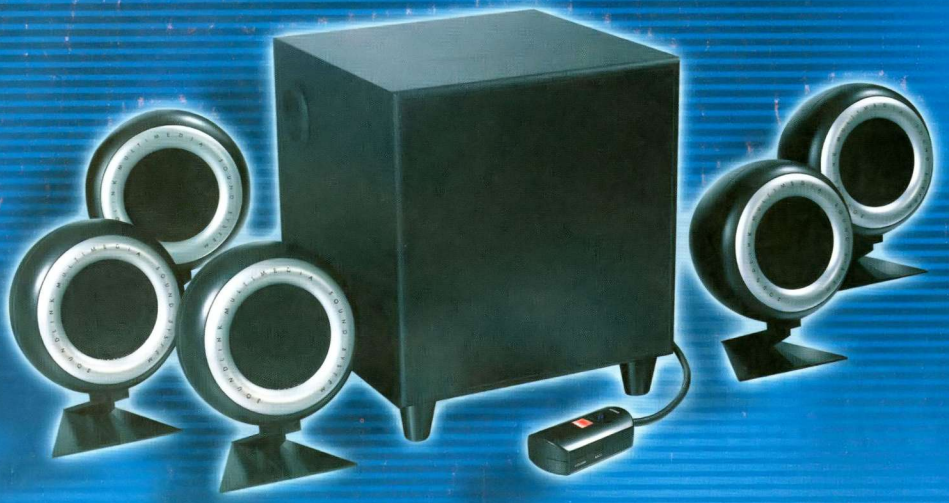
42%

MANGELHAFT – Bei solchen Adventures vergeht einem die Lust am Genre.

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

SCHROTT DES MONATS





Verliert Ihre Spielfigur ein Leben, wird sie zum Mond geschossen. Selbiges würde man mit dem Spiel auch gerne machen.



Sehr schwer, noch spannender: Der grenzdebile Roboter sammelt Bonbons in einem Kinderzimmer ein.

Sei ein Frosch!

Oder eine Mülltonne. Oder ein Roboter. Bei FROGGIES, LADY CRUNCHER oder CRUNCHER IN MAZELAND. Kleiner Scherz. Lassen Sie's um Gottes Willen!

Wie? Gleich drei Spiele als Schrott des Monats? Konnten sich die Deppen von der PC ACTION etwa nicht entscheiden? Aber sicher doch – und gerade deswegen müssen alle drei dran glauben. *Lady Cruncher, Cruncher in Mazeland* sowie *Froggies* sind nämlich nahezu inhaltsgleich und die Unterschiede genauso winzig wie deren Unterhaltungswert. Aber dazu später mehr. Nach der rekordverdächtig schnellen Installation kann es dann auch gleich losgehen. Ein Handbuchstudium entfällt übrigens, es gibt nämlich keins.

„OAH, DA KRIEG ISCH PLACK, ALDER!"

Wer bei dem wild blinkenden Billig-Intro keinen epileptischen Anfall erleidet und mit Schaum vorm Mund seine Tastatur ankaut, findet sich im nicht gerade sehr übersichtlichen Hauptmenü wieder. Dessen ständig wechselnde Schriftfarben und Hintergründe haben ebenfalls eine stark hypnotisierende Wirkung. Unser Tipp: Einfach schnell auf die Eingabetaste hämmern – und schon geht's los.

ALLES BANANE

Bei allen drei Titeln handelt es sich um grottenschlechte 3D-Klone des Klassikers *Pac-Man* – Grafik und Sound von vor 20 Jahren inklusive. Ziel der Spiele ist es, Pilze, Bananen, Kirschen oder Ähnliches in drei Szenarien (Wüste, Wasser, Dschungel) mittels Pfeiltasten einzusammeln und sich dabei nicht von einem Monster auffressen zu lassen. Wer ein Power-up einsammelt, kann den Spieß umdrehen und für ein paar hundert Punkte innerhalb von zehn Sekunden selbst Jagd auf die Kreaturen machen.

ALLER SCHLECHTEN DINGE SIND DREI

Der Schwierigkeitsgrad ist verschwindend niedrig – im Vergleich zum Original kann man seine Gegner nämlich überspringen. Der Abwechslungsreichtum der einzelnen Levels ist minimal und die grobpixelige Grafik eine einzige Zumutung. War noch was? Ach ja, der Unterschied der drei Titel: Bei *Lady Cruncher* steuern Sie eine lilafarbene, weibliche Mülltonne, bei *Cruncher in Mazeland* einen seltsamen Roboter und bei *Froggies* einen behinderten Frosch durch die nahezu identischen Levels. Super! Mir wird schlecht.

CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Selten tätschelten mir so viele Leute beim Anblick des Rumgezuppels auf meinem Bildschirm mitleidvoll auf die Schulter. Keine Frage, jedes dieser drei Spiele ist eine Strafe – alle drei nacheinander spielen zu müssen, verstößt allerdings beinahe gegen die Genfer Konventionen. Und wissen Sie, was das wirklich Schlimme ist? Soeben traf noch ein Stapel Spiele des gleichen Herstellers ein ... Hilfäääääää!

FROGGIES, LADY CRUNCHER, CRUNCHER IN MAZELAND

MINDESTENS: 200 MHz, 32 MB RAM, 6-10 MB HD, Win9x	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 8,-
	ENTWICKLER:	Duckfoot
	VERTRIEB:	Greenstreet
SINNVOLL: 200 MHz, 32 MB RAM, 6-10 MB HD, Win9x	**INTERNET:**	www.greenstreet.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Das wäre ja noch schlimm ... äh schöner!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 0 Spieler
INTERNET: 0 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	21%
STEUERUNG	58%
GRAFIK	7%
SOUND	5%
MEHRSPIELER	–%

EINZELSPIELER

7%

UNGENÜGEND – Dreifache Vergewaltigung eines Klassikers – beinahe skandalös!

Böse Nachbarn

Wollten Sie immer schon mal das Fernglas eines Spanners mit Sekundenkleber präparieren? Oder seinen Sessel mit Furzkissen versehen, die Mikrowelle einsauen, Abführmittel ins Bier kippen und das Klopapier klauen, um ihn zu quälen? JoWoods *Böse Nachbarn* macht dies möglich. Aus einer 2D-Seitenansicht blicken Sie auf das Haus des fetten Nachbarn. Quasi so, als hätte es keine Seitenwände. Nun durchsuchen Sie per Mauszeiger das gesamte Interieur nach nützlichen Utensilien. So findet man beispielsweise eine Tube Klebstoff, eine Säge oder ein Ei. Diese Gegenstände setzt man einfach dort ein, wo es logisch erscheint. Ei in Mikrowelle, Sesselbeine ansägen und so weiter. Das macht wirklich Spaß und es lassen sich sogar Streiche zu Ketten verbinden. Das ist doch wirklich mal was Neues, oder? Zwar ist die Thematik sehr erfrischend, doch es hapert an der Langzeitmotivation. Sobald man jede Schelmerei ein- bis zweimal gesehen hat, ist Schluss mit lustig und das Ding verstaubt in der Ecke. AHMET ISCITÜRK



Der junge Mann, der da oben im Sessel hockt, wurde grad Opfer Ihrer Furzkissen-Attacke.

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Wenn Sie nur noch einen Tag zu leben hätten, würde ich Ihnen *Böse Nachbarn* uneingeschränkt empfehlen. Denn für einige Stunden unterhält Sie dieses abgefahrene Teil blendend. Danach wird es aber schneller langweilig als eine ZDF-Vorabendserie. Wer mal wieder lachen will und das etwas andere Spielerlebnis sucht, wird hier aber mehr als glücklich.

BÖSE NACHBARN

MINDESTENS: 166 MHz, 64 MB RAM, 130 MB HD, Win95	**GENRE:**	Action-Adventure
	PREIS:	Ca. € 19,-
	ENTWICKLER:	JoWood
	VERTRIEB:	JoWood
SINNVOLL: 266 MHz, 64 MB RAM	**INTERNET:**	www.boese-nachbarn.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nachbar allein zu Haus	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	68%
SOUND	71%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

66%

BEFRIEDIGEND – Wer was Lustiges für zwischendurch sucht, greift zu!

Rotlicht Tycoon

Olé, wir fahr'n in 'n Puff nach Barcelona, olé, olé? Nein, nicht wirklich! Wozu auch? Denn ab sofort beginnt die sündige Meile direkt auf Ihrem heimischen Computer! Wer schon immer mal als Zuhälter arbeiten wollte, ist bei diesem lüsternen Spielchen goldrichtig. In sieben nicht wirklich herausfordernden Szenarien dürfen Sie als virtueller Puff-Daddy Ihre Management-Fähigkeiten im Rotlichtviertel unter Beweis stellen. Wer sein Freudenhaus hübsch einrichtet, sauber hält, genug heiße Frauen am Start hat und ordentlich Werbung schaltet, wird alsbald Erfolge feiern und reichlich Kohle scheffeln. Etwas umständlich ist die eigenwillige Menüführung geraten – speziell das Zusammenstellen des Dienstplans ist eine extrem nervige und obendrein schrecklich unübersichtliche Angelegenheit. Die Perspektive von schräg oben ist allenfalls zweckmäßig, der puffige Soundtrack hingegen so mies, dass er schon wieder ganz cool ist. Und mit knappen 20 Euro ist das Ganze sogar noch deutlich billiger als ein Bordell-Besuch (haben wir uns sagen lassen!) – immerhin etwas! CHRISTIAN SAUERTEIG



FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Für manch einen mag der Aufstieg zum virtuellen Zuhälter der Himmel auf Erden sein, für mich persönlich ist er eher ein Abstieg – schließlich umgarnen mich auch so Tag und Nacht die heißesten Frauen dieses Planeten. Und zwar gratis. Aber das ist ein anderes Thema. Die Spielidee an sich ist ziemlich witzig, die Umsetzung des Ganzen aber nicht wirklich gelungen. Wer auf Hardcore steht, mag auf seine Kosten kommen – Hardcore-WiSims, versteht sich.

ROTLICHT TYCOON

MINDESTENS: 400 MHz, 32 MB RAM, Win9x	**GENRE:**	WiSim
	PREIS:	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Spielwert
	VERTRIEB:	Rondomedia
SINNVOLL: 800 MHz, 128 MB RAM	**INTERNET:**	www.rondomedia.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Ein einsames Vergnügen: Es gibt keine!	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	51%
STEUERUNG	55%
GRAFIK	57%
SOUND	46%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

39%

MANGELHAFT – Tuff, tuff, tuff, dann doch lieber in den Puff!

BUDGET



Da strahlst du!

Und natürlich auch der Geldbeutel. Denn die EMPIRE EARTH GOLD-EDITION kostet gerade mal 28 Kröten und bietet obendrein Spielspaß für Monate.

PC ACTION PREISTIPP

Das kann doch nicht wahr sein. Kommt diesen Monat tatsächlich kein einziges richtig geiles Schnäppchen in den Handel? Bis kurz vor Redaktionsschluss waren wir fest davon überzeugt. Dann allerdings brachten wir in Erfahrung, dass Vivendi am 21. März eine Gold-Edition von *Empire Earth* veröffentlicht. Und die sollten Sie sich keinesfalls entgehen lassen. Neben dem preisgekrönten Hauptprogramm umfasst die rund 28 Euro günstige Neuauflage das gerade mal vier Monate junge Add-on *Zeitalter der Eroberungen*. Letzteres überzeugte uns vor allem durch das Mehr an Story, die in *Empire Earth* viel zu kurz kam. Das Spielprinzip von *Empire Earth* ist schnell erklärt und ähnelt dem des Klassikers *Age of Kings* enorm. Sie sammeln Ressourcen, bauen eine gut verteidigte Basis auf und stampfen schließlich eine riesige Armee aus dem Boden.

MACH SIE ALLE!

Fühlen Sie sich stark genug, statten Sie dem gegnerischen Stützpunkt einen Besuch ab und hauen alles und jeden kurz und klein. Was nicht gerade einfach ist, denn ohne taktisch geschicktes Vorgehen kommen Sie der künstlichen Intelligenz nur selten bei. Insgesamt erwarten Sie in der Gold-Edition sieben Kampagnen, die sämtliche Epochen der Menschheitsgeschichte abdecken. Sie kämpfen mit Keulen schwingenden Neandertalern, unterstützen das aufstrebende Rom, machen Napoleon alle Ehre, schlagen in den beiden Weltkriegen virtuelle Schlachten und werfen sogar einen Blick in die Zukunft. Im so genannten Weltraumzeitalter (23. Jahrhundert) stehen Satelliten, Raumschiffe und Kolonien auf dem Mars im Mittelpunkt des Geschehens. Noch einen Tick mehr Spaß macht *Empire Earth* im Netz. Je nach Entwicklungsstufe ändert sich die Spielweise zwischen relativ behäbig und ruhig in den frühen Epochen bis zu actiongeladen und hektisch im Informations- und Nanozeitalter. In den Voreinstellungen haben Sie die Möglichkeit, Ihr Spiel bis ins Detail zu konfigurieren.

BENJAMIN BEZOLD



FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Vorsicht, Suchtgefahr! Haben Sie einmal angefangen, *Empire Earth* zu zocken, kommen Sie so schnell nicht mehr vom Monitor los. Das Alter von knapp anderthalb Jahren merkt man dem Hauptprogramm kaum an. Grafik und Gameplay sind nach wie vor top. Sind Ihnen die 28 Euro übrigens zu teuer, können Sie alternativ auch bloß das Hauptprogramm für 15 Mäuse in Vivendis Bestseller-Serie erwerben. Termin: 20. März.

EMPIRE EARTH GOLD

MINDESTENS:	**GENRE:**	Echtzeitstrategie	
350 MHz, 64 MB RAM, 570 MB HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 28,-	
	ENTWICKLER:	Stainless Steel	
	VERTRIEB:	Vivendi	
TEST IN AUSGABE: 1/2002, 11/2002	**INTERNET:**	www.sierra-empireearth.de	
	SPRACHE:	Deutsch	
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren	
	TERMIN:	21. März	
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Deathmatch, Turnier; 1 Spieler pro CD	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** 8 Spieler **INTERNET:** 8 Spieler		

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	81%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER

82%

SEHR GUT – Komplexes Echtzeitstrategiespiel für den kleinen Geldbeutel.

FIFA 2002 Classic

PC ACTION PREISTIPP

Als im Winter 2001 das Testmuster zu *FIFA 2002* in die Redaktion schneite, staunten wir nicht schlecht. Nach jahrelanger Durststrecke spendierte EA Sports der Neuauflage seines Fußballspiels endlich jede Menge Innovationen. Die Entwickler haben fast alle Kritikpunkte der Vorgänger ausgemerzt, das Gameplay komplett überarbeitet und *FIFA 2002* ein nigelnagelneues und wahrhaft revolutionäres Pass-System spendiert. Dieses erlaubt Ihnen, Ihr Spiel noch präziser und taktischer zu gestalten. Kicker laufen sich auf Knopfdruck frei, während eine „Spur" auf dem Rasen ihren Laufweg anzeigt. Dadurch eröffnen sich völlig neue und verdammt realistische Spielzüge. Außerdem gehören endlich die *FIFA*-typischen Eishockey-Ergebnisse im zweistelligen Bereich der Vergangenheit an. Da *FIFA 2002* etwas mehr als ein Jahr auf dem Buckel hat, sind die Saisondaten logischerweise nicht mehr aktuell. So kickt zum Beispiel der SC Freiburg in der ersten Liga und Michael Ballack stürmt noch für Leverkusen. Die Grafik hingegen kann sich dank butterweicher Animationen noch immer sehen lassen. BENJAMIN BEZOLD



FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Kommt *FIFA 2002 Classic* überhaupt? Die Antwort stand zu Redaktionsschluss noch in den Sternen, da die Richter erst am 14. März das Urteil im Kahn-Prozess verkündeten, wo es um die Vermarktung seines Names und seine Darstellung als „Comic-Figur" ging.

FIFA 2002 CLASSIC

MINDESTENS: 266 MHz, 64 MB RAM, 90 MB HD, Win95	**GENRE:**	Fußballspiel
TEST IN AUSGABE: 12/2001	**PREIS:**	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	EA Sports
	VERTRIEB:	Electronic Arts
	INTERNET:	www.electronicarts.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	11. April

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gehen Sie mit Freunden im Netz oder an einem PC auf Torjagd. 4 Sp./CD
PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	84%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER **84%**

SEHR GUT – Hervorragende Fußballsimulation für Fortgeschrittene.

Heli Heroes

Hirn ausschalten und ballern, bis die Schwarte kracht. So in etwa lautet das Motto des Arcade-Shooters *Heli Heroes* von Reality Pump. Ihr Auftrag: die Zerschlagung der Terroristengruppe Revolution Now. Dabei haben Sie die Wahl zwischen zwei Hubschraubern: dem schussstarken AH-64 Apache und dem stärker gepanzerten Ka-50 Hokum. Ist Ihre Freundin gerade zu Besuch, brauchen Sie übrigens nicht aufs Daddeln verzichten. *Heli Heroes* kann man nämlich auch gemeinsam an einem PC zocken. Anfänger sollten unbedingt die vier Trainingsmissionen absolvieren, denn *Heli Heroes* ist alles andere als ein Urlaubsflug. Ständig schwirren Ihnen Unmengen von Raketen entgegen, denen Sie nur schwer, teilweise sogar überhaupt nicht ausweichen können. Glücklicherweise gibt es so genannte Energie-Boni, die Ihren Heli im Handumdrehen reparieren. Ferner liegen in der Pampa auch Lenk-Raketen und sogar Atombomben herum, die sich einsammeln lassen und ideal zum Ausheben größerer Feindansammlungen eignen. Die Orientierung werden Sie niemals verlieren, da Ihr Helikopter einer vorgegebenen Route folgt. Für *Heli Heroes* überarbeiteten die Entwickler die hauseigene Grafik-Engine von *World War 3*. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Besonders die mächtigen Explosionen lassen oftmals den Atem stocken. BENJAMIN BEZOLD



FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Der Schwierigkeitsgrad ist manchmal schon ziemlich unfair. Vor allem, wenn man von Gegnern beschossen wird, die sich außerhalb des Sichtfelds befinden. Dennoch ist und bleibt *Heli Heroes* der derzeit beste Heli-Spielhallen-Shooter für den PC.

HELI HEROES

MINDESTENS: 300 MHz, 64 MB RAM, 300 MB HD, Win9x	**GENRE:**	Action
TEST IN AUSGABE: 3/2002	**PREIS:**	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Reality Pump
	VERTRIEB:	ALIVE
	INTERNET:	www.heliheroes.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Sie dürfen die Missionen zu zweit an einem PC zocken; 2 Sp./CD
PC: 2 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

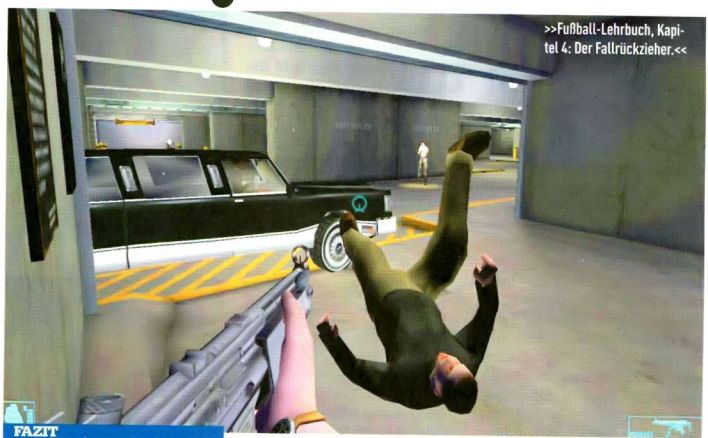
PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	80%
SOUND	77%
MEHRSPIELER	76%

EINZELSPIELER **74%**

GUT – Umfangreicher Hubschrauber-Shooter mit Spielhallenflair.

Stirb Langsam: Nakatomi Plaza

Die Weiber sind mal wieder an allem Schuld. Zumindest in *Stirb Langsam*. Da nämlich stecken Sie wegen Ihres Frauchens plötzlich mächtig in der Scheiße. Wären Sie nicht extra nach L.A. gereist, um Madame bei ihrer Weihnachtsfeier zu besuchen, hätten Sie niemals etwas mit dem Geiseldrama zu tun bekommen. Geiseldrama? Richtig, ein paar ganz fiese Ganoven haben das Hochhaus Nakatomi Plaza besetzt und sämtliche Partygäste gefangen genommen. Grund der fiesen Aktion: Ein fetter Tresor mit 634 Millionen Dollar in Wertpapieren. Aber die Bösewichter haben die Rechnung ohne Sie gemacht, den Polizeibeamten John McClane. In letzter Sekunde können Sie sich verstecken. Die ideale Ausgangsposition, um die Pläne der ungebetenen Gäste zu durchkreuzen. In rund 30 Missionen arbeiten Sie sich in typischer Ego-Shooter-Manier über Fahrstuhlschächte, das Dach, die Tiefgarage und durch die Kanalisation vor bis zum Showdown mit Oberfiesling Hans Gruber. Damit Kennern des Kinofilms nicht bald die Füße einschlafen, haben die Entwickler ein paar dramaturgische Änderungen vorgenommen. Unter dem Strich kann *Stirb Langsam* mit *NOLF 2* & Co. nicht mithalten, was vor allem am eintönigen Leveldesign und der mangelhaften KI liegt. BENJAMIN BEZOLD



>>Fußball-Lehrbuch, Kapitel 4: Der Fallrückzieher.<<

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Echt nervig ist John McClanes „Raucherlunge". Kaum muss der Knilch mal etwas rennen, fängt er an zu keuchen wie Harald Fränkel nach zwei Minuten beim Joggen. Für mich ist das Realismus, wie er störender kaum sein kann. Nix zu meckern gibt es dafür am Preis: 15 Euro sind für *Stirb Langsam* voll okay.

STIRB LANGSAM: NAKATOMI PLAZA

MINDESTENS: 233 MHz, 128 MB RAM, 660 MB HD, Win95
TEST IN AUSGABE: 6/2002
GENRE: Ego-Shooter
PREIS: Ca. € 15,-
ENTWICKLER: Piranha Games
VERTRIEB: Vivendi
INTERNET: www.stirblangsam.sierra.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahre
TERMIN: 20. März

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Keine. John McClane ist und bleibt ein Einzelkämpfer.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	77%
STEUERUNG	69%
GRAFIK	68%
SOUND	55%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

67%

BEFRIEDIGEND – Solide Kino-Adaption zu einem fairen Preis.

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK


Britney's Dance Beat


FIFA 99


Heli Heroes


NHL 2002 Classic


Vol. 1 – The Earth2150 Trilogy


Star Wars Starfighter Classic


Stirb Langsam: Nakatomi Plaza


Vol. 2 – The Role Playing Games


Vol. 3 – The Family Games


Vol. 4 – The Office Games


Warlords Battlecry 2

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Britney's Dance Beat	Geschicklichkeit	THQ	48%	€ 15,-
Diablo 2 Gold	Rollenspiel	Vivendi	83%	€ 25,-
Die Siedler: Platin Edition	Strategie	Ubi Soft		€ 50,-
Die Siedler			58%	
Die Siedler 2: Gold Edition			64%	
Die Siedler 3: Gold Edition			71%	
Die Siedler 4: Gold Edition			75%	
Empire Earth Gold	Strategie	Vivendi	82%	€ 28,-
FILA World Tour Tennis	Sport	THQ	67%	€ 15,-
FIFA 99	Sport	Novitas	64%	€ 7,-
FIFA 2002 Classic	Sport	EA	84%	€ 15,-
Heli Heroes	Action	ALIVE	74%	€ 15,-
NHL 2002 Classic	Sport	EA	88%	€ 15,-
Panzer General 3D	Strategie	Rondomedia	58%	€ 15,-
Star Wars Starfighter Classic	Action	EA	64%	€ 15,-

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Stirb Langsam: Nakatomi Plaza	Action	Vivendi	67%	€ 15,-
Vol. 1 – The Earth2150 Trilogy	Strategie	ALIVE	78%	€ 10,-
Vol. 2 – The Role Playing Games	Compilation	ALIVE		€ 10,-
Gorky 17	Rollenspiel		66%	
Jagged Alliance 2	Strategie		81%	
Septerra Core	Rollenspiel		70%	
Vol. 3 – The Family Games	Compilation	ALIVE		€ 10,-
Emergency	Strategie		53%	
Galador	Adventure		50%	
Knights and Merchants	Strategie		64%	
Vol. 4 – The Office Games	Compilation	ALIVE		€ 10,-
Digitale Hühnerjagd	Action		17%	
Excessive Speed	Rennspiel		51%	
Robo Rumble	Strategie		66%	
Warlords Battlecry 2	Strategie	Rondomedia	74%	€ 15,-

ABO-ANGEBOT

ABRÄUMEN & SPAREN

Wer jetzt beim PC-Action-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für € 9,90 gibt's 3 Ausgaben PC Action + das Sonderheft Counter-Strike. Also gleich draufhalten!

Das Sonderheft Counter-Strike ist ein einmaliges Nachschlagewerk und Sammelsurium für *Half-Life*- und *Counter-Strike*-Fans. Die PC-Action-Redaktion und andere Profis beleuchten Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Spiels. Neben Tipps zu allen wichtigen Karten von *Counter-Strike* werden zudem viele weitere *Half-Life*-Modifikationen vorgestellt, die Sie größtenteils auch auf der DVD finden können.





Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcaction.de.

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

JA, ich möchte das Miniabo der PC Action.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Action mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer *(für evtl. Rückfragen)*

E-Mail-Adresse *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC Action, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 55,20/ Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Action wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„PC-Action-Sonderheft Counter-Strike"
(Artikelnr. 002234)

Lieferung nur solange Vorrat reicht

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PA MI 01

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

SPIELER FORUM



Ja, is denn heut scho' Weihnachten?



Wenn Sie noch mehr Morrowind-Modifikationen wollen, dann schauen Sie bei Morrowind.de vorbei.



» Vor allem in New York sind diese Teile momentan der volle Renner! «



» Peinlich: Die verwirrte Alte hat ihre Brille vergessen und den Schneemann nach einem Autogramm von Barry White gefragt. «

Wahnsinn! Diesen Monat haben wir eine Menge Hochkarätiges anzubieten. Zum Beispiel das prämierte MORROWIND-Plug-in HOME SWEET HOME.

Morrowind | Vor einigen Monaten berichteten wir über Dirk Hildebrandts (aka Scherbe) schicken *Stargate*-Mod. Von seinem Erfolg angetrieben, arbeitete er noch verbissener an seinen *Morrowind*-Kreationen. Sein stetiges Bemühen war von Erfolg gekrönt: So wurde sein neuestes Projekt *Home Sweet Home* auf der offiziellen Webseite des Spiels zur absoluten Nummer 1 gekürt. Als Preis staubte der beneidenswerte Sack übrigens einen rattenscharfen LCD-Monitor ab. Der Erfolg ist dem sympathischen Genie jedoch nicht zu Kopf gestiegen. Er unterrichtete uns nämlich umgehend von seinem Triumph und daher ist es unsere Pflicht, diese Spielspaß-Perle mit unseren Lesern zu teilen. Als Extra-Bonus gibt es den X-Mas-Mod, der uns auf spaßige Art Einblick in das Leben von Santa Claus verschafft. Wer *Morrowind* mag, wird diese Mods lieben!

Info: www.morrowind.de

AUF DVD

Mods für: Morrowind (DEUTSCH)

Autor: Scherbe

Filenamen: Home_sweet_Home-Dirk_Hildebrandt.exe, PMM_XMas.exe, PMM_XMas.c00.exe, PMM_XMas.c01.exe

Voraussetzungen: Morrowind (dt.Version)

Pro + Contra:

- **Prämierte Qualität**
- **Ohne Gewalt!**

Fazit: „Sex-Filme und Morrowind mag hierzulande jedes Kind."

Hahn Solo?

Nix mit solo, Mehrspieler-Spaß regiert! CS_Huehnerklau ist nur eine von sechs coolen Karten, die unser COUNTER-STRIKE-Pack enthält.



Counter-Strike | Die Doppelnullen haben uns diesmal ein schönes Funmap-Paket geschnürt. Für richtige Clanwars ist das Material natürlich weniger geeignet, doch für ein paar spaßige Freundschafts-Matches sind die Karten perfekt. Aus Platzgründen können wir dieses Mal nicht so detailliert auf die einzelnen Karten eingehen. Deshalb einfach ganz schnell installieren und schon wissen Sie, was Sache ist. Unser Favorit ist ganz klar de_race. Übrigens werden uns die Doppelnullen ab nächsten Monat auch in Sachen *Natural Selection* mit feinsten Dateien versorgen!
Enthalten sind folgende Maps: he_nature, de_race, cs_rainy_estate, isengard_battle, cs_huehnerklau, fy_iceworld

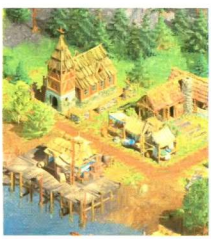
AUF DVD

Mod: Counter-Strike
Autor: Clan00
Filenamen: pcapack_03_2003.exe
Voraussetzungen: Counter-Strike
Pro + Contra:
- Schick und praktisch
- Inklusive Gimli-Maps!

Fazit: „Bist du eine Doppelnull, sind deine Mappacks immer tull!"

Ich bin Annoholiker!

Für alle, die nicht genug kriegen, haben wir zwei neue ANNO 1503-Szenarien in petto!



»Action ohne Ende! Adrenalin pur!«

Anno 1503 | Die Wirtschafts-Simulation von Sunflowers verkauft sich wie geschnitten Brot – auch wenn Hohlbirnen wie Ahmet Iscitürk noch immer nicht verstehen, wie jemand so etwas spielen kann. Als Dankeschön für Millionen *Anno*-Fans bietet der Hersteller jetzt zwei offizielle Bonusszenarien zum Download an. Ja wo kommen wir denn da hin? Unsere göttlichen Leser sollen sich was downloaden? So geht's ja wirklich nicht! Deshalb liegen beide Dateien bequem auf unserer DVD parat. Den Luxus gönnen wir Ihnen!
Info: www.anno1503.com

AUF DVD

Szenarien: Anno 1503
Autor: Sunflowers
Filenamen: anno1503_szenario_buerger.exe, anno1503_szenario_metropol_A.exe
Voraussetzungen: Anno 1503
Pro + Contra:
- Wirtschaftlich, weil gratis!
- Gleich zwei auf einmal!

Fazit: „Für Anno-Freaks ein Gefühl wie Weihnachten!"

INHALT

MORROWIND
Home sweet Home Seite 122
Xmas-Mod Seite 122
COUNTER-STRIKE
Clan 00-Pack Seite 123
ANNO 1503
Neue Szenarien Seite 123
OPERATION FLASHPOINT
BW-Mod Seite 124
Cold November Seite 124
WARCRAFT 3
The Spider Queen Seite 125
NEWERWINTER NIGHTS
PCA-Adventures-Trailer Seite 125
GTA 3
GTA3-Mods Seite 126
Paper Jam Seite 126
MAFIA
Planet Mafia-Files Seite 126
BATTLEFIELD 1942
BattleField-1942-PC-A-Pack Seite 128

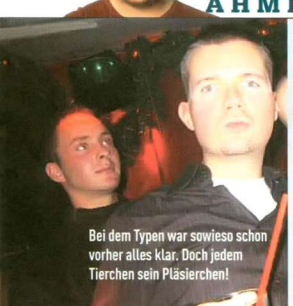
WAS WILLST DU?

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.



BESSERWISSER

AHMET ISCITÜRK ÜBER ALLES



Bei dem Typen war sowieso schon vorher alles klar. Doch jedem Tierchen sein Pläsierchen!

Blaue Wunder gibt es immer wieder!

Man hat mir meine zwei Über-Kracher fürs Spielerforum weggenommen! Ein Ego-Shooter von Epic und ein Echtzeit-Strategiespiel von EA fristen jetzt dasselbe Dasein wie Schweinkramfilme und mancher Horror-Streifen. Das finde ich unfair. Aber wechseln wir das Thema, denn Indizierungen sind traurig und ich will gut gelaunte Leser! Ich gebe ihnen jetzt eine mächtige Waffe in die Hand: http://x45.de/setup.php. Auf dieser Webseite befindet sich das gemeine Ding. Das ist ein Test, den Sie an Ihre Freunde schicken können. Der Empfänger einer solchen Mail erlebt bald sein blaues Wunder. Sämtliche Ergebnisse des Tests werden nämlich automatisch an den Absender des Tests weitergeleitet. Ich hatte wirklich meinen Spaß, glauben Sie mir! Vor allem weil da auch Sachen gefragt werden wie „Haben Sie manchmal homosexuelle Gedanken?" oder „Befriedigen Sie sich oft selbst?". Tagelang wurde mein E-Mail-Konto von den Ergebnissen abartiger Kollegen, PR-Manager und Freunde überflutet. Der Hälfte der PCA-Belegschaft möchte ich seither nicht nachts im Park begegnen. Und mit manchen männlichen Test-Personen möchte ich nie mehr was Privates unternehmen. Deshalb sollten Sie diesen Test nur mit Bedacht einsetzen, liebe Leser!

Sitzmöbel für echte Männer!



»Auf dem Rohr falsch aufgesessen, wird später Eiersalat gegessen. Helau! Tätää, Tätää, Tätää!«

Ja, so was gibt es nur noch beim Bund! Mit dem BUNDESWEHR-Mod und COLD NOVEMBER haben wir diesen Monat gleich zwei Geschenke für Sie!



»In weiter Ferne sitzen Ziele, mein Wäschetrockner ist von Miele. Helau! Tätää, Tätää, Tätää!«

Operation Flashpoint | *Operation Flashpoint* – Zwar berichteten wir schon vergangenen Monat über die neueste Version des Bundeswehr-Mods, doch aufgrund technischer Probleme konnten wir die Perle nicht auf unsere DVD packen. Das holen wir in dieser Ausgabe natürlich nach! Mittlerweile sind wir bei Version 1.3 angelangt und nach wie vor ist kein Ende in Sicht. Uns soll's recht sein, denn solange die Qualität so gut bleibt, ist alles in Butter. Natürlich war das noch nicht alles, liebe Leser. Vor einiger Zeit lag plötzlich eine CD in unserem Briefkasten. Es waren aber nicht wie sonst Nacktbilder und Schweine-Filme drauf. Die Scheibe enthielt das Lebenswerk von Christian Pompsch: Cold November. Der gute Mann hat seine Kindheit geopfert, um extra einen *OFP*-Mod für die PC ACTION zu basteln! Das rührt uns zu Tränen. So viel Einsatz müssen wir honorieren und so findet sich sein Mod nun auf unserem Datenträger. Das Teil bietet zehn gelungene Missionen und selbst die reichlich bebilderte Komplettlösung liegt bei. Wenn wir gerade beim Thema *Operation Flashpoint* sind, wollen wir gleich mal ein paar Surf-Tipps loswerden. Wer nämlich glaubt, dass sich in Sachen *OFP* nichts mehr tut, der irrt. Sehen Sie zum Beispiel ruhig mal bei www.ofp.jolt.co.uk oder www.ofp-center.de vorbei. Sie werden sich wundern, wie viel Kram noch immer für Bohemia Interactives Meisterwerk erscheint.

Info: **www.ofp.jolt.co.uk, www.ofp-center.de, www.bw-mod.de**

AUF DVD

Mods: Operation Flashpoint
Autoren: Diverse
Filenamen: demo13om.exe, cold november.exe
Voraussetzungen: OFP 1.9 (Cold November) OFP: Resistance (BW-Mod)
Pro + Contra:
- Coole Solospieler-Action
- Cold November nicht ganz so ausgereift

Fazit: „Lieber zwei Mods als zehn Skins! (Na, wer checkt's?)"



»Die Helikopter sind mein Ziel, unser Chef verdient zu viel! Helau! Tätää, Tätää, Tätää!«



»Man empfängt uns mit viel Jubel, beim Drogenschmuggel rollt der Rubel. Helau! Tätää, Tätää, Tätää!«



Dieser Warcraft-3-Mod ist definitiv eine Klasse für sich. Respekt!



»Knusprig wird das Vieh im Feuer, ohne Versicherung wird's recht teuer! Helau! Tätää, Tätää, Tätää!«

Pfui, Spinne!

PC ACTION SUPER-MOD

Mit THE SPIDER QUEEN stellen wir Ihnen einen der besten WARCRAFT-3-MODS vor.

Warcraft 3 | Christoph Schaffhauser a.k.a Darky 26 macht keine halben Sachen. Der gute Mann dachte sich wohl: „Wenn ich schon eine Einzelspielerkampagne für *Warcraft 3* bastle, dann gleich richtig! Das Ergebnis seiner Bemühungen ist der Ausnahme-Mod Nature's Call: The Spider Queen. Kommen wir zu den Fakten: Es gibt eine komplett neue, spielbare Rasse. Dabei handelt es sich um riesige, fette, eklige Spinnen. Ja, sogar Spinnen-Helden gibt es. Natürlich haben die heroischen Arachnoiden auch eigene Gebäude, die extra für diesen Mod gebaut wurden. Massig neue Quests sind da selbstverständlich. Der wahre Hammer ist aber, dass sogar fast zehn Minuten neue Dialoge eingesprochen wurden. Und wissen Sie von wem? Von den *Warcraft 3*-Sprechern Lani Minella und Marc Biagi zum Beispiel. Da wundert es uns nicht, dass The Spider Queen binnen kürzester Zeit zur Nummer 1 auf fast allen *Warcraft 3*-Fansites avancierte. Zig tausend Mal wurde der Mod weltweit schon von diversen Webseiten gesaugt. Die Veröffentlichung in unserem Spielerforum ist da quasi der finale Ritterschlag. Und unser seltenes Prädikat verleihen wir dieser Perle auch noch. Übrigens wird schon fieberhaft am Nachfolger der Kampagne gearbeitet. Der Titel steht schon fest. Nature's Call – Return of the Dragons wird das Ganze heißen. Das wird garantiert wieder ein Hit.
Info: www.wc3sear.ch/spider

AUF DVD

Mod: Warcraft 3
Autor: Darky
Filenamen: spiderqueen.exe
Voraussetzungen: Warcraft 3
Pro + Contra:
- Sogar mit Original-Sprechern!
- Rund 8 Stunden Spielspaß!

Fazit: „Tausende Fans können nicht irren!"

Die Huren von Hollywood

Wir würden alles machen, um in der Traumfabrik Fuß zu fassen. Das beweist der PCA-ADVENTURES-Trailer.



»Das Rektum auf der linken Seite, tut uns zum Kotzen schnell verleite. Helau! Tätää, Tätää, Tätää!«

Neverwinter Nights | Wir haben das Dragon-Productions-Team gezwungen, einen PCA-Mod-Trailer zu drehen. Den schicken wir nämlich an Steven Spielberg und schon bald sind wir reich und berühmt. Der Trailer beweist mal wieder, was für Könner am Werk waren. Atemberaubende Einzelbild-Effekte, Vorgerenderte Sprechblasen und detaillierte Schrifteinblendungen wie sie auch in Hollywood-Krachern wie *Schindlers Liste* oder *Dirty Dancing* zum Einsatz kamen. Dragon Productions – ein Name, den man sich merken sollte. Schon bald eine feste Größe im Showbusiness! Übrigens gibt es auch diesmal wieder eine Ausgabe des beliebten Tagebuchs.
Info: www.dragon-productions.de

AUF DVD

Tagebuch für: Neverwinter Nights
Autor: Dragon Productions
Filenamen: PCAA-Tagebuch Teil 7.exe, PCAA-Trailer.exe
Voraussetzungen: Augen, Computer und Neverwinter Nights
Pro + Contra:
- Großes Kino für lau!
- Wer liest kann Leasing-Gebühren verlangen!

Fazit: „Wir bieten ein Forum für ganz große Kunst."

Alles für den Schattenparker!

Mit unseren Tools wird GTA-3-Zocken selbst für den größten Warmduscher zum Kinderspiel.

GTA 3 | Acht Folgen Paper Jam. Das muss man sich mal auf der Zunge zergehen lassen. Acht Folgen! Was daran so besonders ist, fragen Sie? Gar nichts! Und das ist ja das Tolle daran. Doch neben der gigantischen Radiosendung gibt's diesmal auch wieder ein paar coole Mods und praktische Tools. Als Erstes möchten wir den iTaser von Newimer anpreisen. Dabei handelt es sich um ein Tool, mit dem man Tastenfolgen „aufzeichnen" kann und per Knopfdruck „abspielt". Statt bei einem Cheat jedes Mal „Full Ammo" einzutippen, wenn die Munition knapp wird, braucht man jetzt nur noch eine Taste zu drücken. Praktisch, oder? Wo wir schon mal bei Cheats sind. Der *GTA 3*-Cheater gehört nämlich zum guten Ton. Mehr Kohle, mehr Waffen, mehr Energie. Generell sind unsere *GTA 3*-Dateien diesmal eher für Weicheier. Der No-Sink-Mod etwa, der den Spieler unverzüglich und ohne Schaden wieder auf festem Boden absetzt, sobald er ins Wasser fällt. Oder der Olympic-Runner-Mod. Jetzt kann die Spielfigur unendlich weit rennen, ohne dass ihr die Puste ausgeht. Wer mehr will, sollte sich mal auf www.codenamegta3.co.uk umsehen. Für Leseratten noch ein Geheimtipp: Auf www.weltstadtmafia.de.vu gibt es einen neuen *GTA 3*-Comic/Roman. Lesen bildet!

Info: www.unruheherd.de.vu

AUF DVD

Mods und Musik für: GTA 3
Autor: Unruhe-Network and Friends
Filenamen: paperjam8.exe, olympic_runner_djneuphoria.exe, itaser.exe, GTA3_NoSinkMod.exe, GTA3_MP3_Manager_v1.2_djneuphoria.exe, gta3 cheater.exe
Voraussetzungen: GTA 3 und Gehörmuscheln
Pro + Contra:
+ Dicke Beats
+ Scharfe Files
Fazit: „Anarchie für die Ohren. Und was zu Zocken gibt's auch!"



DIESMAL DÜRFEN SIE SICH AUF FOLGENDE ACTS FREUEN:

1. Gerard MC feat. Roey Marquis – Bald
2. Band ohne Anspruch – Sueno Contigo
3. Nekst86 – Ich war neu
4. Mista Svensson – Politrix
5. OTI – Wenn
6. Zaunpfahl – Baum gepflanzt
7. Dakin One feat. Jenny & Ragga Fuchse – Mir geht es gut
8. Zaunpfahl – Nicht geglaubt
9. Dakin One feat. Jenny & Ragga Fuchse – Ich wär so gern noch mal ein Kind
10. J'ANNA – Nothing Compare
11. Perry Roman – Innerlich und äußerlich
12. Der Wüstenplanet – Wüstenplanet Instrumentals, PAPER JAM!-Raps, Jingles: Der Unruheherd | Motivation by: ZHR :)

Der sterbende Planet?

Keine Bange! So schlecht steht es um Planet-MAFIA auch wieder nicht. Die haben jetzt sogar expandiert!



»Thirdperson.de bietet tollen Kram, da erblassen andere vor Scham. Helau! Tätää, Tätää, Tätää! «

Mafia | Die Boys von Planet-Mafia.de haben ein neues Online-Steckenpferd. Die Seite Thirdperson.de beschäftigt sich mit allen Spielen, die aus der Verfolgerperspektive gezockt werden. *Mafia*, *GTA*, *Hitman 2*, *Splinter Cell* und so weiter. Natürlich gibt es da noch viel mehr cooles Zeug, aber da wir in Deutschland leben, dürfen wir in unserem Heft nix drüber schreiben. Kommen wir zu den *Mafia*-Dateien. Auch wenn sich nach wie vor was tut, nimmt die Komplexität der Mods doch ab. Mehr als neue Skins und Mini-Tools gibt's kaum. Und somit ist die Ausbeute diesen Monat eher mager. Traurig aber wahr.

Info: www.thirdperson.de

AUF DVD

Mods für: Mafia
Autor: Diverse
Filenamen: Planet-Mafia.exe
Voraussetzungen: Mafia
Pro + Contra:
+ Nette Tools
– Nicht wirklich spektakulär
Fazit: „Der Patient wird künstlich am Leben erhalten!"

WIR SCHÄMEN UNS!

Richtigstellung: In der vergangenen Ausgabe berichteten wir über den Thief2-Mod The Last Glass. Fälschlicherweise wurde das Projekt mit den „Black Hammer Studios" in Verbindung gebracht. In Wirklichkeit stammt der Mod von „Team Last Glass". Dies möchten wir hier in aller Deutlichkeit richtig stellen!

JETZT WIRDS ABARTIG!



EMINEM: 8 Meilen in die Wüste geschickt!



Blasen Sie uns einen: X-Men DVDs zu gewinnen!

MAD

April 2003

MAD®

...nteste Magazin der Welt

Deutschland sucht den Supernarr!

EXKLUSIV!

MTV jack's ärsche!



Letzter Stunt der MTV-Clowns!

MAD skalpiert die Simpsons!

© 2003 by E.C. Publications, Inc. All rights reserved.

AB 26. MÄRZ ÜBERALL ERHÄLTLICH!

Dino

www.dino-comics.de



Petting statt Pershing!

PC ACTION SUPER-MOD

Wir sind gegen jede Art von echtem Krieg. Aber der BF 1942-Mod DESERT COMBAT ist spitze!

BF 1942 | In der vergangenen Ausgabe stellten wir Ihnen den CiS-Mod für *Battlefield 1942* vor. Conflict in Somalia setzte auf Realismus und genauso sieht es mit dem Desert-Combat-Mod aus, der im aktuellen Heft unseren Silberling ziert. Das Szenario mag problematisch sein, doch spielerisch haben wir hier einen der besten *BF 1942*-Mods überhaupt. Version 0.3 erscheint im Laufe des Monats – wir reichen ihn dann natürlich auf DVD nach. Was gibt es sonst Neues? MiG und seine Kollegen von www.battlefield-1942.net haben uns ein umfangreiches Pack gebastelt, das unsere monatliche *BF*-Ladung zu gigantischen Ausmaßen anwachsen lässt. Natürlich nur vom Feinsten! So ist neben Desert Combat auch

INTERVIEW „DER WHOPPER IST DER KÖNIG!“

Wir haben ein wenig mit Frank De Lise geplaudert. Er ist der wichtigste Mann bei Trauma Studios Inc.!

PC ACTION Ein virtueller Krieg in der Wüste? Das ist derzeit ein heikles Thema. Wieso habt ihr dieses Szenario gewählt?

DE LISE: Grundsätzlich geht es bei Desert Combat um historische Schlachten im mittleren Osten. Es wird auch bald schon die Themen Afghanistan und Somalia geben. Auch wenn es kontrovers erscheinen mag, ergreifen wir nicht Partei für jemanden. Wir stellen keine der Kriegs-Parteien besser oder schlechter dar. Jeder kann selbst entscheiden, welcher Seite er beitreten will. Wir wollen auch klarstellen, dass wir gegen den Krieg sind. Wir hoffen, dass Kriege in Zukunft nur noch in Computerspielen ausgefochten werden.

PC ACTION Was halten Sie von anderen *Battlefield 1942*-Mods?

DE LISE: Großes Potenzial steckt in den meisten Konkurrenz-Produkten. Das Tolle daran ist, dass immer wieder jemand mit neuen Tools oder Ideen auftaucht, die er dann mit der Community teilt. Dadurch werden die Mods generell immer besser.

PC ACTION Viele *BF 1942*-Fans halten Desert Combat für den besten derzeit erhältlichen Mod. Haben Sie eine Ahnung, warum das so ist?

DE LISE: Wir stecken wirklich eine Menge Zeit und Arbeit in das Teil. Zudem nehmen wir jede Kritik und Anregung sehr ernst. Wir achten auch auf kleinste Details. Modelle, Texturen und Sounds müssen die höchste Qualität bieten! Schon bald werden unsere neuen Maps verfügbar sein und auch diese werden den hohen Ansprüchen genügen.

PC ACTION Wann haben Sie mit der Arbeit an Desert Combat begonnen und welche Programme benutzen Sie?

DE LISE: Also, alle Modelle entstehen in 3D MAX und Texturen werden mit Photoshop erstellt. Programmiert wird mit dem Windows Notepad! (lacht). Für die Sounds benutze ich Sonic Foundry. Angefangen habe ich im Oktober vergangenen Jahres und schon im Dezember erschien dann Version 0.1.

PC ACTION Wo gibt es die besseren Fritten: Bei McDonalds oder Burger King?

DE LISE: Definitiv Burger King! Der Whopper ist König! In den USA gehört in Sachen Fritten auch Wendy's zu den ganz Großen.

PC ACTION Was liegt als Nächstes an?

DE LISE: Wir haben gerade erst unsere Firma Trauma Studios Inc. gegründet. Das wird die Heimat unserer kommenden Projekte. Was wir nach Desert Combat machen? Keine Ahnung!

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.00network.org	Die Doppelnullen widmen sich hier vielen Themen des Lebens. Es gibt eben nicht nur *Counter-Strike* auf der Welt.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield 1942	www.panzerfahren.de	Der Name der Seite ist zwar doof, doch dafür ist der Inhalt eine echte Bereicherung für die Datenautobahn!
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.
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 Insiderinformationen 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
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 Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.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.

der Mod Codename Eagle enthalten. Auf der Seite www.panzerfahren.de haben wir übrigens schöne Shots des Star-Wars-Mods gefunden und erste Bildchen von Gettysburg: The last Breath sind auch erhältlich. Bei Letzterem handelt es sich um einen Mod, der den amerikanischen Bürgerkrieg zum Thema hat. Mehr als zwei frühe Soldaten-Pics gibt es zu Gettysburg aber noch nicht zu sehen.

Info:
www.desertcombat.com,
www.bfcentral.com,
www.battlefield-1942.net,
www.swbattlefield.com



»Im Helikopter sitzen nur Männer. Das ist unterschwellige Diskriminierung von Frauen!«



»Es gibt bestimmte Plätze, die sind zum Pennen einfach ungeeignet.«

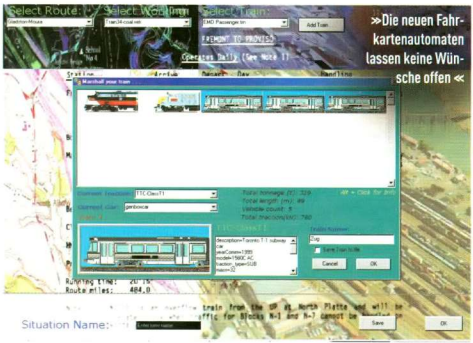


»Unglaublich, was der Typ für ein Riesenteil hat! (Oh, Gott. Bitte bestrafe uns für diese billigen Kalauer!)«

AUF DVD

Mod: Battlefield 1942
Autor: Trauma Studios
Filenamen:
BattleField-1942-PC-A-Pack_v1
Voraussetzungen: BF 1942
Pro + Contra:
- **Der beste BF-Mod im Moment**
- **Ultracoole Fahrzeuge**

Fazit: „Der zu Recht beliebteste BF1942-Mod auf dem Markt!"





Global Rail

Wer seinen Vater fragt, was dieser als Kind einmal werden wollte, bekommt oft Antworten wie Feuerwehrmann, Arzt oder Lokomotivführer. Letzteren Wunsch können Sie ihm (oder sich selbst) jetzt mit der vorliegenden DVD virtuell erfüllen. In *Global Rail* setzt sich der Spieler ans Steuer eines Zugs. Stellen Sie einfach Route und Wagen zusammen und zuckeln Sie los! Das Spiel richtet sich freilich nicht an Punktejäger, sondern an Simulationsfreunde. Mit der Maus bedienen Sie die Instrumente, stoppen punktgenau an Bahnsteigen und halten hoffentlich im Gegensatz zur Deutschen Bahn den Zeitplan ein. Eisenbahnfanatiker und Freunde ungewöhnlicher Spielideen sollten trotz der nicht ganz fotorealistischen Grafik einen Blick riskieren. Der Programmierer erweitert zudem das Spiel kontinuierlich.

JOACHIM HESSE

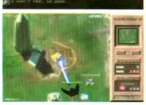
Info: http://www.angelfire.com/games/simu1

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

So professionell wie *Densha De Go* oder der *Train Simulator* von Microsoft ist *Global Rail* nicht. Trotzdem können Sie in *Global Train* mal richtig den Eisenbahner raushängen lassen. Fehlt nur, dass Herr Mehdorn mal mein Gehalt aufstockt.

	Titel	Story	Spielt sich wie	Fazit
	**LANDER 3000** Geschicklichkeit	Sie durchfliegen mir Ihrem Raumschiff Labyrinthe, sammeln Container und landen auf Plattformen. Sobald Sie eine der Wände berühren oder Ihr Sprit verbraucht ist, ist das Spiel beendet.	Schwerkraftklassiker *Space Taxi*	www.csar.tk Trotz der spartanischen Grafik ist Lander 3000 ungemein motivierend. Geben Sie dem Spiel eine Chance!
	**LARRY THE DINOSAUR 2** Geschicklichkeit	Aliens bedrohen die Welt. Larry ist ein Dinosaurier und Held dieses Spieles. Gefangen in einem Hochhaus kämpft er sich durch 22 Stockwerke, röstet Aliens und löst Rätsel.	Ein interessantes Spiel mit mieser Grafik	http://deltacode.cjb.net *Larry the Dinosaur* ist ein actionreiches Geschicklichkeits-Spiel mit altmodischer Grafik. Kurzweilig!
	**LONE WOLF 2** Action	Bewaffnet mit explosiven Geschossen ballern Sie, was das Zeug hält. Mit der Maustaste drehen Sie Ihr Raumschiff um 360 Grad und mit den Pfeiltasten beschleunigen Sie.	*Star Wars* in 2D	www.venomsoftware.de Dank anspruchsvollem Schwierigkeitsgrad sowie der Jagd auf Highscores macht das Spiel auch längerfristig Spaß.
	**NEKO BOT** Jump & Run	Ein böses Wesen hat Neko Bots Freundin entführt und überall auf der Insel Minen platziert. Sie sammeln mit dem permanent hüpfenden Neko Bot Sterne in den Levels auf.	Sich simple Plattform-Hüpfspiele seit 30 Jahren schon spielen	www.kedamonoware.com Spätestens ab dem sechsten Level trennt sich die Spreu vom Weizen. Weitere Levels gibt es gegen Geld vom Autor.
	**STEIN NY-GÅRD'S KARTINGRACE** Rennspiel	In den zwei Spielmodi „Practice" und „Race" (gegen bis zu fünf Konkurrenten) beweisen Sie im Kart Ihr Können. Die einfache Steuerung erfolgt ausschließlich über die Pfeiltasten.	Wie Schumis Jugend, als er noch kein Millionär war	http://steinware.dk *Karting Race* ist ein famoses Rennspiel mit sauberer 3D-OpenGL-Grafik. So macht es Spaß zu driften.
	**THE TERROR TUBBIES** Action	In Ausgabe 2/2003 auf Seite 16 oben rechts haben wir es gefordert. Hier ist es! Wem der Winke-Winke-Kinderkram aus dem Fernsehen auf den Keks geht, spielt *Terror Tubbies*.	*Moorhuhn*, nur mit viel ekligerem Kanonenfutter	www.theterrortubbies.com So lassen wir uns die Tubbies gefallen. Weitere Schandtaten kündigt Autor Peter Schunk mit dem *Tubbiterminator* an.
	**XENIDIS** Action	Raumschiff, nach oben fliegen, Geld einsammeln, im Shop Extras kaufen. Diese Version bietet zehn Levels für zwei Spieler gleichzeitig. Wer mehr will, muss bezahlen.	Rudolf Scharping als Weltraumshooter	www.ericbehme.de Ein ordentlicher Shooter, den die Hobby-Programmierer Magic Storm hier abliefern. Allerdings etwas lahmarschig.

WEITERE 2 GRATISSPIELE FINDEN SIE AUF DER COVER-DVD

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

JETZT IM HANDEL:
DAS EINZIGE XBOX-MAGAZIN MIT SPIELBAREN DEMOS!

XBOX™

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

EXCLUSIV: SPIELBARE DEMOS IN JEDER AUSGABE!

DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL

» TEST: HEISSES EISEN ODER FLOP?

7 HAMMER DEMOS AUF DVD



DTM RACE DRIVER
SPIELBARE DEMO UND TEST IM HEFT - Die Tourenwagen-Meisterschaft im Director's Cut

RACING EVOLUZIONE
SPIELBARE DEMO - Infogrames revolutioniert das Rennspiel-Genre.

MX SUPERFLY
SPIELBARE DEMO - Die Motocross-Maschinen sind bereit zum Abheben.

PANZER DRAGOON ORTA
NEUE SPIELBARE DEMO - Segas Drachen-Saga lässt die Grafikchips glühen

SPIDER-MAN
SPIELBARE DEMO - Der klebrige Superheld ist einfach nicht tot zu kriegen.

COLIN MCRAE RALLY 3
SPIELBARE DEMO - Die Rallysport-Referenz lädt zum Probe spielen ein.

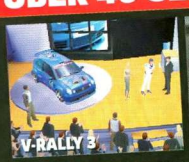
DR. MUTO
SPIELBARE DEMO UND TEST IM HEFT - Ein wahnsinniger Wissenschaftler hüpft los!



DTM RACE DRIVER

WIR HABEN ES GETESTET - SIE KÖNNEN DIE SPIELBARE DEMO ZOCKEN!

ÜBER 40 SEITEN TESTS!





» KUNG FU CHAOS
» DIE SIMS
» VEXX
» LOTUS CHALLENGE
» SAVAGE SKIES
» UND VIELE MEHR ...

€ 7,99
Österreich € 7,99
Schweiz sfr 14,90
04/2003
APRIL AUSGABE 7

fxm international

TESTS INTERVIEWS HINTS & CHEATS AKTUELLE NEWS KOMPLETTLÖSUNG SPIELBARE DEMOS CHARTS UND TERMINE

AUSGABE 04, SEIT 28. MÄRZ IM HANDEL!

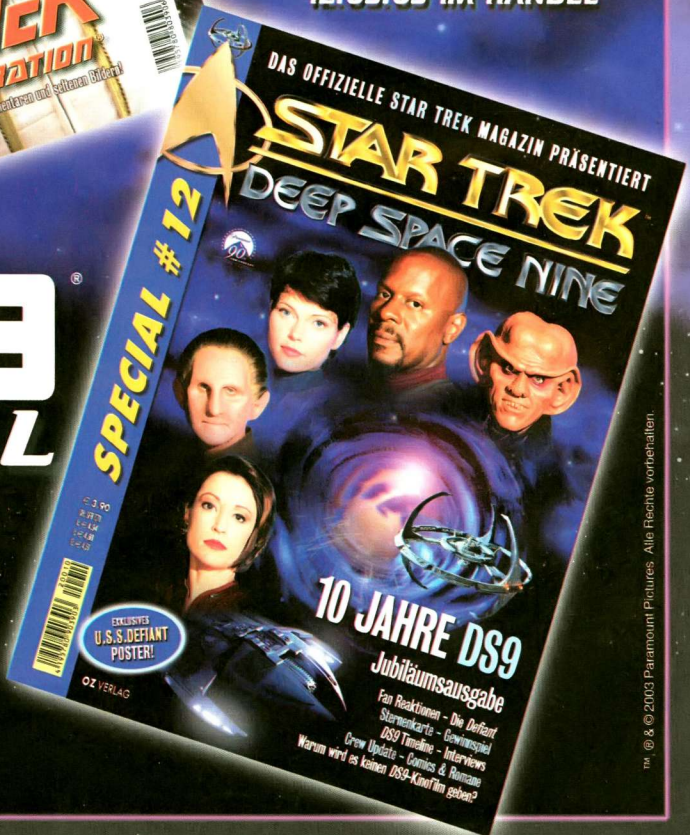
DAS FASZINIERENDE STAR TREK TEAM



STAR TREK®
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

15 JAHRE THE NEXT GENERATION
DS9 SYNCHRONSPRECHER
MEINUNGEN ZU SERIE V
GEWINNSPIEL
POSTER, NEWS, UVM.

12.03.03 IM HANDEL



DS9® SPECIAL

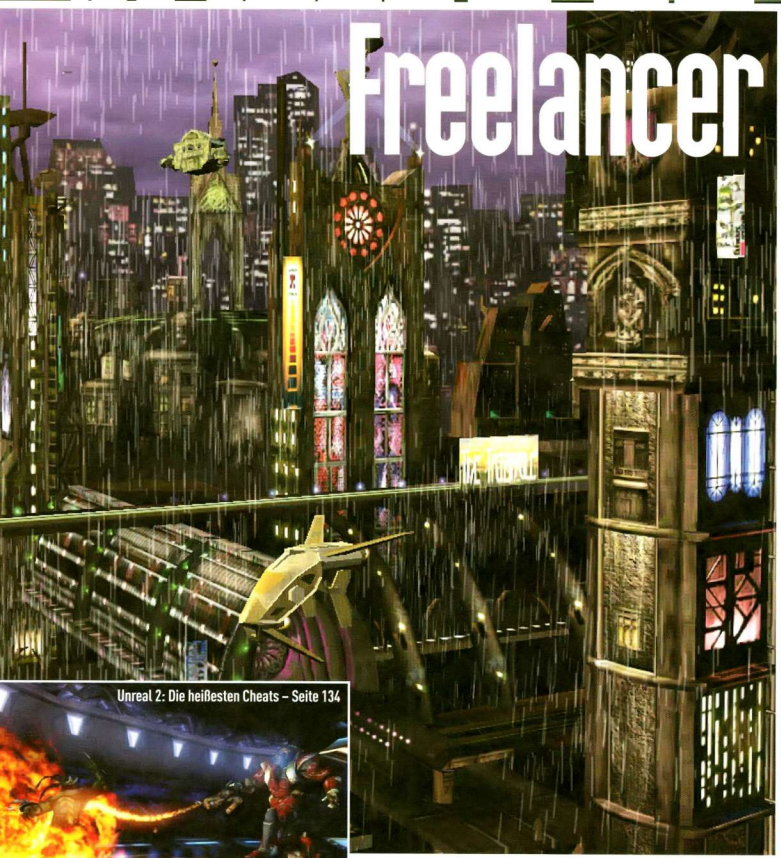
DIE U.S.S. DEFIANT
DS9-STERNENKARTE
POSTER & PIN-UPS
CREW UPDATE
GEWINNSPIEL uvm.

07.05.03 IM HANDEL

OZ VERLAG

™ ® & © 2003 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten.

SPIELE TIPPS



Freelancer

Unreal 2: Die heißesten Cheats – Seite 134

KURZTIPPS

Battlefield 1942	Seite 134
Die Sims	Seite 135
Gothic 2	Seite 135/136
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Seite 136
Mafia	Seite 135/136
Midnight Outlaw	Seite 134
Rallisport Challenge	Seite 134
Red Shark	Seite 136
Sim City 4	Seite 135
Soldat	Seite 135
Unreal 2: The Awakening	Seite 134/136

SPIELETIPPS

Freelancer	137
Komplettlösung	
I.G.I. 2: Covert Strike	145
Komplettlösung	
Praetorians	151
Grundlagentipps	
Raven Shield	153
Grundlagentipps	

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 kniffligen 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.**

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

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!



»Sehen Sie sich Aida genau an, was fällt auf? Die schmucke Lady stellt die „Munition" für den Granatwerfer sehr offen zur Schau.«

UNREAL 2: THE AWAKENING

Öffnen Sie die Konsole mit der „Ö"-Taste und geben Sie BEMYMONKEY ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Jetzt können die unten genannten Cheat-Codes eingetippt werden.

Cheats	Wirkung
kingeddieismyfriend	Unverwundbare Einheiten
GOD	Gott-Modus
NEXTLEVEL	Zum nächsten Level springen
SETSPEED x	Die Geschwindigkeit des Spielers auf x setzen
INVISIBLE 1	Unsichtbarkeit einschalten
INVISIBLE 0	Unsichtbarkeit ausschalten
LOADED	Alle derzeitig verfügbaren Waffen werden geladen.
ALLAMMO	Alle derzeitig verfügbaren Waffen haben 999 Schuss.
PHOENIX	Phönix-Powersuit verfügbar
FEARME	Die Feinde haben Angst.
GHOST	Durch Wände gehen
FLY	Flug-Modus
AMPHIBIOUS	Unterwasser-Modus
WALK	In den normalen Modus zurückkehren
SLOMO	Zeitlupe
TOGGLEINFINITEAMMO	Immer volle Munition
TOGGLERELOADS	Waffen laden sich automatisch auf.
TELEPORT	Sie werden zur anvisierten Stelle versetzt.
TOGGLESPEED	Doppelte Spielgeschwindigkeit
CHANGESIZE x	Größe des Spielers auf x setzen
BEHINDVIEW 1	Beobachterperspektive anschalten
VIEWSELF	Zur Ego-Perspektive zurückkehren
TOGGLESHOWKPS	Alle Schlüsselstellen im Level werden angezeigt.
TOGGLESHOWNPS	Sämtliche Navigationspunkte werden eingeblendet.
KILLHITNPC	Der Gegner im Fadenkreuz wird vernichtet.
KILLACTIVENPCS	Alle derzeitig aktiven Feinde sterben.
TOGGLESHOWALL	Versteckte Einzeichnungen werden sichtbar.

REDAKTION

RALLISPORT CHALLENGE



Wenn Sie genügend Punkte gesammelt haben, fällt ein geschrotteter Bolide nicht mehr ins Gewicht.

Gewinnen Sie die unten aufgeführten Rennen, um das entsprechende Bonus-Auto freizuschalten:

Bedingung	Bonus-Auto
Mediterrane Rally	Citroen Xsara
Rallicross International Rennen	Ford RS 200
Pro Rally Cup	Nissan Micra
Ice Racing Int. Circuit Rennen	Renault 5 Turbo
Koenig Unlimited Rennen	Saab 9-3 Viggen

Erreichen Sie die aufgeführten Punktestände, um die Bonuswagen zu erhalten:

Bedingung	Bonus-Auto
Ab 12.000 Punkte:	
	Citroen Xsara Rallycross
	Ford Focus Rallycross
	Lancia Delta
	Mitsubishi Lancer EVO 65
	Nissan Skyline
	Opel Astra T16 4x4
	Saab 9-3 T16 4x4
	Subaru Impreza Hill Climb
Ab 40.000 Punkte:	
	Audi Quattro S1
	Lancia Delta S4
	Metro ER4
	Peugeot 205 T16
Ab 70.000 Punkte:	
	Audi Quattro S1 Hill Climb
	Peugeot 405 T16 Hill Climb
	Suzuki Grand Vitara PP Special
	Toyota Tacoma Hill Climb

REDAKTION

BATTLEFIELD 1942



»Hier der Beweis: Christian Sauerteig ist ein leidenschaftlicher Fallschirmspringer.«

Die Cheats funktionieren nur im Einzelspielermodus. Mit der „Zirkumflex"-Taste (^) können Sie die Konsole öffnen. Jetzt geben Sie die Cheatcodes ein. Achten Sie dabei auf die Groß- und Kleinschreibung. Um den Cheat wieder auszuschalten, müssen Sie ihn nochmals eingeben:

Cheats	Wirkung
aicheats.code Tobias.Karlsson	Unverwundbarkeit (Vorsicht: Bei diesem Cheat verlieren Sie zwei Drittel Ihrer Flag-Punkte!)
aicheats.code TheAllSeeing EyeOfTheAIProgrammer	Statistiken deaktivieren
aicheats.code Jonathan.Gustavsson	Alle feindlichen Bots eliminieren
aicheats.code Thomas.Skoldenborg	Alle Bots eliminieren
aicheats.code WalkIs WayTooTiresome	Neuer Einstiegspunkt am Todesort. Fallschirm nicht vergessen!

REDAKTION

MIDNIGHT OUTLAW: ILLEGAL STREET DRAG

Folgende Cheats müssen als Fahrername eingegeben werden, um die gewünschte Wirkung zu erzielen:

Cheats	Wirkung
AUSKAGEL	100.000 Dollar
FFSUPRA1	Super-Wagen

REDAKTION



Dank unserer Cheats können Ihnen selbst Urgewalten wie Blitze und Wirbelstürme die Laune nicht mehr vermiesen.

SIM CITY 4

Öffnen Sie mit „Strg-X" die Kommandozeile und geben Sie einen der Cheats ein:

Cheats	Wirkung
You don't deserve it	Schaltet alle Bonusgebäude frei
Weaknesspays	1.000 Sim-Dollar
Fightthepower	Reduziert den Energiebedarf aller Gebäude auf Null
Howdryiam	Reduziert den Wasserbedarf aller Gebäude auf Null
whererufrom x	Den Stadtnamen in x ändern
hellomynameis x	Bürgermeister in x umbenennen
whattimeizit x	Ändert die aktuelle Zeit (x = 0 - 24)
sizeof x	Vergrößert Darstellung (x = 1 - 100)
stopwatch:	Zeit anhalten

Gott-Modus:
Drücken Sie gleichzeitig „Strg", „Alt" und „Shift" und klicken Sie dabei mit der Maus auf den Gottmodus-Knopf. Nun haben Sie alle Landschaftswerkzeuge zur Hand, die sonst in einem laufenden Spiel deaktiviert sind.

REDAKTION

DIE VERORDNUNGEN

Wie bitte wirkt sich eine Automobilemissions-Reduktionsverordnung aus? Was kostet ein Junioren-Sportprogramm auf Dauer?
Die Hilfetexte im Spiel selbst schweigen sich häufig aus. Aufschluss gibt die folgende Tabelle.

VERORDNUNG	EFFEKT	MONATLICHE KOSTEN
Automobilemissions-Reduktionsverordnung	Reduziert Luftverschmutzung um 10 % und senkt Bürgermeisterbewertung um 5 Punkte	20 plus 0,05 pro Einwohner
Fahrgemeinschaft-Förderungsprogramm	Reduziert Verkehrsaufkommen um 20 %	50 plus 0,01 pro Einwohner
Verordnung zur Luftreinheit	Reduziert Luftverschmutzung um 10 % und Nachfrage der Schwerindustrie um 5 %	20 plus 0,005 pro Einwohner
Gemeinschafts-HLR-Trainingsprogramm	Erhöht Gesundheit um 10 %	50 plus 0,005 pro Einwohner
Shuttleservice	Steigert Interesse an öffentlichen Verkehrsmitteln um 5 % und reduziert Luftverschmutzung um 2 %	20 plus 0,005 pro Einwohner
Freies Ärztezentren-Programm	Erhöht Gesundheit um 10 %	50 plus 0,005 pro Einwohner
Junioren-Sportprogramm	Reduziert Kriminalität um 5 %	100 plus 0,005 pro Einwohner
Mülldeponiegas-Verwertungsprogramm	Gaskraftwerke produzieren mehr Strom und reduziert Luftverschmutzung um 3 %	20 plus 50 pro Deponiefeld
Atomfreie Zone	Bürgermeisterbewertung steigt um 5 Punkte, Atomkraftwerke können nicht gebaut werden, bereits gebaute werden abgeschaltet	50 plus 0,002 pro Einwohner
Papiermüll-Reduktionsprogramm	Reduziert Müll um 10 % und Nachfrage des Gewerbes um 5 %	20 plus 0,005 pro Einwohner
Energiesparmaßnahme	Reduziert Energieverbrauch um 10 %, erhöht Lebensdauer der Kraftwerke, reduziert Nachfrage der Industrie um 5 % und senkt Bürgermeisterbewertung um 10 Punkte	0,005 pro Einwohner
Lese-Kampagne	Erhöht Bildung um 10 %	50 plus 0,005 pro Einwohner
Rauchmelder-Programm	Reduziert Brände um 5 %	0,001 pro Einwohner
Reifen-Wiederverwertungs-programm	Reduziert Müll um 3 %	20 plus 0,001 pro Einwohner
Tourismus-Förderungsprogramm	Erhöht Nachfrage des Gewerbes um 2 %	50 plus 0,005 pro Einwohner
Wasserschutzprogramm	Reduziert Wasserverbrauch um 10 % und Nachfrage der Industrie um 5 %	50 plus 0,005 pro Einwohner
Jugend-Ausgehverbot	Reduziert Kriminalität um 5 % und senkt Bürgermeisterbewertung um 10 Punkte	40 plus 0,002 pro Einwohner

KURZ & KNACKIG

SOLDAT

Auch die Entwickler des kultigen Freeware-Spiels *Soldat* haben es sich nicht nehmen lassen, ein kleines Easter Egg in ihr Spiel einzubauen: Tippen Sie einfach während des Spiels „/smoke" ein und Ihr kleiner Soldat wird sich eine Zigarre anstecken und diese nach kurzer Zeit wegwerfen.

ELMAR HECHFELD

MAFIA: 10. LEVEL, MISSION 5: OMERTA – FRANK

Nachdem Sie die zwei Wachen beseitigt haben, laufen Sie in die Flugschule zu Franks Familie. Dort angekommen, erledigen Sie sofort den Mann in der Telefonzelle, direkt neben Franks Frau. So wird die Polizei nicht alarmiert und weitere Scherereien in dieser Mission bleiben aus.

OKE JOHANNSEN

GOTHIC 2

Es gibt einen Trick, wie man bei *Gothic 2* problemlos Runenrohlinge vervielfältigen kann. Alles, was man dazu braucht, ist ein Runenrohling und ein Runentisch. Benutzt man nun den Runentisch und zieht die Waffe, während der Held den Rohling mithilfe der Zange in den Runentisch legt, so befinden sich plötzlich zwei Runenrohlinge im Inventar! Dies lässt sich beliebig oft wiederholen.

STEFAN DANZER

DIE SIMS

Es gibt einen einfachen Trick, mit dem man die Charakterpunkte eines Sims maximieren kann: Erstellen Sie einen Sim, ohne die Charakterpunkte zu verteilen. Danach bauen Sie ein Haus und kaufen dem Sim einen Experimentierkasten. Danach mixen Sie so lange herum, bis ein gelber Trank entsteht. Diesen muss der Sim trinken. Jetzt keucht er und die Charakterpunkte werden „umgedreht": Sie haben einen Sim mit allen Charakterpunkten.

UDO FRANK

MAFIA

Im Freie-Fahrt-Extreme-Modus fahren Sie zur Baustelle nach Hoboken. Dort sehen Sie auf der kleinen Übersichtskarte einen Wagen eingezeichnet, der in einem Container steht. Sie können einfach durch die Wand laufen und in den Wagen steigen. Nach kurzer Zeit wird nicht nur der Wagen unsichtbar, sondern auch Tommy.

TOBIAS GROSS

KURZ & KNACKIG

MAFIA

Wenn man im Freie-Fahrt-Modus schnell zu Geld kommen will, gibt es einen einfachen Trick: Man fährt mit dem Wagen über die Stadtgrenze hinaus und beschleunigt. Ab 70 Kilometer pro Stunde bekommt man alle paar Sekunden 100 Dollar gutgeschrieben.

KAI FORSTNER

GOTHIC 2

Öffnen Sie das Charaktermenü und geben Sie dort groß „MARVIN" ein. Schließen Sie das Menü und nähern Sie sich einer anderen Person so weit, dass Sie ihren Namen lesen können. Öffnen Sie nun das Inventar und geben Sie „demo" ein. Nun befinden Sie sich im Körper der anderen Person. Wenn man nun die Kleidung ablegt, läuft die Person in Unterwäsche herum. Der Körpertausch funktioniert immer wieder. Nur bei manchen Personen wie Händlern funktioniert dieser Cheat nicht. Manchmal kann es vorkommen, dass Ihr „Ich" wegläuft, besonders dann, wenn Sie sich zu weit von ihm entfernt haben.

PATRICK FISCHER & FRANK ZIMMERMANN

UNREAL 2



Wenn Sie diese Position einnehmen, haben die Aliens keine Chance, Sie zu attackieren.

In der Mission 3: Hell lässt sich der Zwischengegner am besten erledigen, wenn Sie die Position einnehmen, die auf dem Bild gezeigt wird. Gehen Sie in den Raum, und sobald der Zwischengegner auftaucht, laufen Sie zurück auf die Röhren. Von dort wird man nicht attackiert. Die kleinen und großen Spinnen kommen nicht zu Ihnen hoch und werden durch die starken Winde des Ventilators erledigt.

BENJAMIN KOSS

GOTHIC 2

Um den Feuerdrachen Feomathar zu töten, gibt es einen einfachen Trick: Eliminieren Sie alle Gegner bis auf den Drachen. Reden Sie mit dem Feuerspucker und fliehen Sie dann auf seinen Hort. Von dort können Sie den Drachen einfach mit der besten Fernwaffe töten (als Paladin mit dem Heiligen Pfeil), ohne dabei auch nur eine Schramme abzubekommen.

ROBERT ARZIG

JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST



Mithilfe der Cheats können Sie das Laserschwert noch effektiver einsetzen.

Jetzt gibt es den Klassiker zum Budgetpreis! Aus diesem Anlass haben wir für Sie die Cheatcodes aus unserem Archiv gekramt.
Öffnen Sie mit „Shift" und „Zirkumflex" (^) die Konsole. Geben Sie folgende Cheats ein und bestätigen Sie jeweils mit der Eingabetaste.

Cheats	Wirkung
DEVMAPALL	Cheatmodus aktivieren
GOD	Unverwundbar
UNDYING	999 Lebensenergie
NOCLIP	Durch Wände gehen
NOTARGET	Unsichtbar gegenüber Gegnern
GIVE ALL	Alle Waffen, Lebensenergie, Rüstung
GIVE HEALTH	Lebensenergie auffrischen
GIVE ARMOR	Rüstung auffrischen
GIVE WEAPONS	Alle Waffen
GIVE AMMO	Maximale Munition
GIVE ITEM_SEEKER	Sucherdrohne erhalten
GIVE xyz	Waffe x y Mal erhalten (siehe Waffen-Tabelle unten)
HOLSTER	Waffe einstecken
GIVE FORCE	Maximale Macht-Anzeige
GIVE BATTERIES	Maximale Batterie-Anzeige
GIVE INVENTORY	Inventar
G_SABERREALISTICCOMBAT x	Zerstörungskraft des Lichtschwerts (x = 1 bis 20)
SETSABERTHROW x	Wurf-Level x für Lichtschwert (x = 1 bis 3)
SETSABEROFFENSE x	Angriffs-Level x für Lichtschwert (x = 1 bis 5)
SETSABERDEFENSE x	Verteidigungs-Level x für Lichtschwert (x = 1 bis 3)
SETSABERALL x	Alle Fähigkeiten für Lichtschwert auf x setzen (x = 1 bis 3)
SETFORCEJUMP x	Machtkraft-Sprung auf x setzen (x = 1 bis 3)
SETFORCEHEAL x	Machtkraft-Heilung auf x setzen (x = 1 bis 3)
SETFORCEPUSH x	Machtkraft-Schub auf x setzen (x = 1 bis 3)
SETFORCEPULL x	Machtkraft-Griff auf x setzen (x = 1 bis 3)
SETFORCESPEED x	Machtkraft-Geschwindigkeit auf x setzen (x = 1 bis 3)
SETFORCEGRIP x	Machtkraft-Griff auf x setzen (x = 1 bis 3)
SETFORCELIGHTNING x	Machtkraft-Blitz auf x setzen (x = 1 bis 3)
SETFORCEMINDTRICK x	Machtkraft-Geistestrick auf x setzen (x = 1 bis 3)
SETFORCEALL x	Alle Kräfte der Macht auf x setzen (x = 1 bis 3)
NPC KILL ALL	Alle feindlichen Lebewesen töten
DRIVE_ATST	In AT ST verwandeln ein/aus
USE ATST_DEATH	Alle AT ST zerstören
G_SPSKILL x	Schwierigkeitsstufe wählen (x = 0 bis 2)
TIMESCALE x	Spielgeschwindigkeit setzen (1 = normal, 2 doppelt, 0.5 Hälfte ...)
SCREENSHOT	Screenshot erzeugen (mit Konsolenanzeige)
R_SHOWTRIS!	Drahtgitter-Anzeige ein/aus
BIND x +befehl	Taste x mit Cheatbefehl belegen
UNBIND x	Belegung der Taste x aufheben
KILL	Freitod
QUIT	Spiel beenden
MAP x	Zu Level x springen (siehe Map-Tabelle)

Maptabelle:

kejim_post	duel_jedi
yavin_swamp	bespin_undercity
kejim_base	duel_pit
yavin_canyon	bespin_streets
artus_mine	duel_carbon
yavin_courtyard	bespin_platform
artus_detention	ffa_bespin
yavin_final	cairn_bay
artus_topside	ffa_deathstar
pit	cairn_assembly
valley	ffa_imperial
ctf_bespin	cairn_reactor
yavin_temple	ffa_ns_hideout
ctf_imperial	cairn_dock1
yavin_trial	ffa_ns_streets
ctf_ns_streets	doom_comm
ns_streets	ffa_raven
ctf_yavin	doom_detention
ns_hideout	ffa_yavin
duel_bay	doom_shields
ns_starpad	

Waffentabelle:

weapon_saber	weapon_repeater
weapon_trip_mine	weapon_emplaced_gun
weapon_bryar_pistol	weapon_demp2
weapon_det_pack	weapon_atst_main
weapon_blaster	weapon_flechette
weapon_stun_baton	weapon_atst_side
weapon_disruptor	weapon_rocket_launcher
weapon_botwelder	weapon_rapid_concussion
weapon_bowcaster	weapon_thermal
weapon_melee	weapon_blaster_pistol

REDAKTION

RED SHARK

Öffnen Sie die Datei **GameSettings.script** mit einem beliebigen Texteditor. Ändern Sie den Wert der Zeile **set bool ConsoleEnabled** auf true und speichern Sie ab. Jetzt können Sie während des Spiels die Konsole mit der „Zirkumflex"-Taste (^) öffnen und die Cheatcodes eingeben:

Cheats	Wirkung
SetImmortalMode	Unverwundbarkeit
LoadFullAmmo	Munition aufladen
SetUnlimitedAmmo	Volle Munition

REDAKTION

Freelancer

Sein Name: Trent. Seine Mission: Credits scheffeln und Raumschiffe zerbröseln. Keine Frage, Freelancer macht einen Heidenspaß. Damit Sie sich von Anfang an im Universum zurechtfinden, geben wir Ihnen die perfekte Starthilfe an die Hand.

BRUCHLANDUNG

Aller Anfang ist schwer

Ohne Schiff und nur mit einer Hand voll Credits müssen Sie das Spiel beginnen. Bevor Sie in Han Solos Fußstapfen treten, gibt es eine Menge nützlicher Tipps, die Sie beherzigen sollten.

Reiseroute

Legen Sie grundsätzlich VOR dem Start Ihren Flugplan fest. Oft genug werden Sie sofort nach dem Abheben unter Beschuss genommen. Haben Sie schon eine Flugroute eingegeben, haben Sie die Möglichkeit zur schnellen Flucht, falls Sie keine Chance gegen die angreifenden Schiffe haben. Sie sparen sich so das hektische Geklicke auf der Sternenkarte während eines Gefechts.

Gib Stoff, Alter!

1. Machen Sie es sich zur Gewohnheit, möglichst oft den Cruise-Modus zu benutzen. Gerade zu Beginn besitzen die Gegner noch keine Cruise-Disruptoren. So düsen Sie einfach an gegnerischen Schiffen vorbei, falls Sie keinen Bock auf Dogfights haben.
2. Benutzen Sie die Cruise-Engines auch als Notlösung, wenn Ihnen gerade der Arsch auf Grundeis geht, weil Ihr Schiff kurz davor ist, auseinanderzubrechen. Zünden Sie schnell Ihre Cruise-Engines und düsen zur nächsten Trade-Lane oder zum nächsten Sprungpunkt.
3. Benutzen Sie beim Cruisen lieber die Mouse-Flight-Option. Dadurch sind Sie in der Lage, Hindernissen im All auszuweichen, die sich gerade auf Ihrem Kurs befinden. Sollten Sie auf der Flucht sein, können Sie mithilfe der Mausteuerung bei gezündeten Cruise-Engines im Zickzack fliegen, um Raketen auszuweichen.

Sparkurs

Bei Gefechten in Planeten- beziehungsweise Basennähe verschwenden Sie nach Möglichkeit keine Nanobots oder Schildbatterien. Die Dinger heben Sie sich besser für die vielen Scharmützel zwischen den Trade-Lanes auf. Wenn es brenzlig wird, landen Sie lieber und lassen Ihr Schiff reparieren.

Speicherstrategie

1. Legen Sie vor dem Abflug einen manuellen Spielstand an. Das Programm speichert zwar bei jeder Landung und bei jedem Systemsprung automatisch. Das kann aber unter Umständen fatal sein, weil die aktuelle Gegnerzahl im Systemabschnitt, in dem Sie sich gerade befinden, mitgespeichert wird. Und glauben Sie uns: Es ist kein Spaß, von einer Basis zu starten, vor der schon zehn bis 15 feindliche Piratenjäger lauern.
2. Wenn Sie eine lange Reiseroute zu bewältigen haben, legen Sie ein paar Zwischenlandungen ein (Speichermöglichkeit). Besonders kurz vor den Sprungpunkten müssen Sie mit vermehrter Gegneraktivität rechnen und nichts ist ärgerlicher, als kurz vorm Ziel das Schiff zu verlieren und wieder am Start der Reise anfangen zu müssen.

DIE TRADE-LANES

Was bringen mir die Trade-Lanes?

Schon 'ne geile Erfindung, diese Dinger. Innerhalb eines Systems legen Sie damit große Entfernungen sehr schnell zurück. Leider wissen das auch die Gegner, die spätestens im Bretonia-System gerne die Lanes unterbrechen, um Sie abzufangen.
Sobald die entsprechende Warnmeldung erscheint, gibt es mehrere Möglichkeiten:
1. Sie aktivieren sofort den Mouse-Flight-Modus, drehen ab und zünden Ihre Cruise-Engines. Oft kann man so den Gegnern noch entkommen.
2. Sie aktivieren sofort den Mouse-Flight-Modus, zünden den Nachbrenner und versuchen, dem Gegner zu entkommen.
3. Sie aktivieren sofort den Mouse-Flight-Modus, schalten den nächsten Gegner auf und gehen zum schnellen Angriff über.

Andocken an die Trade-Lane

Wenn Sie mitten im Gefecht auf ein Trade-Lane-Dock zufliegen, warten Sie mit dem Andocken, bis Sie ganz nahe (rund 200 Meter) am Ziel sind. Damit verkürzen Sie die Landezeit erheblich. Fliegen Sie die Trade-Lane möglichst von vorn an, sonst dauert es im Dockmodus länger, bis Ihr Schiff richtig ausgerichtet ist. Wenn Sie zu früh in den Dockmodus schalten, ist Ihr Schiff auf Autopilot geschaltet und Sie geben eine herrliche Zielscheibe ab.

Wiedereinstieg in die Trade-Lane

Wenn Ihr Flug unterbrochen worden ist, müssen Sie nicht frustriert sein. Sie können an jedem Trade-Lane-Dock entlang der Strecke quasi wieder „einsteigen". Nutzen Sie das aus, um zum Beispiel während eines aussichtslosen Kampfes schnell die Kurve zu kratzen.

Kollektivflug

Im All von *Freelancer* ist eine Menge los. Funken Sie freundliche oder neutrale Schiffe an, bevor Sie an eine Trade-Lane andocken. Wenn Ihr Gesprächspartner in Ihre Richtung fliegt, aktivieren Sie den Formations-Modus. In der Gruppe haben Sie es viel leichter, mit Gegnern fertig zu werden. Verläuft der Kampf schlecht, hauen Sie einfach ab, während Ihre Mitflieger sich weiterhin mit den Gegnern herumärgern.

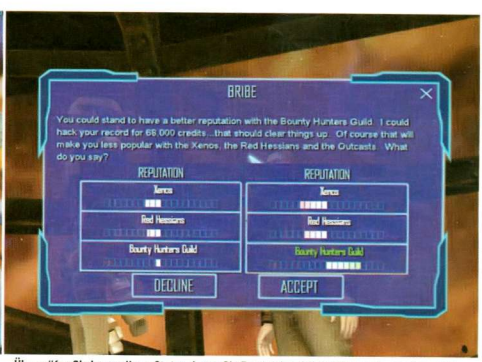
SAMMELTRIEB

„Looten", aber richtig.

1. Bei fast jedem Weltraumgefecht fällt mehr oder weniger wertvolles Frachtgut ab, das Sie per Traktorstrahl einsammeln können. Verzetteln Sie sich mit dem Einsammeln aber nicht, wenn Sie mitten in einer großen Raumschlacht sind. Sorgen Sie erst für Ruhe. Wenn keine Gegner mehr da sind, können Sie immer noch alles einsammeln.
2. Alternativ drücken Sie schnell die Taste für den Traktorstrahl, unmittelbar nachdem Sie ein gegnerisches Schiff zerbröselt haben.
3. Sollten nach dem Kampf noch Trümmer übrig, Ihr Frachtraum aber schon voll sein, wählen Sie in aller Ruhe die wertlosesten Beutestücke aus, um sie über Bord zu werfen.
4. Achten Sie beim Plündern vor allem auf gegnerische Schiffsausrüstung – normale Handelswaren können Sie überall selbst erwerben, aber in Sachen Schiffstechnologie machen Sie durch den einen oder anderen Traktorstrahleinsatz günstige Schnäppchen. Ergattern Sie auf diese Weise bessere Waffen und Schilde! Bauen Sie diese bei der nächsten Zwischenlandung gleich ein.



Wenn Sie die Möglichkeit haben, mit gleich gesinnten Piloten in eine Richtung zu fliegen, nutzen Sie den Formationsflug. In einer Gruppe sind Sie immer stärker.



Überprüfen Sie immer Ihren Status, bevor Sie Reputationskäufe tätigen. Im gezeigten Beispiel verlief die Transaktion hervorragend und ohne negative Folgen (keine neuen Feinde).

DICKE WUMMEN, HEISSE ROHREN

Wie rüste ich mein Schiff richtig aus?

1. Machen Sie sich die Mühe und studieren Sie die jeweilige Schiffsinfo für Ihren Fluguntersatz. Mit der Bewaffnung müssen Sie etwas experimentieren. Die jeweilig angegebene, optimale Waffenklasse ist nicht immer die beste Wahl. Sie können auch Waffen des Maximaltyps einbauen, müssen aber in der Regel mit einem höheren Energieverbrauch der Waffen rechnen. Passen Sie daher die Bewaffnung Ihrer Flugkunst an.

2. Gehören Sie zu den Dauerfeuerakrobaten, bauen Sie lieber schnell feuernde Wummen ein, die dafür pro Treffer weniger Schaden machen. Gute und ruhige Schützen bauen durchschlagskräftigere Kanonen ein. Im Kampf feuern Sie damit eher kurze, dafür gezielte Salven ab.

3. Achten Sie beim Waffenkauf auf die richtige Mischung. Sie benötigen zum einen Waffen, die gegnerische Schilde reduzieren und zum anderen Wummen, um die Schiffe letztendlich zu zerstören. Jetzt kommt die Konfiguration von Waffengruppen ins Spiel. Fassen Sie die Schild- und die Hüllenwaffen in unterschiedlichen Gruppen zusammen. Im Kampf aktivieren Sie einfach die gewünschte Gruppe – zuerst die Schilde zerbrezeln und dann mit den starken Lasern den Rumpf zerstören. So sparen Sie auch Waffenenergie!

Missiles, Minen, brauch' ich das wirklich?

1. Die Jäger werden erst richtig effektiv, wenn Sie Raketen benutzen. Die eignen sich besonders gut, um einem Gegner den letzten Rest zu geben. Eine gute Schussposition haben Sie, wenn Sie direkt am Heck kleben.

2. Minen sind eine nette Dreingabe, führen aber zu selten zum Erfolg. Die meisten Gegner weichen den Dingern rechtzeitig aus.

3. Bestreiten Sie Missionen gegen große Schlachtschiffe, gehören auf jeden Fall Torpedos mit in die Waffenluken. Laden Sie besser den Spielstand neu, wenn Sie merken, dass Ihre Bewaffnung nicht optimiert ist, statt sich frustriert mit Schildwaffen und schwachen Lasern an einem Kreuzer totzulaufen.

DIE GROSSE KOHLE

Schiffswechsel

1. Im Prinzip ist *Freelancer* zweigeteilt – es gibt die kampflastigen Storymissionen und die freien Spielabschnitte, in denen Sie Geld verdienen müssen, um in der Hintergrundgeschichte weiterzukommen. Erstere bestreiten Sie am besten grundsätzlich mit einem Jäger. Das große Geld machen Sie besser mit einem Frachter unterm Hintern. Klar können Sie auch ausschließlich Kampfmissionen annehmen. Der Aufwand rechnet sich aber meist nicht. Schon im ersten Sektor (Liberty) sind Frachtrouten mit einem Reingewinn von knapp 30.000 Credits möglich. Wenn Sie das mit Kampfmissionen erwirtschaften wollen, fliegen Sie sich die Finger wund.

2. Vor einem Schiffsverkauf reparieren Sie unbedingt eventuelle Schäden an Ihrem Kahn. Das ist in der Regel billig, der Gewinn beim Schiffsverkauf ist jedoch enorm. Beispiel: Im Testspiel war ein beschädigter Defender-Jäger 6.776 Credits wert, die Reparatur kostete lediglich 95. Danach konnte man das Schiff für 8.320 Credits verscherbeln.

Trickreiches Inventarhandling

1. Wenn Sie zwischen Jäger und Frachter wechseln, müssen Sie nur das Schiff, nicht aber dessen Ausrüstung verkaufen. Inkompatible Ausrüstungsteile bleiben in Ihrem Inventar, nehmen aber keinen Laderaum weg. Wenn Sie später wieder zum alten Schiffstyp wechseln, werden die passenden Elemente automatisch wieder übernommen.

2. Gefundene Schiffsteile, die Sie noch nicht einbauen können, behalten Sie lieber, statt sie weit unter Einkaufspreis zu verhökern. Sie nehmen ebenfalls keinen Laderaum weg und wenn Sie ein Schiff der entsprechenden Stufe besitzen, haben Sie gleich ein paar kostenlose „Upgrades", die Sie einbauen können.

Handelsrouten

Freelancer gibt Ihnen jederzeit die Möglichkeit, sich die aktuellen Preise anzuschauen. Die Preise aller bekannten Stationen/Planeten finden Sie im jeweiligen Trade-Menü im Inventar. So weit, so gut. Im laufenden Spiel werden Sie aber zum Beispiel bestimmte Systeme nur noch schwer anfliegen können, weil Sie so gut wie jede Fraktion dort als Feind betrachtet. Sie dürfen zwar auch an feindlichen Basen andocken und Handel treiben. Der Weg dorthin ist aber in der Regel sehr schmerzvoll. Recht früh im Spiel können Sie zum Beispiel im Liberty-Sektor keinen ruhigen Flug mehr absolvieren. Warum nicht, verraten wir keinesfalls, das finden Sie brav selbst heraus. Aber zum Glück haben wir für Sie die besten Handelsrouten der ersten beiden Sektoren (Liberty und Bretonia) und dem Kyushu-System tabellarisch dargestellt (S. 141 und S. 144). Damit schaffen Sie es spielend, schnell an viel Geld zu kommen. Für die Hauptstory müssen Sie auch gar keine weiteren Systeme erforschen, um Handel zu treiben. Dafür bleibt noch Zeit, wenn Sie die Geschichte beendet haben und sich wieder am Startpunkt auf Manhattan befinden.

Im Frachtraum stinkt's

Nicht jede Ware lässt sich unendlich lange durch die Gegend transportieren. Achten Sie unbedingt auf Warnhinweise in der Warenbeschreibung. Luxury Food und MOX (Mixed Uranium Oxid) verderben zum Beispiel recht schnell. Wenn Sie solch empfindliches Handelsgut transportieren, lassen Sie sich auf keine zeitraubenden Dogfights ein und fliegen Sie zügig zum Zielpunkt.

QUASSELSTRIPPE

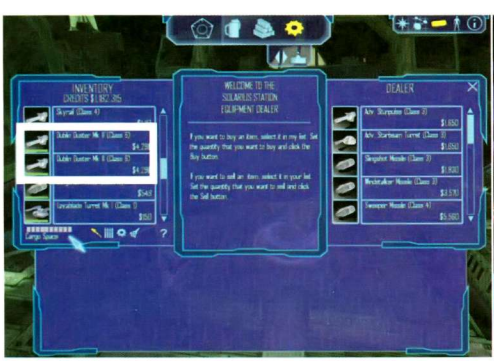
Labern ohne Ende

Suchen Sie grundsätzlich jede Kneipe auf! Nicht, um sich volllaufen zu lassen, sondern um an wertvolle Infos ranzukommen. Achtung, die Bargäste werden bei jeder Landung neu generiert. Falls Sie bestimmte Ansprechpartner später erneut aufsuchen möchten, kann es sein, dass diese gerade nicht dort sind. Das gilt jedoch nicht für die storyrelevanten Charaktere. In den Gesprächen erfahren Sie jede Menge Infos über Handelsrouten, Piratenbasen usw. Schauen Sie sich immer wieder mal den Nachrichtenbildschirm in der Bar an. Auch dort finden sich mitunter nützliche Handelstipps.

Alles ist käuflich

1. Ist Ihnen mal wieder die ganze Sippschaft der Red Hessians, Junkers, Corsairs und weiß der Geier wer noch auf den Fersen? Achten Sie in den Bars auf die Jungs und Mädels mit dem Dollarzeichen über dem Kopf. Im Gespräch mit diesen Nichtspielercharakteren haben Sie die Chance, Ihren Ruf bei einer bestimmten Fraktion zu verbessern. Dummerweise ist das Ganze schweineteuer und wird dadurch erst später im Spiel interessant. Je nach Preis sind aber durchaus sehr gute Verbesserungen möglich und eine ehemals sehr feindliche Fraktion verhält sich danach neutral.

2. Auf jeden Falls sollen Sie vor einem solchen Deal abspeichern und sich Ihre Reputation-Card vor und nach dem Deal genau anschauen. Denn die Verbesserung bei einer Partei zieht auch immer eine Verschlechterung bei anderen Fraktionen nach sich. Versuchen Sie durch geschickte Reputations-



Die Klasse-6-Waffen passen noch nicht in Ihre Slots? Kein Problem, da die Teile keinen Laderaum belegen, heben Sie die Systeme einfach für später auf.



Setzen Sie den flüchtenden Sean Ashcroft am besten mit einigen Missiles außer Gefecht. Verzetteln Sie sich nicht in Scharmützel mit seinen Kumpanen, sonst flieht Ashcroft.



In der siebten Mission treten Sie unter anderem gegen den Kreuzer „Saarbrücken" an. Benutzen Sie das Zielsystem unten links, um Subsysteme anzuvisieren.



Fliegen Sie das Rennen gegen Hovis am besten mit der Außenansicht. So können Sie den Streckenverlauf viel besser abschätzen als in der Ego-Perspektive.

zahlungen bei möglichst vielen Fraktionen wenigstens eine neutrale Gesinnung zu erhalten, um möglichst wenige Kämpfe bei Handelsflügen bestreiten zu müssen. Wenn Ihnen der Sinn nach mehr Action steht, können Sie sich durch die Reputationskäufe natürlich auch gezielt feindliche Fraktionen und damit Kanonenfutter erschaffen.

Funkverkehr

Quatschen Sie immer wieder die Frachtskipper an, die Sie unterwegs treffen. Aus deren Infos über Abflug- und Zielort können Sie ebenfalls manch gute Handelsstrecke ausfindig machen.

JUNIS AUFTRÄGE

Wo fang' ich an?

Zu Beginn ist Ihre Bewegungsfreiheit im großen *Freelancer*-Universum noch recht beschränkt. Unser Spieleinstieg hilft Ihnen jedoch durch die ersten beiden Sektoren, um sich erste Sporen zu verdienen. Los geht die ganze Geschichte, wenn Sie sich mit Zuckerschnäuzchen Jun'ko Zane in der Bar auf Manhattan treffen.

Mission 1: Konvoi-Eskorte nach Pittsburgh

1. Nehmen Sie den ersten Auftrag von Juni an. Rüsten Sie Ihr Startschiff mit einem zusätzlichen Laser aus, Sie werden ihn brauchen. Achten Sie beim ersten Treffen auf die Funkmeldungen Ihres Anführers Michael King. Wenn er Ihnen befiehlt, von den Piraten abzulassen, gehorchen Sie besser. Halten Sie sich zu lange mit den Piraten auf, gilt die Mission als gescheitert.
2. Nachdem der Konvoi sicher gelandet ist, stöbern Sie mit King die Piratenbasis in den Trümmern auf. Danach haben Sie Zeit, sich das New-York-System genauer zu anzuschauen. Erfüllen Sie erst mal ein paar Missionen, damit Sie sich am Ende der zweiten Story-Mission gleich den Defender leisten können.

Mission 2: Artefakt-Schmuggler abfangen

1. Nachdem Sie auf Ashcrofts Finte hereingefallen sind, müssen Sie schleunigst die Pueblo-Station im Colorado-System verteidigen. Folgen Sie Ashcroft und wählen Sie ihn schon als Ziel aus, während Sie ihm im Cruiser-Modus folgen. Beamen Sie seine Fluchtkapsel an Bord, wenn sein Schiff zerstört ist. Halten Sie sich danach nicht lange mit Scharmützeln auf! Wenn Sie zu lange mit der Rückkehr zögern, gilt die Mission als gescheitert.
2. Folgen Sie King zum Battleship Missouri. Dort können Sie sich den ersten Heavy Fighter leisten, den Defender für schlappe 12.260 $.

Mission 3: Treffen mit Juni auf California Minor

Bevor Sie sich mit Juni auf California Minor treffen, ist es ratsam, schon einige Flugerfahrung gesammelt zu haben. Im Verlauf der Mission bestreiten Sie Ihre erste große Raumschlacht. Aber keine Bange, gute Piloten schaffen das selbst mit einem Rhino-Frachter. Vorausgesetzt, Sie haben ihn voll aufgerüstet (drei Laser und fünf Türme installieren!). Ansonsten setzen Sie auf den Defender-Jäger.

Mission 4: Flucht von Liberty

1. Aushalten heißt hier die Devise. Sie müssen auf das Signal warten, dass die Trade-Lane nach Westpoint frei ist. Kreisen Sie daher in dessen Nähe herum und bekämpfen Sie die Jäger so gut es geht. Sobald King das Signal gibt, docken Sie schnell an die Trade-Lane an. Überprüfen Sie beim Anflug auf West Point, ob Schilde und Rumpf in Ordnung sind. Reparieren Sie zur Not mit Nanobots und benutzen Sie Ihre Schildbatterien, um für die nächste Attacke gerüstet zu sein.
2. Die weitere Devise lautet ebenfalls: fliehen! – Kümmern Sie sich nicht um die Jäger, sondern fliegen Sie mit gezündetem Nachbrenner sofort zur nächsten Trade-Lane in die Badlands. Die Verschnaufpause auf der Station ist nur kurz. Noch einmal müssen Sie die Flucht ergreifen. Benutzen Sie unbedingt die Cruise-Funktion Ihres Schiffes, um das Sprungtor sicher zu erreichen.
3. Im Magellan-System ist es zunächst auch nicht gemütlicher. Sie müssen noch einen heftigen Angriff überstehen, bevor Sie sich auf der Mactan-Base ausruhen können. Vorerst bleibt dies die einzige Hilfestellung der Basis, die ansonsten feindlich gesinnt ist. Den fetten Handelskahn dort können Sie erst ab Level 10 erwerben, also schminken Sie ihn sich zunächst ab. Reparieren Sie Ihr Schiff und treffen sich wieder mit Juni. Erledigen Sie die Rheinland-Jäger und fliegen Sie zum Sprungloch ins Leeds-System. Treffen Sie sich mit Ihrem Kumpel Tobias auf dem Planeten Leeds.

BRETONIA SYSTEM

Mission 5: Der Weg nach Sprague

1. Ein Crusader-Jäger zeigt sich für diese Mission als die richtige Wahl. Ihr erster Stopp ist im Omega-3-Sektor. Bevor Sie nach Sprague fliegen, können Sie zur Sicherheit noch einen kurzen Speicherstopp auf Freeport 1 einlegen.
2. Nach der Zwischensequenz auf Sprague müssen Sie zum Navpunkt entkommen. Verzetteln Sie sich nicht in Scharmützeln mit den Rheinländern, sonst ist die Mission verloren. Sie müssen schnellstmöglich zur Baxter-Research-Station.
3. Die Rheinländer folgen Ihnen. Diesmal dürfen Sie sich auf die bösen Jungs stürzen. Achten Sie auf das starke Gunboat. Setzen Sie Raketen ein.
4. Im Cambridge-System bekommen Sie Unterstützung durch zwei Rheinland-Überläufer. Fliegen Sie in Formation zum Sprungloch nach Leeds. Das Schlachtschiff muss Sie nicht kümmern. Dieses erledigen die beiden Rheinländer mit Torpedos. Halten Sie nach Rheinland-Jägern Ausschau.
5. Nach Abschluss dieser Mission haben Sie erst mal wieder Zeit, Erfahrung und Credits zu sammeln. Erkunden Sie nach Belieben den Bretonia-Sektor. Im Tau-31-System fliegen Sie besser erst mal nur die Station Holman Outpost an. Die von dort weiterführenden Trade-Lanes sind mit starken Gegnern übersät.

Mission 6: Wettrennen mit Hovis

1. Hovis hat ein ziemlich vorlautes Mundwerk. Bestreiten Sie das Rennen mit einem Crusader-Jäger. Zünden Sie sofort nach dem Start die Cruise-Engines – nur damit gewinnen Sie das Rennen! Die Waffenplattformen, die gegen Ende des Kurses auf Sie feuern, ignorieren Sie. Fliegen Sie unbeirrt durch die Streckentore.
2. Im zweiten Abschnitt begleiten Sie Quintaine. Klar, dass die Eskorte kein Zuckerschlecken wird. Kümmern Sie sich sofort um das Gunboat, sobald die Rheinländer sich enttarnt haben. Danach kommen die Jäger dran. Setzen Sie Ihren Flug nach Leeds fort. Kurz vor dem Sprungpunkt tauchen weitere Rheinländer auf, bleiben Sie daher wachsam!

Mission 7: Flucht in die Borderlands

1. Die Mission beginnt zunächst recht harmlos, zwei Rheinland-Jäger sind alles, was sich Ihnen in den Weg stell. Haarig wird es am Sprungpunkt. Dort müssen Sie es mit einem Kreuzer aufnehmen, bevor Sie weiter dürfen. Öffnen Sie den Zielbildschirm für die Subsysteme, um die Kanonentürme anvisieren zu können. Alternativ setzen Sie Torpedos ein, um den dicken Pott zu zerstören. Ansonsten verwenden Sie Raketen gegen die Türme.
2. Im System Tau-29 kommt es schließlich zu einer großen Schlacht mit der Rheinland-Flotte. Erledigen Sie zuerst die langsamen Gunboats, dann die Jäger und erst zum Schluss das Schlachtschiff der Rheinländer. Achtung, die feindlichen Jäger locken Sie immer wieder in die Nähe des Schlachtschiffs! Dort sind Sie heftigem Dauerbeschuss ausgesetzt. Erledi-



gen Sie die Jäger daher lieber mithilfe von Raketen.

3. Nach Ihrer Verschnaufpause auf der Cali-Base fliegen Sie mit Juni zum Planeten Kyushu. Ab jetzt haben Sie wieder Zeit, sich Credits zu verdienen und Ihre Ausrüstung zu verbessern.

Mission 8: Angriff auf Yukawa

1. Fliegen Sie diese Mission mit einem Dragon- oder Barracuda-Jäger. Konzentrieren Sie sich zunächst auf die beiden Waffenplattformen. Ihre Kollegen kommen alleine mit den Jägern klar. Haben Sie Ihre Aufgabe erfüllt, stürzen Sie sich ebenfalls auf noch verbleibende Jäger.

2. Wenn Sie die Kyoto-Basis erreicht haben, müssen Sie sich erst mal wieder weitere Credits verdienen, bevor die Story weitergeht. Dummerweise sind Sie bei den Kusari-Streitkräften jetzt als Feind angesehen, dadurch wird es schwer, große Handelsrouten zu fliegen. Verdingen Sie sich daher lieber eine Weile als Söldner.

Mission 9: Angriff auf Tekagis Basis

Rüsten Sie Ihren Jäger mit Maximalbewaffnung aus – diese Mission ist recht knackig. Zuerst müssten Sie eine große Jägerstaffel abwehren. Der Anflug zur Basis wird heftig – setzen Sie Missiles und Torpedos ein, um schnellstmöglich die Schildgeneratoren zu zerstören. Sie haben keine Zeit, um sich großartig mit den Jägern herumzuschlagen. Sobald der Weg frei ist, docken Sie an Tekagis Basis an.

Mission 10: Von Claussen eskortieren

1. Bis zum Sigma-13-System bleibt alles ruhig. Im neuen System angekommen, erwartet Sie eine große Rheinland-Flotte. Kümmern Sie sich nur um die Jägerstaffeln. Sobald die Jäger zerstört sind, bekommen Sie den Befehl, zum nächsten Navpunkt zu fliegen. Auch wenn Sie noch gerne die Schlachtschiffe zerlegen möchten – wenn Sie sich zu lange damit aufhalten, gilt die Mission als verloren.

2. Eskortieren Sie Von Claussen zum Hamburg-System. Vor der Bruchsal-Basis kommt es zum Gefecht mit zwei Rheinland-Jagdstaffeln. Achten Sie auf die Unmengen Missiles, die Ihnen um die Ohren fliegen. Ansonsten ist dieser Missionsabschnitt *Freelancer*-Routine.

3. Fliegen Sie vorsichtig durch das verseuchte Minenfeld. Setzen Sie lieber nur den Thruster und nicht den Cruise-Modus ein, um nicht gegen die Minen zu schrammen.
Bei der Rheinland-Installation genügt es, eins der experimentellen Schiffe zu zerstören. Fliegen Sie immer in der Nähe einer Schiffsanlage umher und setzen Sie außer Ihren Bordkanonen Torpedos und Missiles ein. Sie haben Zeit genug, um ein paar Gunboats auszuschalten, dann haben Sie es leichter.

4. Folgen Sie den Funkanweisungen zum nächsten Sprungloch ins Hamburg-System.
Docken Sie im Hamburg-System schnell an die Osiris an, bevor Sie vom Rheinland-Schlachtschiff zerstört werden.

Mission 11: Retten Sie Präsident Jacobi

1. Bevor Sie diese Mission annehmen, kaufen Sie sich den erhältlichen Jäger auf der Osiris, den Anubis. Im New-York-System kommt es zum ersten Zwischenfall. Mit dem Anubis erledigen Sie die Angreifer jedoch im Handumdrehen. Machen Sie Halt auf der Buffalo-Station und frischen Sie dort, falls nötig, Missiles und Equipment auf.

2. Nach dem Sprung müssen Sie die Waffenplattformen um den Satelliten ausschalten, dummerweise stoßen noch etliche Navy-Jäger dazu. Erledigen Sie schnell die Jäger, da Sie sonst von den Waffenplattformen auseinandergenommen werden. Zerstören Sie die Plattformen mithilfe von Missiles und Torpedos.

3. Am Sprungtor ins Alaska-System kommt es zum Kampf mit Prototypen. Zwei Gegnerwellen müssen Sie abwehren, keine leichte Sache.

4. Rein ins Gefängnis kommen Sie leicht, die Flucht wird die Hölle. Sie müssen sich einer schier unendlichen Zahl Jäger erwehren, so lange, bis das Sprungtor wieder aktiv ist. Dann heißt es nichts wie ab durch die Mitte. Zünden Sie im New-York-System sofort wieder die Cruise-Engines, um den Nomad-Schiffen zu entkommen.

5. Der Rückweg wird von Navy-Schlachtschiffen blockiert. Fliegen Sie einfach darauf zu, weichen Sie den Jägern aus und achten Sie auf die Minen. Die Osiris, an der Sie sofort andocken müssen, enttarnt sich bald.

Mission 12: Die Nomad-Batterie

Sie haben nur neun Minuten Zeit für diese Mission. Zerstören Sie schnellstens die Schildgeneratoren und düsen Sie in den Nomad-Komplex rein. Auf dem Rückweg müssen Sie zig Nomads zerblasen, zuerst die Gunboats, dann die Interceptors.

Mission 13: Order-Basis verteidigen

1. Jagen Sie Torpedos in das Nomad-Schlachtschiff. Sobald es zerstört ist, landen Sie nach dem Befehl wieder auf Toledo.

2. Ignorieren Sie nach dem erneuten Start alle Gegner und cruisen Sie zum Navpunkt, um die Osiris zu treffen.

3. Beim Flug zum Nomad-Heimatsystem schalten Sie ein weiteres Schlachtschiff aus. Am Ziel angekommen, konzentrieren Sie sich auf die Generatoren und zerbrezeln sie. Danach fliegen Sie in die Anlage. Dort müssen Sie zwei weitere Generatoren ausschalten. Genießen Sie nun das spektakuläre Ende. STEFAN WEISS

Level me up, Scotty!

Die kleine Tabelle zeigt Ihnen die Voraussetzungen für die Pilotenlevels der Solo-Karriere.

Aktuelle Stufe	Voraussetzung für Aufstieg
Level 1	Story-Mission
Level 2	Story-Mission
Level 3	Wert 17.703 $
Level 4	Story-Mission
Level 5	Wert 26.003 $
Level 6	Story-Mission
Level 7	Story-Mission
Level 8	Wert 123.755 $
Level 9	Story-Mission
Level 10	Wert 716.535 $
Level 11	Story-Mission
Level 12	Story-Mission
Level 13	Wert 738.312 $
Level 14	Story-Mission
Level 15	1.704.587 $
Level 16	Story-Mission
Level 17	Story-Mission

Wenn Sie die Missionen der Hauptstory beendet haben, werden Sie gleich auf Level 35 gestuft. Sie befinden sich dann wieder auf Manhattan und können jetzt in aller Ruhe den Rest des Universums erforschen.



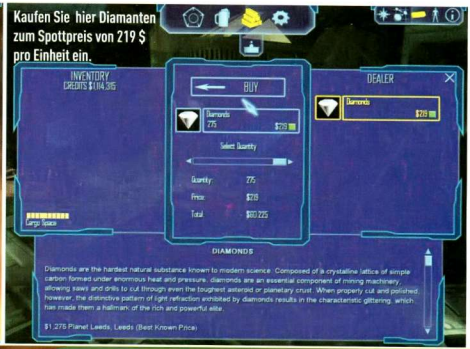
Kommt Ihnen das nicht bekannt vor? Der Zugang zur Nomad-Welt ähnelt verblüffend dem ersten Todesstern aus Star Wars. Ihr Ziel sind die Satelliten (1 bis 4).



Im Herzen der Nomad-Heimat müssen Sie sich auf die markierten Bereiche konzentrieren. Zerstören Sie die Nomad-Generatoren, dann haben Sie gewonnen.



Eine der fettesten Handelsrouten beginnt auf der Solarius-Station, im Omega-11-System.



Kaufen Sie hier Diamanten zum Spottpreis von 219 $ pro Einheit ein.



Verkaufen Sie die schönen Klunker dann auf dem Planeten Leeds im gleichnamigen System zum Höchstpreis. Bei einem voll beladenen Dromedary-Frachter bringt das einen Reingewinn von 290.400 $.

LEGENDE

Systeme:

NEW YORK
COLORADO
TEXAS
CALIFORNIA
MAGELLAN

SCHIFFE IM LIBERTY-SEKTOR

Typ	Jäger	Frachter	Jäger	Frachter	Jäger
Name	Defender	Dromedary	Patriot	Rhino	Startracker
Benötigte Pilotenstufe		Level 10			
Kosten	12.260$	62.820$	7.600$	9.170$	17.020$
Battleship Missouri	x				
Planet Manhattan			x	x	x
Planet Pittsburgh				x	
Battleship Rio Grande	x				
Planet Denver			x	x	x
Battleship Mississippi	x				
Planet Houston			x	x	x
Battleship Yukon	x		x		
Planet California Minor			x	x	x
Planet Los Angeles					
		x			
Mactan Base					

HANDELSTABELLE LIBERTY-SEKTOR

Ware	Preisniveau	Teuerster Verkauf	Preisniveau	Billigster Einkauf	Gewinn-Niveau %	Kaufpreis 80 Einh.	Verkauf 80 Einh.	Gewinn bei 80 Einheiten (Rhino)
Alien Organismus	2.000	California Minor	1860	Newark Station	8	148.800	160.000	11.200
Basic Alloy	120	Pueblo Station	80	LPI Sugarland	50	6.400	9.600	3.200
Beryllium	1.020	Pueblo Station	840	Planet Los Angeles	21	67.200	81.600	14.400
Boron	167	LPI Sugarland, Planet Los Angeles, Pueblo Station	120	Planet Pittsburgh	39	9.600	13.360	3.760
Cobalt	648	Pueblo Station	551	Planet Houston	18	44.080	51.840	7.760
Construction Machinery	139	Planet Denver	100	Planet Houston	39	8.000	11.120	3.120
Consumer Goods	96	Planet Denver	36	Planet Houston	167	2.880	7.680	4.800
Copper	400	Pueblo Station	300	Planet Houston	33	24.000	32.000	8.000
Diamonds	990	Planet Manhattan	857	Planet Houston	16	68.560	79.200	10.640
Engine Components	974	Planet Los Angeles	600	Planet Houston	62	48.000	77.920	29.920
Fertilizers	75	Planet Denver, Planet Los Angeles	30	Planet Houston	150	2.400	6.000	3.600
Food Rations	79	Pueblo Station	29	Planet Los Angeles	172	2.320	6.320	4.000
Gate/Lane Parts	181	Trenton Outpost	140	Pueblo Station	29	11.200	14.480	3.280
Gold	850	Norfolk Shipyard	764	Planet Los Angeles	11	61.120	68.000	6.880
H-Fuel	444	Willard Research Station, San Diego Border Station	269	Planet Denver	65	21.520	35.520	14.000
High Temperature Alloy	600	Norfolk Shipyard	520	Planet Houston	15	41.600	48.000	6.400
Hydrocarbons	280	LPI Sugarland	180	Planet Los Angeles	56	14.400	22.400	8.000
Light Arms	280	LPI Sugarland	140	Detroit Munitions	100	11.200	22.400	11.200
Luxury Consumer Goods	233	Planet Denver	180	Planet Manhattan	29	14.400	18.640	4.240
Mining Machinery	319	Planet Pittsburgh	259	Planet Houston	23	20.720	25.520	4.800
Optical Chips	232	Planet Houston	160	Planet Los Angeles	45	12.800	18.560	5.760
Oxygen	10	Pueblo Station	5	Planet Manhattan, Planet Los Angeles, Planet Denver, Planet Houston	100	400	800	400
Pharmaceuticals	152	LPI Sugarland	87	Planet Denver	75	6.960	12.160	5.200
Polymers	491	Planet Denver	330	Planet Los Angeles	49	26.400	39.280	12.880
Scrap Metal	70	LPI Sugarland	18	Norfolk Shipyard	289	1.440	5.600	4.160
Silver	700	Planet Los Angeles	560	Planet Houston	25	44.800	56.000	11.200
Super Alloy	215	Planet Houston	120	Pueblo Station	79	9.600	17.200	7.600
Superconductors	179	Planet Houston	100	Pueblo Station	79	8.000	14.320	6.320
Terraforming Gases	35	Planet California Minor	5	Pueblo Station	600	400	2.800	2.400
Toxic Waste	44	LPI Sugarland	2	Battleship Rio Grande, Battleship Yukon	2.100	160	3.520	3.360
Water	60	LPI Sugarland	15	Planet Manhattan, Planet Denver	300	1.200	4.800	3.600

Sektorübersicht



Sternenkarte

Die Karte zeigt alle wichtigen Systeme, die Sie im Laufe der Hauptstory erkunden. In Verbindung mit den Handelsroutentabellen können Sie damit Ihre Reiserouten perfekt planen.

Legende

- Trade-Lane
- 1 — Systemnummer
- XYZ — Planeten/Basen
- Sprungloch/-tor
- A>B — Verbindung von A nach B

LIBERTY

New York 1



Magellan 5

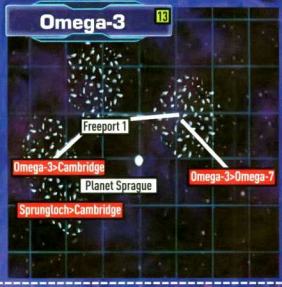


BRETONIA

New London 9



Omega-3 13



KUSARI

Kyushu 19



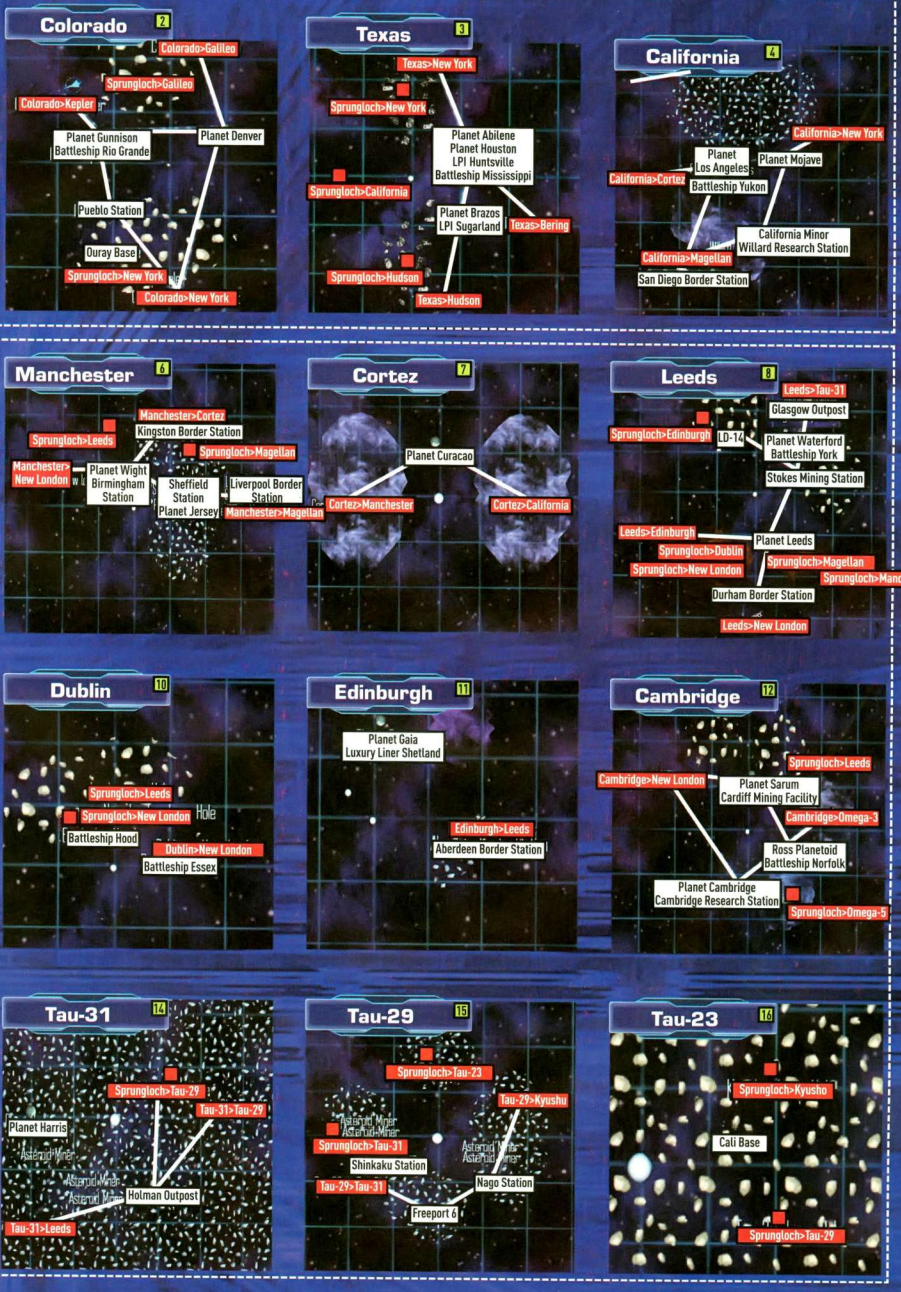
RHEINLAND

Omega-7 17



Omega-11 18




Colorado 2
Colorado>Galileo
Sprungloch>Galileo
Colorado>Kepler
Planet Gunnison
Battleship Rio Grande
Planet Denver
Pueblo Station
Ouray Base
Sprungloch>New York
Colorado>New York
Texas 3
Texas>New York
Sprungloch>New York
Planet Abilene
Planet Houston
LPI Huntsville
Battleship Mississippi
Sprungloch>California
Planet Brazos
LPI Sugarland
Texas>Bering
Sprungloch>Hudson
Texas>Hudson
California 4
California>New York
Planet
Los Angeles
Planet Mojave
California>Cortez
Battleship Yukon
California Minor
Willard Research Station
California>Magellan
San Diego Border Station
Manchester 6
Manchester>Cortez
Kingston Border Station
Sprungloch>Leeds
Sprungloch>Magellan
Manchester>
New London
Planet Wight
Birmingham
Station
Sheffield
Station
Planet Jersey
Liverpool Border
Station
Manchester>Magellan
Cortez 7
Planet Curacao
Cortez>Manchester
Cortez>California
Leeds 8
Leeds>Tau-31
Glasgow Outpost
Sprungloch>Edinburgh
LD-14
Planet Waterford
Battleship York
Stokes Mining Station
Leeds>Edinburgh
Planet Leeds
Sprungloch>Dublin
Sprungloch>Magellan
Sprungloch>New London
Sprungloch>Manchester
Durham Border Station
Leeds>New London
Dublin 10
Sprungloch>Leeds
Sprungloch>New London
Hole
Battleship Hood
Dublin>New London
Battleship Essex
Edinburgh 11
Planet Gaia
Luxury Liner Shetland
Edinburgh>Leeds
Aberdeen Border Station
Cambridge 12
Sprungloch>Leeds
Cambridge>New London
Planet Sarum
Cardiff Mining Facility
Cambridge>Omega-3
Ross Planetoid
Battleship Norfolk
Planet Cambridge
Cambridge Research Station
Sprungloch>Omega-5
Tau-31 14
Sprungloch>Tau-29
Tau-31>Tau-29
Planet Harris
Asteroid Miner
Asteroid Miner
Asteroid Miner
Holman Outpost
Tau-31>Leeds
Tau-29 15
Sprungloch>Tau-23
Tau-29>Kyushu
Asteroid Miner
Asteroid Miner
Sprungloch>Tau-31
Shinkaku Station
Asteroid Miner
Asteroid Miner
Tau-29>Tau-31
Nago Station
Freeport 6
Tau-23 16
Sprungloch>Kyushu
Cali Base
Sprungloch>Tau-29





SCHIFFE IM BRETONIA-SEKTOR/OMEGA-SYSTEME/KYUSHU

Typ Name	Jäger Barracuda	Jäger Cavalier	Frachter Clydesdale	Jäger Crusader	Jäger Dragon	Jäger Drake	Jäger Hammer-head	Jäger Hawk	Frachter Humbpack	Jäger Piranha
Benötigte Pilotenstufe							Level 26		Level 20	
Kosten	71.210$	25.660$	23.010$	35.350$	71.210$	51.920$	351.550$	70.620$	170.940$	17.020$
Planet Leeds		x	x							x
New London		x	x							x
Planet Cambridge		x	x							x
Battleship Norfolk				x						
Freistadt Base							x			
Battleship Essex				x						
Sheffield Station										x
Planet Harris									x	
Planet Kyushu	x					x		x		
Battleship Nagano					x					

LEGENDE

Systeme:

Cambridge
New London
Leeds
Dublin
Edinburgh
Manchester
Magellan
Kyushu
Omega-3
Omega-7
Omega-11
Tau-23
Tau-27
Tau-31



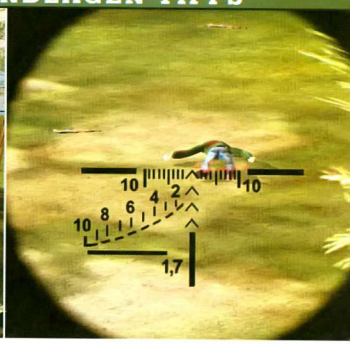
HANDELSTABELLE BRETONIA-SEKTOR/OMEGA-SYSTEME/KYUSHU

Ware	Preisniveau	Teuerster Verkauf	Preisniveau	Billigster Einkauf	Gewinn-Niveau %	Kaufpreis 125 Einh.	Verkauf 125 Einh.	Gewinn bei 125 Einheiten (Clydesdale)	275 Einh.	275 Einh.	Gewinn bei 275 Einheiten (Dromedary)
Alien Organismus	2.000	Cambridge Research Station	1.000	Freeport 4	100	125.000	250.000	125.000	275.000	550.000	275.000
Basic Alloy	100	Planet Cambridge	60	Stokes Mining Station	67	7.500	12.500	5.000	16.500	27.500	11.000
Beryllium	300	Stokes Mining Station	144	Cardiff Mining Facility	108	18.000	37.500	19.500	39.600	82.500	42.900
Boron	960	LD-14	600	Sheffield Station	60	75.000	120.000	45.000	165.000	264.000	99.000
Cardamine	750	Aberdeen Border Station	389	Cali Base	93	48.625	93.750	45.125	106.975	206.250	99.275
Cobalt	240	Freeport 1	120	Freistadt Base	100	15.000	30.000	15.000	33.000	66.000	33.000
Construction Machinery	500	Freeport 4	300	Planet Leeds	67	37.500	62.500	25.000	82.500	137.500	55.000
Consumer Goods	450	Solarius Station	132	Freeport 4	241	16.500	56.250	39.750	36.300	123.750	87.450
Copper	100	Briesen Mining Facility	80	Freistadt Base	25	10.000	12.500	2.500	22.000	27.500	5.500
Diamonds	1.275	Planet Leeds	219	Solarius Station	482	27.375	159.375	132.000	60.225	350.625	290.400
Engine Components	1.275	Planet Cambridge	825	Freistadt Base	55	103.125	159.375	56.250	226.875	350.625	123.750
Fertilizers	170	Freeport 1	45	Aberdeen Station	278	5.625	21.250	15.625	12.375	46.750	34.375
Food Rations	120	Cali Base	29	Planet Cambridge	314	3.625	15.000	11.375	7.975	33.000	25.025
Gate/Lane Parts	1.120	Freistadt Base	700	Waterloo Station	60	87.500	140.000	52.500	192.500	308.000	115.500
Gold	543	Planet Cambridge	322	Battleship Hood	69	40.250	67.875	27.625	88.550	149.325	60.775
H-Fuel	516	Mactan Base	180	Battleship Nagano	187	22.500	64.500	42.000	49.500	141.900	92.400
Hydrocarbons	151	LD-14	40	Nago Station	278	5.000	18.875	13.875	11.000	41.525	30.525
Light Arms	812	Battleship Nagano	280	Sheffield Station	190	35.000	101.500	66.500	77.000	223.300	146.300
Luxury Consumer Goods	990	Luxury Liner Shetland	630	Planet New London	57	78.750	123.750	45.000	173.250	272.250	99.000
Luxury Food	320	Luxury Liner Shetland	160	Planet Cambridge	100	20.000	40.000	20.000	44.000	88.000	44.000
Mining Machinery	649	Freeport 4	400	Planet Leeds, Freistadt Base	62	50.000	81.125	31.125	110.000	178475	68.475
Mox	300	Battleship Norfolk	72	LD-14	317	9.000	37.500	28.500	19.800	82.500	62.700
Niobium	688	Kensington Shipping Platform	287	Shirakaku Station, Freeport 4	140	35.875	86.000	50.125	78.925	189.200	110.275
Optical Chips	440	Planet Leeds	296	Sheffield Station	49	37.000	55.000	18.000	81.400	121.000	39.600
Optronics	1.329	Planet Cambridge	909	Glasgow Outpost	46	113.625	166.125	52.500	249.975	365.475	115.500
Oxygen	55	Solarius Station	5	Planet Cambridge, Planet New London, Planet Kyushu	1.000	625	6.875	6.250	1.375	15.125	13.750
Pharmaceuticals	480	Solarius Station	176	Planet Cambridge, Cambridge Research Station	173	22.000	60.000	38.000	48.400	132.000	83.600
Polymers	270	Stokes Mining Station	120	Freeport 1	125	15.000	33.750	18.750	33.000	74.250	41.250
Ship Hull Panels	280	Freeport 4	80	Stokes Mining Station	250	10.000	35.000	25.000	22.000	77.000	55.000
Silver	378	Planet New London	140	Freistadt Base	170	17.500	47250	29.750	38.500	103.950	65.450
Super Alloy	240	Southampton Shipyard	215	Stokes Mining Station	12	26.875	30000	3.125	59.125	66.000	6.875
Terraforming Gases	25	Planet Harris	5	Stokes Mining Station	400	625	3.125	2.500	1.375	6.875	5.500
Toxic Waste	124	LD-14	20		520	2.500	15.500	13.000	5.500	34.100	28.600
Water	195	Solarius Station	15	Planet New London, Planet Cambridge, Planet Kyushu	1.200	1.875	24.375	22.500	4.125	53.625	49.500

I.G.I-2 Covert Strike

Der Untergrund brodelt. Geheime Waffenlabors und Kriegsfabriken schießen wie Atompilze aus dem Boden. Beweisen Sie sich in 19 harten Missionen als beinharte Ein-Mann-Armee und sichern Sie wenigstens virtuell den Weltfrieden.





Mit einem Blick durch das Scharfschützengewehr können Sie genau erkennen, welche Waffen die gefallenen Patrouillen mit sich führten. Der Experte erkennt die Wummen allerdings an ihrem Klang.

GRUNDLAGEN-TIPPS

Auf die Knie!

Kriechen Sie immer, wenn ein Feind in der Nähe ist und es Ihre Zeit zulässt. Das ist kaum langsamer als in der Hocke zu watscheln, macht aber keinen Lärm.

Der Blattschuss

Schießen Sie mit dem Scharfschützengewehr auf große Entfernungen nur liegend oder kniend. Dadurch werden Sie wesentlich treffsicherer (stabilere Lage). Zudem können Sie, während Sie im Zoom-Modus sind, sich in der Hocke und ohne die Waffe abzusetzen bewegen. Stehend funktioniert das nicht – sogar wenn Sie getroffen werden, nimmt Ihr Spieler das Gewehr runter.

Die Biege machen

Gegnern aus dem Weg zu gehen, ist keine Schande, sondern die beste Lösung. Vermeiden Sie Konfrontationen um jeden Preis, zumindest, bis Sie in der besseren Position sind.

Reste-Vernichtung

Fällt Ihnen immer die Verstärkung in den Rücken, da Sie es nicht schaffen, ohne Alarm weiterzukommen, so erledigen Sie zuvor die Reserve. Diese lauert dicht gedrängt hinter den Türen der Mannschaftsquartiere, was sie zu leichter Beute macht. Verpulvern Sie einfach ein Magazin mit Ihrem Sturmgewehr durch die Türen, das sollte genügen.

Warmer Bruder

Die Thermalsicht ist ein wesentlicher Bestandteil Ihrer Ausrüstung. Waren Sie im ersten Teil in Bauten blind, so haben Sie jetzt ein extrem effektives Gerät, um Feinde aufzuspüren und auszuschalten.

Glatter Durchschuss

Gegner haben hinter Mauern keine Chance. Locken Sie die Jungs durch Lärm an, die Männchen stehen dann reichlich verwirrt vor Ihnen herum. Orten Sie die Wärmesignaturen und terminieren Sie die Pappnasen. Das funktioniert natürlich nur, wenn es keinen freien Weg um das Hindernis herum bis zu Ihnen gibt.

Die richtige Waffe

Oftmals behalten Sie die Waffen über mehrere Missionen hinweg. Überlegen Sie also genau, mit welchem Schießprügel Sie weiterziehen wollen. So kann eine Schrotflinte in engen Räumen zwar supereffektiv sein, doch beim nächsten Szenario auf weitem Feld ist sie Ihnen keine große Hilfe mehr.

Schlösser knacken

Vorhängeschlösser lassen sich blitzschnell durch ein, zwei Schuss zerlegen. Das kostet weniger Zeit, als die Dietriche zu bemühen.

Rutschpartie gefällig?

Steile Passagen können Sie liegend unbeschadet hinabrutschen. Suchen Sie sich ruhig die steilste Stelle einer Felswand aus, um möglichst schnell in ein Tal zu gelangen.

Plündern leicht gemacht

Halten Sie im Zoom-Modus nach Gefallenen und deren Waffen Ausschau. Wenn Ihnen die Wumme gefällt, holen Sie sich das Teil. Auf diese Weise können Sie sich genau die Munition heraussuchen, die Sie benötigen und unnötige Wege vermeiden.

Wachen anlocken

Stellen Sie sich mit gezücktem Messer vor die Tür eines Wachhäuschens und machen Sie ein wenig Lärm. Sobald die Wache die Tür öffnet, um nach dem Rechten zu sehen, befördern Sie den verdutzten Feind über den Jordan, ohne bemerkt zu werden.

Der Karten-Computer

Mit diesem praktischen Gerät fällt es leicht, sich im Level zu orientieren. Feinde und strategisch wichtige Stellungen werden auf der Karte eingezeichnet, so dass Sie ständig über die Feindbewegung informiert sind. Die Sache hat jedoch einen Haken: Während Sie die Umgebungs-Karte studieren, läuft das Spiel ganz normal weiter. Arbeiten Sie deshalb nur dann mit dem Computer, wenn Sie sich in Deckung befinden.

Sicher ist sicher

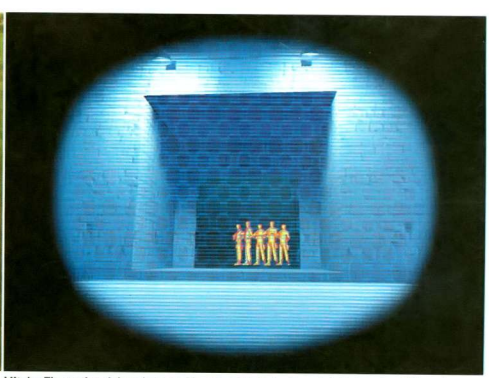
Je nach Level reicht die Batterie Ihres Karten-Computers für zwei bis vier Speicherungen. Machen Sie von dieser Möglichkeit unbedingt Gebrauch. Da die Speicherprozedur ein Weilchen dauert, müssen Sie dafür ein ruhiges Plätzchen auswählen.

Den Kopf verdrehen

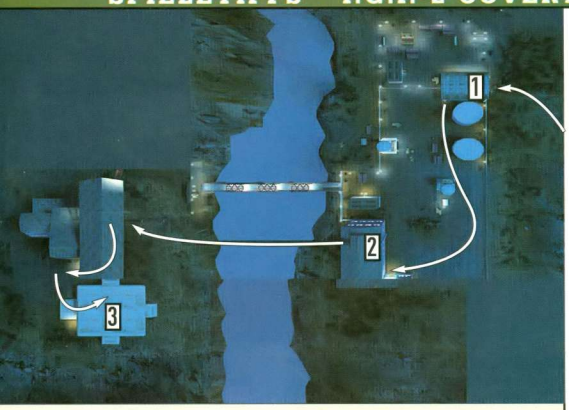
Die ständige Munitionsknappheit zwingt den *I.G.I.*-Agenten zu drastischen Sparmaßnahmen. Schleichen Sie sich wenn möglich von hinten an den Feind heran. Sobald das Nahkampf-Icon aufblinkt, drücken Sie die „Benutzen-Taste" und der Gegner ist erledigt.



Der leise Tod ist die einfachste Möglichkeit, nervige Wachen zu beseitigen, ohne dabei aufzufallen. Außerdem kostet diese Methode keine Munition.



Mit der Thermalansicht erkennen Sie, wie viele Schurken sich hinter einer Tür verbergen. Hier lohnt es sich, ein volles Magazin durch die verschlossene Tür zu ballern.



MISSION 1: INFILTRATION

1. Schleichen Sie zum Hintereingang und zerschießen Sie die Überwachungskamera. Jetzt knacken Sie das Schloss (1) und erledigen den verdutzten Wächter hinter der Tür. In der Lagerhalle patrouillieren weitere Wachen, die Sie aber nicht sehen können, wenn Sie über die Kisten in den hinteren Teil der Halle klettern. Die andere Tür führt wieder ins Freie.

2. Auf allen Vieren kommen Sie zwar nicht schnell, aber dafür unbemerkt zum Fabrikgebäude. Füttern Sie das Wachpersonal mit blauen Bohnen und kraxeln Sie die Leitern nach oben (2). Auf halbem Weg finden Sie einen Schalter, der das Fließband in die korrekte Richtung laufen lässt. Über das Förderband erreichen Sie das Gebäude auf der anderen Seite des Flusses. Alternativ können Sie sich aber auch über die schwer bewachte Brücke kämpfen.

3. In der mit Wachen gespickten Halle müssen Sie sich nicht lange aufhalten. Schleichen Sie links herum zur Tür. Unterwegs gilt es, eine Wache und eine Kamera auszuschalten. Auf leisen Sohlen geht's nun zum Mineneingang.

4. Im Mineneingang müssen Sie nicht unbedingt ein Blutbad anrichten, um den Aufzug zu benutzen. Aktivieren Sie den Generator, dann holen Sie den Lift und danach nix wie ab in die Mine (3).



MISSION 2: UNTERES HOHLENSYSTEM

1. In diesem Abschnitt haben Sie nur wenig Deckung und es ist zu hell. Zum Glück müssen Sie nur aus dem Fahrstuhl raus und hinter dem Laster durch eine Luke schlüpfen. Es patrouilliert nur eine Wache, eine weitere steht links vor dem Schacht. Sind beide hinter der Ecke, robben Sie vor und legen sich linker Hand hinter den großen Stein (1). Warten Sie, bis der Kerl wieder vorbei ist, dann krabbeln Sie weiter hinter das Fahrzeug.

2. Die Steuerung für das Sicherheitssystem findet sich in der hochgebauten Holzhütte (2), die Sie über die Treppen erreichen. Robben Sie dazu durch die Schatten nach links, quer durch die große Höhle. Der Heini im Klo ist harmlos.

3. Ist der Knopfwächter (3) unbeobachtet, kriechen Sie an ihn heran und verdrehen ihm den Kopf. Leider wird die Leiche gleich entdeckt, also nur schnell die Tore öffnen und zurück zum Zug sprinten (4).

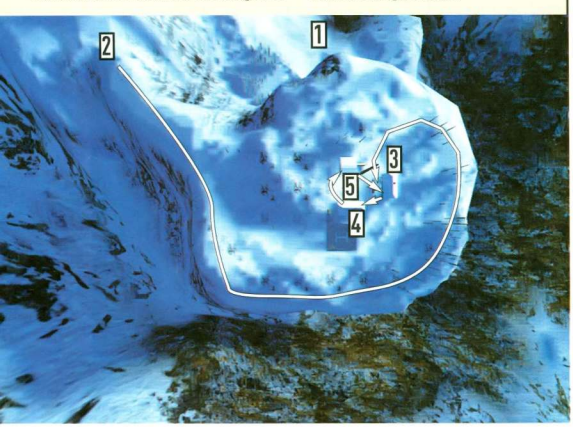
4. Bei der Verfolgungsjagd halten Sie den Kopf unten, die vier Typen sind lausige Schützen, Sie sollten mit denen kein Problem haben. Nachdem der Zug stillsteht, laufen Sie zu den Gerätschaften. Durch die Tür mit dem Drehrad kommen Sie weiter voran.

MISSION 3: DIE WETTERSTATION

1. Endlich wieder im Freien angelangt, machen Sie erst einmal einen lockeren Spaziergang den Berg hinauf. Die Abwurfstelle ist DIE Attraktion in dieser gottverlassenen Gegend (1). Nach dem ersten Ansturm bleiben nur zwei Schaulustige stehen, die zwei Pistolenschüsse später die Radieschen von unten sehen. Die schallgedämmte Wumme und das Scharfschützengewehr können Sie bestens gebrauchen.

2. Gehen Sie zur Sniperstelle (2) und spielen Sie mit dem Wachpersonal Zielscheibenschießen. Das hinter der Berghütte liegende Waldstück bietet Ihnen Blickschutz vor der sich nähernden Wachtruppe. Lassen Sie den Haufen passieren und überzeugen Sie die beiden Streckenposten von der Durchschlagskraft Ihres Scharfschützengewehrs. Auf dem nächsten Hügel befindet sich die Forschungsstation.

3. Die Unterlagen für den Mikrochip finden Sie im Tresor (3) von Gebäude Nummer 2. In Haus Nummer 3 schalten Sie das Sicherheitssystem (4) aus. Huschen Sie nun ins Forschungslabor und entwenden Sie den Chip. Jetzt müssen Sie nur noch inmitten der Gebäude (5) den Wetterballon steigen lassen.

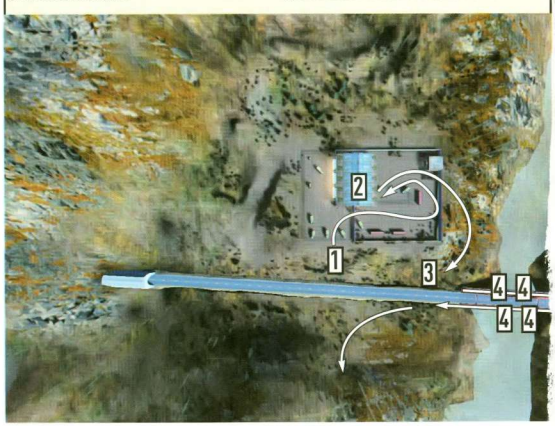


MISSION 4: BRÜCKE UBER DEN DNESTR

1. Durch ein Loch im Zaun (1) kriechen Sie in den Vorhof. Die vier Gegner haben Sie schnell erledigt. Da Sie die Wachen vor dem Zugang zur Halle eliminieren müssen, nehmen Sie zuerst die Kamera an der Häuserecke unter Beschuss. Robben Sie in großem Bogen an der Mauer entlang und entsorgen Sie die übrigen Wachposten, die Ihnen in die Quere kommen. Zerstören Sie die Kamera mitten in der Halle, zerschießen Sie das Vorhängeschloss und ergattern Sie den Sprengstoff (2). Auf geht's zum Zünder.

2. Vor der Brücke ist einiges los, der Zünder (3) liegt auf ein paar Kisten zwischen den Lastern, flankiert von ein paar Terrorheinis. Reiben Sie die Bewacher von hinten auf, die Jungs auf der Brücke bekommen es mit dem MG-Nest zu tun.

3. Die nördliche Seite der Brücke wird durch zwei Scharfschützen abgesichert. Halten Sie also Ihren Kopf unten, wenn Sie die vier Sprengsätze (4) anbringen. Zurück geht's dann im Laufschritt wesentlich flotter, auf der anderen Seite droht keine Gefahr. Für das Bombenlegen sollten Sie etwas weniger als drei Minuten einplanen.



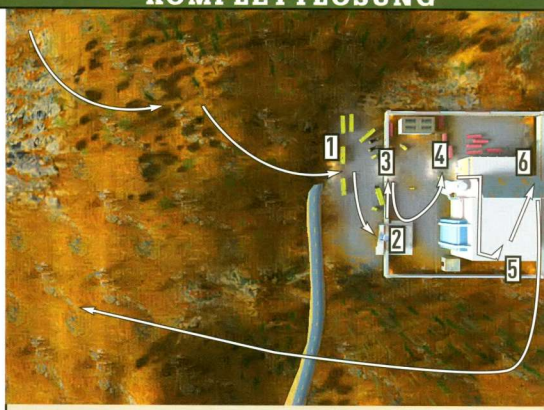


MISSION 5: HINTERHALT

1. Der Schützenpanzer ist sehr langsam, daher stellt er keine große Bedrohung dar, wenn Sie zügig vorgehen. Laufen Sie zum letzten Wagen im Konvoi und räumen Sie mit Ihrer Pistole auf. Übersehen Sie auf keinen Fall die Soldaten neben der Straße, die Burschen sind schlecht gelaunt. Solange Sie sich links hinter den Transportern aufhalten, kann Ihnen der Panzer nicht ans Leder. Die Minen können Sie gebrauchen, um sich den Rücken freizuhalten. Von der Ladefläche (1) nehmen Sie den Raketenwerfer und jagen den Truppentransporter (2) in die Luft.

2. Im Panzerwagen (3) liegt der heiß ersehnte Chip. Beeilen Sie sich, steigen Sie schleunigst zur Hintertür ein und lassen Sie das Elektronikteil mitgehen, heranstürmende Truppen machen Ihnen sonst das Leben unnötig schwer.

3. Jetzt heißt es Fersengeld geben. Spurten Sie hinter die Basis, der Helikopter sucht sich seinen Landeplatz nordöstlich davon aus. Ihre Feinde rennen unkoordiniert zwischen dem Konvoi umher, kommen aber nicht auf die Idee, Ihnen auf den Berg zu folgen. Sie sind dort sicher, bis Sie endlich abgeholt werden.



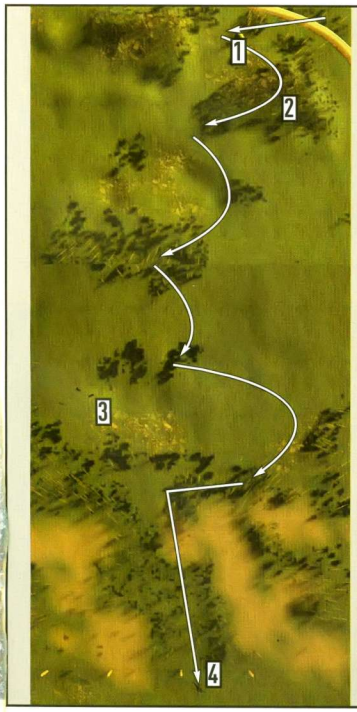
MISSION 6: SABOTAGE DER MIKROCHIP-PRODUKTION

1. Umgehen Sie den lauernden Scharfschützen großräumig und erledigen Sie die Wachen, die im Wald patrouillieren. Einer von ihnen ist im Besitz eines Scharfschützengewehrs, das Sie unbedingt in Ihren Besitz bringen müssen. Erledigen Sie den umherlaufenden Scharfschützen und sammeln Sie dessen Munition ein. Jetzt erledigen Sie die komplette Wachmannschaft bequem aus der Distanz.

2. Durchs Tor (1) geht's aufs Gelände. Schalten Sie die Überwachungskameras aus und entwenden Sie die Blaupausen aus dem Keller-Safe (2). Im ersten Stock gelangen Sie direkt auf die Schutzmauer. Schalten Sie hier den Strom für den Elektrozaun aus (3). Nun klettern Sie über den Zaun (4) und dringen in das Fabrikgebäude ein.

3. Nachdem Sie die Stromversorgung (5) angeschaltet haben, aktivieren Sie das Fließband (6). Die Terminals für diese Aktionen finden Sie in den Nebenräumen von der Fabrikhalle. Während der Flucht aus der Anlage legen Sie die übrig gebliebenen Feinde flach. Eilen Sie zum bereits wartenden Hubschrauber und beenden Sie die Mission.

H
I
J



MISSION 7: GRENZÜBERGANG

1. Ihr erstes Ziel ist der Radiomast (1). Nehmen Sie die drei Wachen einmal fest in den Arm, schnappen sich das Scharfschützengewehr und übertragen Sie Ihre Koordinaten dem Hauptquartier.

2. Kriechen Sie durch das Waldstück (2). Um die Wiesenpassagen unbemerkt zu überqueren, müssen Sie von einer Buschansammlung zur nächsten hopsen. Spätestens wenn die Leichen am Radiomast entdeckt werden, dezimieren Sie die Feinde aus sicherer Distanz. Sammeln Sie die Munition der Streckenposten auf und begeben Sie sich ins nächste Waldstück.

3. Nähern Sie sich der Landestelle, indem Sie die Gegend mit dem Wärmesensor nach Gegnern absuchen und mit präzisen Schüssen ins Gras beißen lassen. Halten Sie den Kopf stets unten.

4. Schleichen Sie weiträumig um die beiden Schützenpanzer (3) herum und verschwinden Sie im Dickicht auf der gegenüberliegenden Seite. Zwischen den Minenfeldern gibt es eine schmale Lücke, durch die Sie ungehindert zum Landeplatz gelangen. Der Soldat im Wachturm gibt ein gutes Ziel ab. Jetzt müssen Sie nur noch Ihre Haxen über den deaktivierten Elektrozaun schwingen (4) und in den Heli steigen.

MISSION 8: RENDEZ-VOUS IN LIBYEN

1. Klettern Sie aus dem Wasser. Auf dem Kai stolziert ein Wachmann herum. Bevor Sie mit dem geschmierten Polizisten quatschen (1), räumen Sie die Gassen frei, dann haben Sie weniger Ärger.

2. In dem Büro (2) strolcht ein Beamter umher. Stellen Sie sich vor Ihren Begleiter an die Tür, so können Sie sofort losschlagen. Rechts hängt eine Kamera an der Wand.

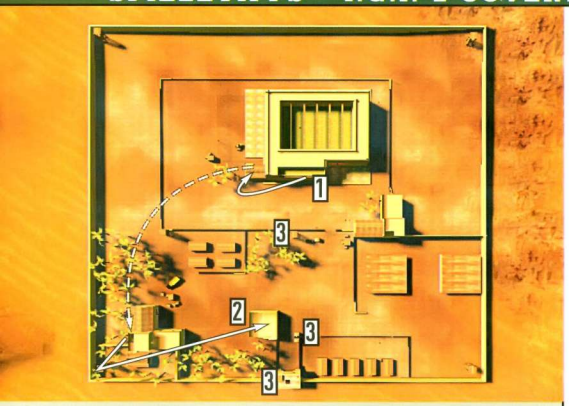
3. Laufen Sie zurück nach rechts, eine Leiter führt die Hauswand hoch zur Bombe (3). Sie wird von zwei Turbanjungs gesichert.

4. Sie sparen sich viel Zeit und Mühe, wenn Sie von oben einfach in die Gasse Richtung Marktplatz springen. Der leichte Aufprall zieht Ihnen nur marginal Lebenspunkte ab. Krabbeln Sie zu dem Tankwagen (4), bringen Sie Ihr Päckchen an und wetzen Sie in die gegenüberliegende Ecke.

5. Warten Sie, bis die zwei Wachtrupps an Ihnen vorbeigezischt sind und laufen Sie zum Hotel. Mit den Patrouillen davor müssen Sie sich nicht abgeben. Gehen Sie einfach die Treppen hoch und erledigen Sie den Mann dort (5).

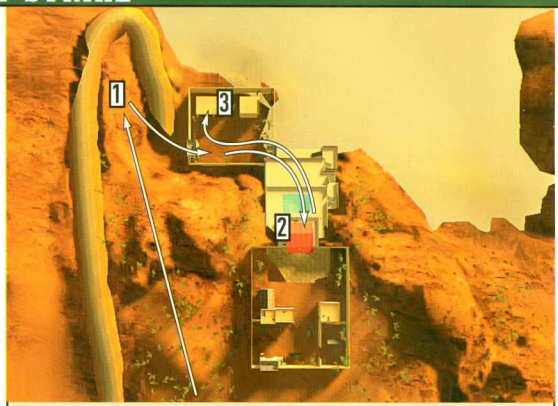
6. Den alten Bierbauch im Hawaiihemd abschleppen klappt nicht.





MISSION 9: AUSBRUCH AUS DEM GEFANGNIS

1. Die Wache vor der Zelle lassen Sie Ihren festen Händedruck spüren. Gleich neben der Treppe links bekommen Sie Ihre geliebte Hightech-Ausrüstung wieder.
2. Gehen Sie durch die Tür hinter Ihnen und die Stufen nach oben. Rechts von der Kamera sitzt Priboi hinter Gittern, links finden Sie Ihre SOCOM, die Sie wegen der geringen Lärmemission auf jeden Fall einstecken sollten.
3. Flitzen Sie zur Vordertür raus, um die Ecke, sonst durchsiebt Sie die Selbstschussanlage (1) an der Wand. Betreten Sie die angrenzende Wellblechhütte. Der Eingang ist auf der Seite zum Zaun des Gefängnishofs hin. Die Leiter im Innern führt Sie hinab in die Kanalisation. Biegen Sie zuerst rechts, an der nächsten Kreuzung dann links ab. Wieder an der frischen Luft, erklimmen Sie den Turm und rutschen am Seil über die Mauern. Ein paar Schritte weiter kommen Sie an das Sicherheitssystem (2).
4. Die Schalter (3) für die Absperrungen finden Sie jeweils in den kleinen Wachhäuschen vor den Toren beziehungsweise beim Haupteingang im Raum darüber. Von dort geben Sie Priboi Feuerschutz mit der PSG-1.

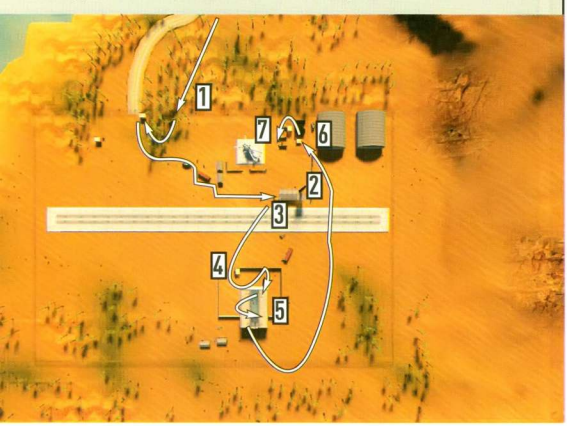


MISSION 10: PRIBOIS VILLA

1. Gehen Sie die Sache von hinten an. Stellen Sie sich westlich von Punkt 3 auf den Berg (1), dort bietet sich Ihnen ein stimmungsvolles Panorama. Dezimieren Sie Ihre Widersacher von dort so weit wie möglich mit dem Scharfschützengewehr. Die Leute im Vorhof spielen bei der Erledigung Ihrer Aufgabe keine Rolle, sind daher für Sie reichlich uninteressante Ziele. Schlimmer ist es mit den Soldaten im Garagenbereich. Dort ist die Reserve stationiert, die Sie erst mal aus ihren Löchern locken und dann beseitigen. Ist der Weg frei, laufen Sie über die Straße und dringen auf das Grundstück ein. Vom Wachgang aus kontrollieren Sie den nächsten Abschnitt und bessern gegebenenfalls Ihre Arbeit vom Hügel aus nach.
2. Den Tresor und den Computer finden Sie im Erdgeschoss der Villa (2), gleich hinterm Pool links befindet sich der Safe und rechts die zu sichernde Festplatte. Mit den paar Wachen im Obergeschoss müssen Sie sich daher nicht unbedingt rumärgern, es sei denn, Sie lassen sich von der Kamera am Eingang entlarven.
3. Haben Sie alles erledigt, dampfen Sie zurück zum nördlichen Hof. Die Limo parkt in der äußeren rechten Garage (3). Öffnen Sie das Tor und geben Sie Vollgas.

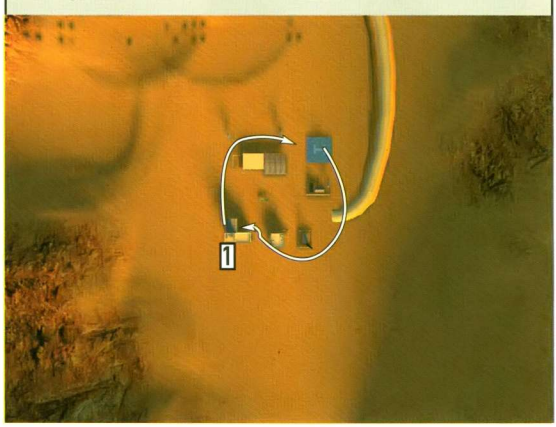
MISSION 11: DER FLUGPLATZ

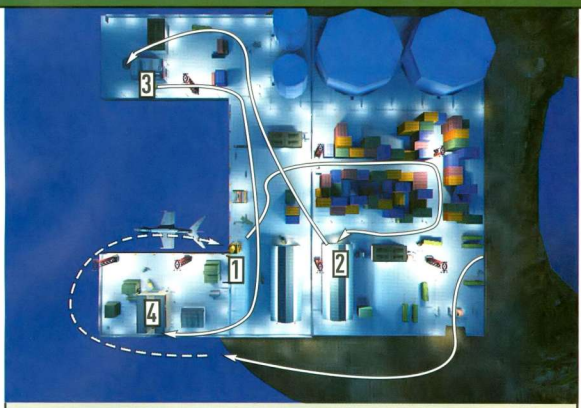
1. Der Haupteingang wird von einer Patrouille bewacht. Sobald der ahnungslose Kerl hinter dem Wachhäuschen verschwindet, klettern Sie über den Zaun (1). Stürmen Sie das Wachkabuff mit gezücktem Messer und meucheln Sie die beiden Typen. Das Scharfschützengewehr nehmen Sie freudig ins Inventar auf.
2. Stehlen Sie sich hinüber zum Funkhäuschen und erledigen Sie die Wache im Turm mit dem Snipergewehr. Sobald die Luft rein ist, huschen Sie in das Funkhaus und sabotieren die Anlage im Obergeschoss (2). Im ersten Stock können Sie die Überwachungskameras ausschalten (3), um danach unbemerkt durch das große Tor zu kommen (4).
3. Schleichen Sie in das Lagerhaus und erfreuen Sie das Wachpersonal mit Ihren Granaten. Sofort drängen etliche Soldaten durch die Hintertür, die Sie Stück für Stück ausradieren können. Im Oberstübchen gibt's den gesuchten Sprengstoff plus ein ganzes Waffenarsenal (5).
4. Schwerbewaffnet geht's zurück zur Betankungsanlage. Schalten Sie den Strom ein (6) und aktivieren Sie die Benzinpumpe (7). Jetzt müssen Sie bloß noch die Stellung halten, bis Sie vom Hubschrauber abgeholt werden.



MISSION 12: ZALEBS STUTZPUNKT

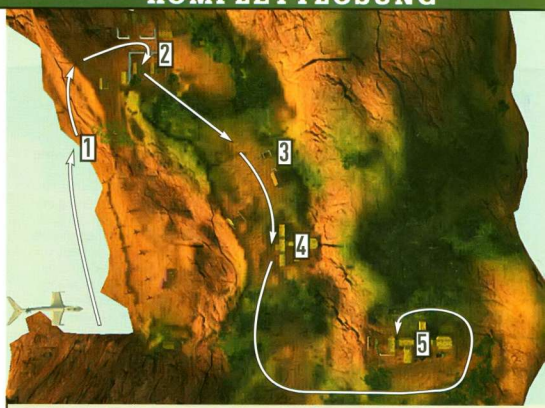
1. Als MG-Schütze haben Sie das Vergnügen, die Wüstengemeinde aus der Luft zu beharken. Sparen Sie sich die ohnehin knappe Munition für den ersten Vorposten. Ihr primäres Ziel sind die Rakentenwerfer-Trupps, danach steht das gemeine Fußvolk auf dem Plan. Kurz nach dem Stützpunkt erspähen Sie den gesuchten Konvoi. Mit wenigen Schüssen können Sie die Treibstofffässer hochjagen, was alles im nahen Umkreis ausmerzt. Diesen Trick wenden Sie auch bei den folgenden Außenposten und in Zalebs Lager an.
2. Unterwegs zu Zalebs Basis eliminieren Sie noch eben eine komplette Hubschrauber-Crew und einen kleinen Außenposten. Während Sie das Hauptquartier umkreisen, schießen Sie auf alles, was sich bewegt. Halten Sie sich auch hier vornehmlich an die Raketen-Schützen.
3. Huschen Sie von Deckung zu Deckung und erwehren Sie sich der zahlreichen Feinde. Im ersten Stock des Hauptgebäudes (1) stibitzen Sie die ersehnten Unterlagen und erledigen Obermotz Zaleb, bevor Sie sich zurück zum Hubschrauber kämpfen und aus der Mission flüchten.





MISSION 13: FINALE BEI DEN DOCKS

1. Wandern Sie hinter den Containern entlang. Die paar Wachen erledigen Sie unbemerkt von hinten. Gehen Sie im Hafenbecken baden. Beim Kran (1) hieven Sie sich aus dem Wasser und erledigen den Scharfschützen. Der Weg durch die Containergasse ist aus dieser Richtung wesentlich einfacher zu bewältigen (2).
2. Den Stromschalter (3) erreichen Sie nur durch das Gebäude. Hinter dem Gebäude führt eine Leiter aufs Dach, hinter den Scharfschützen. Durchs Glas fallen Sie auf den Flur und hacken in diesem Stock das Sicherheitssystem. Im Erdgeschoss eiern zwei unfreundliche Gestalten rum, die Ihnen den Weg zum Hof versperren.
3. Benutzen Sie den Kran und schleichen Sie sich durch das entstandene Loch nach links in die Halle (4) rein. Hier hacken Sie den Computer und werden gleich darauf von Ihren Widersachern gestellt.
4. Erstechen Sie die beiden Typen vor Ihnen und sprinten Sie ins Hafenbecken. Über die Leiter fallen Sie den Schurken in den Rücken. Gehen Sie in den Bürocontainer. Von dort haben Sie eine gute Sicht auf die Soldaten. Ist der Abschaum erledigt, hüpfen Sie ins Hafenbecken.



MISSION 14: STÜRMEN DER INSEL

Die größte Schwierigkeit bei dieser Mission ist, nicht entdeckt zu werden, sonst haben Sie verloren. Zum Glück sind Sie waffenmäßig sehr gut bestückt. Für das fast lautlose SMG haben Sie genügend Munition. Zudem lässt die Insel genug Spielraum für sichere Umwege.
1. Gehen Sie weiter nördlich an Land (1). So umgehen Sie die Strandpatrouille und die Männer auf dem Anstieg zur Basis. Im großen Bogen geht's den Berg hinauf ins erste Lager. Sie kommen knapp am Stacheldraht vorbei. Beseitigen Sie die drei Wachen und schalten Sie die Generatoren (2) ab.
2. Robben Sie in das Lager. Linker Hand ist der Alarmknopf an einem Masten angebracht (3), halten Sie die Soldaten davon fern. Um an das Terminal zu kommen, müssen Sie sich quer durch das Containerdorf kämpfen (4). Lassen Sie sich nicht an den Fenstern sehen, dort geben Sie nur eine unverfehlbare Zielscheibe ab.
3. Den dritten Stützpunkt umkreisen Sie erst einmal weiträumig, um anschließend in die Behausung einzudringen. Im letzten Raum der Militärbude befindet sich der gesuchte Knopf (5).

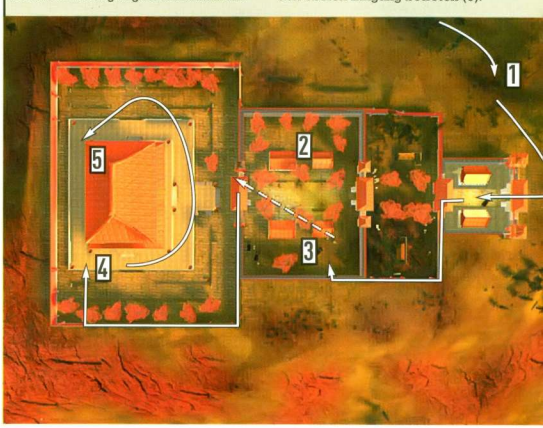
MISSION 15: LUFTANGRIFF

1. Die gerade mal 50 Meter sind ziemlich gefährlich. Sie können das Ziel nicht anpeilen, ohne sich gehörig in die Bredouille zu begeben. Rutschen Sie westlich den Abhang hinunter und erledigen Sie den Spähtrupp (1). So haben Sie in Richtung See freie Bahn. Kriechen Sie weiter zur Kante hoch, bis Sie den Laser einsetzen können. Sie dürfen nicht zu lange brauchen, der andere Trupp kommt sonst zu nahe an Sie heran und Sie werden entdeckt.
2. Sobald die Zielbestätigung kommt, eilen Sie den Berg runter zum Wasser. Durchschwimmen Sie den See (2) und gehen Sie am gegenüberliegenden Ufer wieder an Land. Gehen Sie nach rechts den Hang hinauf, möglichst unterhalb der Sichtlinie der Bewacher. Sie können etwas Zeit gutmachen, indem Sie den Typen vor der Raketenstellung ausknipsen, er bedient die Anlage (3). Er feuert so die dritte Rakete nicht ab, trotzdem stürzt kurz darauf Ihre Luftunterstützung ab. Legen Sie sich auf die Lauer und Markieren Sie das Ziel.
3. Versuchen Sie, die Feinde möglichst großräumig zu umgehen. Auf dem Weg zum Abholpunkt lauert Ihnen ein Scharfschütze auf, halten Sie Ihren Kopf unten und erledigen Sie ihn im Nahkampf.



MISSION 16: DER ANTIKE TEMPEL

1. Die Wachposten können Sie von der Seite optimal wegpusten. Die Paare in den beiden äußeren Türmen peilen Sie vom Berg aus an (1). Für die beiden über dem Eingang klettern Sie den Hang runter, bis Sie auf gleicher Höhe sind. Erledigen Sie mit der Restmunition noch so viele Gegner wie möglich, feuern Sie aber nur aus sehr großer Entfernung, sonst werden Sie entdeckt.
2. Spazieren Sie vorne rein, einen anderen Weg gibt es nicht. Beobachten Sie die Aktivitäten auf der Mauer und vor dem Tor. Passen Sie einen geeigneten Moment ab.
3. Gehen Sie außen herum auf dem Schützengang und springen Sie auf die nächste Mauer. So kommen Sie recht elegant zur Kamerasteuerung (2) und der Antenne (3). Bleiben Sie in den Baracken unten, durch die Fenster werden Sie sonst zur einfachen Zielscheibe.
4. Als Draufgänger hangeln Sie sich über alle Köpfe hinweg am Seil entlang, das von der Antennenplattform ausgeht. Lauern noch zu viele Schießwütige auf Sie, springen Sie über die Mauer und laufen links herum die Rampe hoch (4). Den Tempel können Sie nur durch den oberen Eingang betreten (5).



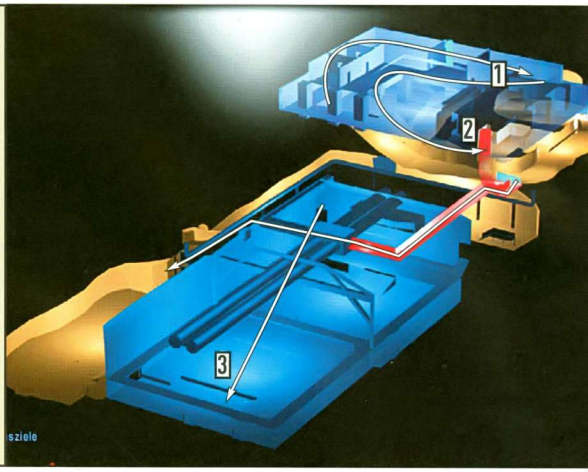
MISSION 17: GEHEIM-WAFFENLABOR

1. Die Blaupausen des Labors (1) und die Steuerung für die Antenne finden Sie in den anliegenden Räumlichkeiten. Die Pläne sind in einem der Aktencontainer versteckt, die in der Ecke stehen. Schleichen Sie auf der Galerie entlang und suchen Sie hinter den Kisten Schutz, wenn der Wachmann vorbeikommt.

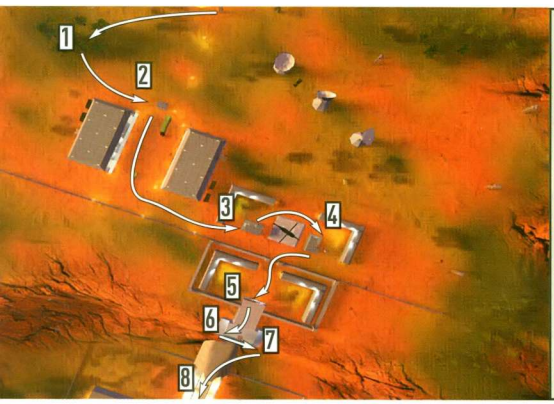
2. Weiter geht's durch das Loch im Boden neben der überdimensionalen Buddhastatue. Gehen Sie nicht bis vor zum Haupttor zur Fabrik, nehmen Sie die alternative Route durch den Schacht (2), das erspart Ihnen eine Menge Ärger, da Sie so nicht so leicht gesehen werden.

3. Dummerweise müssen Sie mitten in die Labors, um die Nachricht zu senden. Klettern Sie über den Kistenstapel hinter der Fabrik von den Rohren. Um die Ecke kommen Sie in die Anlage hinein. Der Computer steht auf der anderen Seite der Halle (3), die Sie über die kleinen Gänge relativ sicher erreichen können. Versuchen Sie, von hinten heranzukommen, von der anderen Seite ist die Bewachung zu heftig.

4. Gleich nachdem Sie die Daten versendet haben, taucht Wu Xing mit seinen Schergen auf, der Ihnen die Hölle heiß macht. Versuchen Sie, möglichst schnell in Deckung zu gehen, und die Truppen hinter Ihnen mit einer Granate zu erledigen. Diese kommen aus der Tür direkt hinter Ihnen in Reih und Glied angelaufen. Der Obermacker hält nicht viel aus, leider hat er ein gutes Dutzend Bodyguards und hält eine sehr gute Waffe in der Hand. Die Wachen kommen nach einer Weile nach unten gelaufen, nur zwei bleiben bei Xing. Erledigen Sie die drei. Jetzt muss nur noch der letzte Trupp dran glauben, wenn er sich durch die Glastür zwängt. Schlagen Sie in diesem Moment los, und begrüßen Sie die Herren mit einer Granate.



sziele



MISSION 18: EINSATZ-ZENTRALE

1. „Entmannen" Sie die Wachtürme mit dem Scharfschützengewehr. Schleichen Sie sich an das Wachhäuschen heran und öffnen Sie mithilfe des Computers das Tor. Im Schutz der kleinen Oase (1) beginnen Sie, alle sichtbaren Wachen flachzulegen. Ist die Luft rein, sausen Sie zum nächsten Kontrollhäuschen (2), erledigen den Soldaten und öffnen das zweite Tor.

2. Huschen Sie unter den Überwachungskameras durch und sabotieren Sie die Radarkontrolle (3). Hinter dem Hubschrauber-Landeplatz finden Sie ein weiteres Verwaltungsgebäude (4). Gehen Sie hinein und fordern Sie mithilfe der Funkanlage Reparaturen an. Das Tor zur Kommandozentrale öffnet sich und ein armer Arbeiter rennt Ihnen genau vor den Lauf. Betreten Sie die Einsatzzentrale möglichst ohne Lärm zu machen.

3. In der heftig bewachten Zentrale benutzen Sie die erste Tür auf der rechten Seite und verschaffen sich mit dem Rechner Zugang zur Startüberwachung (5). Verlassen Sie den Raum, biegen Sie nach rechts ab und begeben Sie sich zum Navigationsraum (6). Programmieren Sie den Navigationscomputer um. Jetzt müssen Sie in den Kontrollraum (7) und die Startkontrolle überwinden. Auf dem Balkon steigen Sie die Leiter empor. Auf dem Dach des Gebäudes finden Sie ein Seil, an dem Sie auf elegante Art und Weise hinab zum Startfeld gleiten können (8).

MISSION 19: DAS STARTGELÄNDE

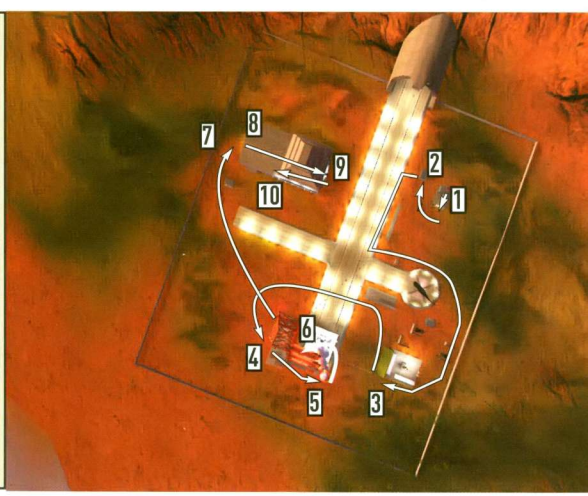
1. Um leise auf den Boden zu gelangen, sollten Sie nicht die Leiter benutzen, sondern von der Sprungstelle (1) auf den Treppenaufgang hüpfen. Verdrehen Sie den beiden Wachen beim Lastwagen den Kopf und schleichen Sie unbemerkt zum Torhäuschen (2). Öffnen Sie die Tür und meucheln Sie den Wächter, ehe er Alarm geben kann. Jetzt können Sie das Tor passieren und auf die Betankungsanlage (3) zurobben.

2. Positionieren Sie sich im Schutz der Bäume und ballern Sie die beiden Scharfschützen von der Raketenrampe. Jetzt beginnen Sie damit, die gesamte Belegschaft bei der Betankungsanlage ins Visier zu nehmen. Im Wachhäuschen gibt es einmal mehr einen Computer, der das Gatter öffnet. Zuvor sollten Sie allerdings den Wächter lahm legen. Nun drehen Sie der Rakete beide Benzinhähne ab und machen sich auf den Weg zur Startrampe. Halten Sie unterwegs den Kopf stets unten.

3. Steigen Sie in den Aufzug (4) und fahren Sie ganz nach oben. Flitzen Sie über die Rampe und markieren Sie die Rakete mit dem Peilgerät (5). Nun steigen Sie Etage um Etage herab und docken die drei Rampen von der Rakete ab (6). Nutzen Sie die herrliche Aussicht und überraschen Sie die restlichen, frei laufenden Patrouillen mit dem Scharfschützengewehr.

4. Der Bunker (7) ist Ihr letztes Ziel. Betreten Sie das Betonmonster und schließen Sie das Schott hinter sich per Druck auf den Schalter (8). Auf der anderen Seite des Bunkers finden Sie einen weiteren Schalter (9), mit dem Sie das zweite Schott schließen können. Den Wachtrupp, der aus dem Fahrstuhl prescht, begrüßen Sie mit einer Granate. Jetzt müssen Sie nur noch den roten Knopf drücken (10) und **I.G.I. 2** ist gelöst ...

ANSGAR STEIDLE/RALPH WOLLNER



Praetorians

Ave, Zenturio und herzlich willkommen zu Ihrer Fortgeschrittenen-Ausbildung für Feldherren. Die erfolgreiche Teilnahme an diesem Kurs wird dafür sorgen, dass Sie die Feinde Roms besiegen.

Strategie gewinnt

Wenn Sie auf dem Schlachtfeld erfolgreich sein wollen, entscheidet nur die Strategie. Eine Legion aus 120 Mann kann einen zahlenmäßig stark überlegenen Feind besiegen oder gegen einen schwächeren Gegner untergehen. Was passiert, liegt einzig und allein am richtigen Einsatz der Truppe.

Aufklärung

Das beste Heer kann nichts gegen einen Feind ausrichten, den es nicht sieht. Späher sind daher für den Erfolg auf dem Schlachtfeld unerlässlich. Idealerweise wird Ihre Armee stets von beiden Spähern begleitet. Bereits ohne den Einsatz von Falke oder Wolf ist der Sichtbereich der Aufklärer sehr groß. Schicken Sie stets den Wolf voraus, um vor Hinterhalten aus Wäldern gefeit zu sein.

Das Rote Kreuz

Ebenso wie Aufklärer müssen auch Heiler stets bei der Truppe sein. In der Defensive werden Sie feststellen, dass ein Heiler hinter den kämpfenden Einheiten die Verluste minimiert. In den Kampfpausen sorgt der Medizinmann dafür, dass alle Truppen wieder volle Gesundheit haben.

DÖRFER EINNEHMEN

Garnison

Um ein gegnerisches Dorf zu übernehmen, muss die Garnison zerstört werden. Statt jetzt sofort eine neue Garnison zu bauen, errichten Sie zunächst Wachtürme. Die KI reagiert oft darauf, dass ein Ort übernommen wird und setzt zum Gegenangriff an. Wenn Sie vorher zwei bis drei strategisch klug platzierte Türme gebaut haben, können Sie jede Konter-Offensive zerschlagen.

Immer verteidigen

Lassen Sie Dörfer nie unbewacht. Während Ihre Hauptstreitkraft schon lange neuen Zielen entgegenmarschiert, fällt der Feind vielleicht in Ihre Siedlung ein. Die Truppen sind dann zu weit weg, um den Fall des Dorfes zu verhindern. Lassen Sie also nach Möglichkeit immer Truppen zurück.

Einheiten ausbilden

Um überhaupt Einheiten ausbilden zu können, muss ein Zenturio oder Feldherr das Dorf betreten. Achten Sie hier stets darauf, einen möglichst unerfahrenen Zenturio für diese Aufgabe abzustellen. Ein Level-4-Zenturio hat in einem Ausbildungslager nichts zu suchen – seine Fähigkeiten kommen nicht zur Geltung. Ausnahme: Der Bonus des Zenturios wirkt auf die Einheiten in unmittelbarer Nähe zum Dorf – bei der Verteidigung ein Vorteil, da der General geschützt ist.

TRUPPENVERHALTEN

Die richtige Einstellung

Um die Einheiten richtig kontrollieren zu können, müssen Sie sich mit den Befehlen gut auskennen. Lernen Sie am besten gleich die Tastaturkommandos auswendig – das spart Zeit.

Defensiv – Offensiv

Diese Einstellung ist sehr wichtig, da sie entscheidet, wie Ihre Einheiten bei Sichtkontakt mit dem Feind reagieren. Wenn Sie gerade Ihre Truppen aufstellen und der Gegner Sie noch nicht bemerkt hat, ist „Defensiv" die richtige Einstellung. Bei der offensiven Einstellung würden Ihre Bogenschützen das Feuer eröffnen, obwohl Sie noch gar nicht zum Kampf bereit sind. Der Feind reagiert und Ihr Überraschungsmoment ist für die Katz. Denken Sie jedoch daran, die Einheiten wieder auf „Offensiv" zu stellen, wenn Sie die Schlacht beginnen wollen. Belagerungswaffen müssen in der Regel auf „Defensiv" stehen, da diese sonst munter auf den Feind feuern und dabei auch eigene Soldaten treffen. Vorsicht: Ballisten treffen jede Einheit in der Schusslinie – egal, ob Freund oder Feind.

Stellung halten

Dies ist der wohl wichtigste Befehl im ganzen Spiel. Befehlen Sie Ihren Truppen, stets dort zu bleiben, wo Sie sie hingeschickt haben. Stehen die Einheiten normal auf dem Feld, nehmen diese das Kommando selbst in die Hand und im Nu hat sich Ihre mutige, aber leider etwas dümmliche Armee verselbstständigt. Eine Legion marschiert beispielsweise todesmutig gegen einen übermächtigen Feind, wenn Sie es ihr nicht verbieten.

Beschützen

„Beschützen" eignet sich hervorragend, um Bogenschützen vor Nahkämpfern zu bewahren. Stellen Sie immer nur Truppen zum Schutz ab, die nicht zum Angriff benötigt werden. Infanterie, Lanzenträger und natürlich Praetorianer sind ideale Beschützer. Praktisch: Stellen Sie eine nicht kämpfende Einheit zum Schutz ab, folgt diese den Kampftruppen in gebührendem Abstand. So kann man stets dafür sorgen, dass Heiler bei Kampfverbänden bleiben und nicht aus Versehen irgendwo in der Pampa vergessen werden.

Vereinigen, Teilen, Ausgleichen

Versuchen Sie stets, Ihre Truppen auf voller Mann-Stärke zu halten. Ergänzen Sie Verluste mit der „Vereinigen"-Funktion. Die „Teilen"-Option ist besonders praktisch, um Bogenschützen effektiver einzusetzen. Aus zwei mach' vier: Vier Schützen-Kompanien à 15 Mann lassen sich besser platzieren als zwei Truppen mit je 30 Mann. Nutzen Sie diese Funktion besonders dann, wenn Sie zu wenige Bogenschützen zum Besetzen von Türmen haben. Es ist immer besser, zwei Türme mit je 15 Mann zu besetzen, als einen mit 30.

DAS GELÄNDE

Passierbar?

Achten Sie stets darauf, dass nicht alle Truppen alle Geländeformen betreten können. Die römische Reiterei beispielsweise ist an offenes Gelände gebunden und kann Wälder nicht durchqueren. Das Gleiche gilt für Lanzenträger. Bei Ihren Gegnern ist dies mitunter anders: Germanische Reiter durchqueren Wälder!

Wälder

Nutzen Sie Wälder als Versteck und Ausgangspunkt für Überraschungsangriffe. Oft können Sie Wälder als Schleichwege zum Feind nutzen. Doch Vorsicht: Die Barbaren nutzen diese Vorteile auch – führen Sie also stets einen Wolfs-Späher mit. Beachten Sie, dass nicht alle Einheitentypen die Wälder betreten können.

Hohes Gras

Jede Infanterieeinheit kann in hohem Gras in Deckung gehen – sie wird jedoch gesehen, wenn sie sich bewegt. Besonders wichtig: Im Gras versteckte Einheiten werden weder vom Wolf noch vom Falken erspäht. Es gibt aber einen einfachen Trick, wie Sie herausbekommen, ob sich Einheiten im Gras verstecken. Wähnen Sie einen Feind im Gras, stecken Sie es mit Bogenschützen in Brand. Befindet sich eine solche Grasfläche nahe an einem Ihrer Dörfer, sollten Sie es entweder abfackeln oder selber besetzen.

Flaches Wasser

Nicht jede Einheit kann flaches Wasser überqueren. Die Legionäre haben offensichtlich Angst, dass ihre Rüstungen rosten könnten. Planen Sie Ihre Marschroute entsprechend. Ob ein Truppentyp das Wasser durchqueren kann oder nicht, erkennen Sie am Mauszeiger.

Hügel

Anhöhen sind das strategische Nonplusultra. Sowohl die Sicht- als auch die Fernwaffenreichweite werden erhöht und der Feind kann nur mittels Falken überhaupt sehen, was sich auf einem Hügel befindet. Am besten geeignet sind Hügel mit nur einem, dem Feind abgewandten Aufgang. Hier können Ihre Fernkämpfer ganze Armeen aufreiben, ohne auch nur einen einzigen Mann dabei zu verlieren. Den Zugang sichern Sie mit Lanzenträgern oder Legionären.

FLORIAN WEIDHASE



CHANCENLOS Vier Trupps Bogenschützen samt Zenturio im Wald auf einem Hügel – absolut tödlich!



HEISSES GRAS Bogenschützen schießen das hohe Gras in Brand: Dort könnten ja Feinde versteckt sein.

DIE EINHEITEN



Infanterie
Bau: 30 Bewohner, 30 Sekunden
Trefferpunkte: 1.000
Mann-Stärke: 30
Wasser: ja
Wald: ja
Sobald Legionäre verfügbar sind, hat die Infanterie ihre offensive Rolle verloren. Um jedoch die Hauptstreitkraft zu schonen, kann die Infanterie vorpreschen, den Feind mit Speeren bewerfen und sich sofort wieder hinter die eigenen Reihen zurückziehen. So wird der Gegner geradewegs zum wartenden Heer gelockt. Hauptaufgabe der Infanterie ist der Bau von Gebäuden, Brücken und Belagerungswaffen.



Berittene Bogenschützen
Bau: 32 Bewohner, 60 Sekunden, 1 Ehrenpunkt
Trefferpunkte: 2.000
Mann-Stärke: 16
Wasser: ja
Wald: nein
Die Geschwindigkeit von Equites, kombiniert mit der Reichweite von Bogenschützen. Die Vorteile liegen klar auf der Hand: Berittene Bogenschützen können sich enorm schnell bewegen und so den Feind angreifen – und sich sofort wieder zurückziehen. Anders als normale Bogenschützen können die Soldaten zu Pferd in brenzligen Situationen Reißaus nehmen. Jedoch können die Reiter weder Wälder durchqueren noch in Wartestellung gehen. Obendrein kosten sie Ehrenpunkte. Berittene Bogenschützen ergänzen also nur die Truppe, ersetzen aber keinesfalls die Kameraden zu Fuß.



Bogenschützen
Bau: 30 Bewohner, 60 Sekunden
Trefferpunkte: 1.000
Mann-Stärke: 30
Wasser: ja
Wald: ja
Die tödlichen Pfeile der Bogenschützen strecken jeden Feind nieder und setzen Gebäude und Belagerungswaffen in Brand. Bei Bogenschützen gilt: Je mehr, desto besser. Setzen Sie jedoch immer nur so viele Schützen ein, wie Sie auch durch andere Truppen beschützen können. Durch die Wartestellung erhöht sich die Reichweite bei eingeschränkter Bewegungsfreiheit. Da die Schützen aber schießen und nicht laufen sollen, ist die Wartestellung immer einzusetzen. Ideal für Bogenschützen sind Anhöhen und natürlich Wachtürme. Beides erhöht die Sicht- und Feuerreichweite Ihre Fernwaffenkünstler.



Gladiatoren
Bau: 48 Bewohner, 90 Sekunden, 2 Ehrenpunkte
Trefferpunkte: 2.000
Mann-Stärke: 16
Wasser: ja
Wald: ja
Diese Kampfmaschinen sind so gut wie unaufhaltbar. Selbst ohne Netz gibt es kaum eine Einheit, die den Gladiatoren im Nahkampf Paroli bieten kann. Achten Sie darauf, dass die höchst effektive Netzattacke ausreichend Ausdauer erfordert. Größter Nachteil: Die Haudegen halten nichts von Verteidigung – diese Verhaltensoption ist nicht anwählbar. Sind die Todgeweihten erst mal in der Schlacht, kämpfen sie bis zum Ende.



Praetorianer
Bau: 48 Bewohner, 90 Sekunden, 2 Ehrenpunkte
Trefferpunkte: 3.000
Mann-Stärke: 16
Wasser: ja
Wald: ja
Die Elitegarde dient zur Verteidigung. Zwar schlagen sich diese Soldaten auch recht gut im Angriff, können aber keinesfalls die Leistung der Gladiatoren erreichen. Dank der vielen Trefferpunkte, halten sie so einiges aus. Bei einem Angriff durch germanische Reiter müssen aber selbst die Praetorianer die Segel streichen.



Balearische Schleuderer
Bau: 48 Bewohner, 90 Sekunden, 2 Ehrenpunkte
Trefferpunkte: 2.000
Mann-Stärke: 16
Wasser: ja
Wald: ja
Kürzere Reichweite als Bogenschützen, aber enorm effektiv. Da die Schleuderer nicht nur Treffer-, sondern auch Ausdauerpunkte abziehen, können Sie den Feind quasi lähmen. Weglaufen ist da nicht mehr drin, Spezialfähigkeiten der Gegner fallen auch weg. Wenige Treffer zerlegen obendrein jede Belagerungsmaschine.



Legionäre
Bau: 30 Bewohner, 75 Sekunden
Trefferpunkte: 2.000
Mann-Stärke: 30
Wasser: nein
Wald: ja
Die Hauptangriffskraft Roms sind die Legionäre. Trotz der guten Panzerung können Legionäre auf den Feind zulaufen und ihn mit Speeren angreifen, um sich dann mit enormer Kampfkraft in seine Reihen zu stürzen. Dank der Schildkröten-Formation ist es sogar möglich, fast ohne Verluste auf gegnerische Bogenschützen vorzurücken. Positionieren Sie die Legionäre an vorderster Front.



Equites
Bau: 24 Bewohner, 69 Sekunden, 1 Ehrenpunkt
Trefferpunkte: 3.000
Mann-Stärke: 12
Wasser: ja
Wald: nein
Unterschätzen Sie nie die Reiterei. Auch wenn Ihre berittenen Soldaten im Frontalangriff nichts verloren haben, können sie über Sieg oder Niederlage entscheiden. Die Reiter gehören stets an die Flanken oder hinter die Hauptstreitkraft. Aufgabe dieser schnellen Einheiten ist es, die gegnerischen Fußsoldaten zu umgehen und die Bogenschützen oder Belagerungswaffen im Rücken des Feindes auszuschalten. Größte Gefahr für die Equites sind neben Pfeilbeschuss die Lanzenträger.



Lanzenträger
Bau: 30 Bewohner, 49 Sekunden
Trefferpunkte: 1.500
Mann-Stärke: 30
Wasser: ja
Wald: nein
Schwach gepanzert, aber absolut tödlich gegen feindliche Kavallerie. Zwei Spezialformationen sind verfügbar. Die Schutzformation bietet – wie der Name schon sagt – Schutz vor Pfeilen. Da es wenig Sinn macht, mit Lanzenträgern gegen Bogenschützen vorzurücken, ist diese Formation für einen geschützten Rückzug geeignet. Die Warteposition verteilt die Einheiten auf breiter Front. Nutzen Sie diese Aufstellung, um die eigenen Reihen zu schützen und um Engpässe gegen Kavallerie zu sichern.



Zenturio
Zenturios werden ernannt, nicht produziert. Pro 100 Befehlspunkte kann – vom ersten Zenturio abgesehen – ein Soldat befördert werden. Nehmen Sie dazu eine beliebige Truppe und klicken Sie auf den „Befördern"-Button (unten rechts im Spielmenü zu finden). Der Trupp reduziert sich um einen Mann und ein neuer Zenturio erscheint. Zwar kann der Heerführer nicht selber kämpfen, aber er beeinflusst das Verhalten der Truppen in seinem Wirkungsbereich erheblich. Selbst ein Zenturio, der noch feucht hinter den Ohren ist, gibt einen Defensiv-Bonus von 10 % auf die Einheiten innerhalb seines Wirkungsbereichs. Auf der höchsten Erfahrungsstufe (Stufe 4) erhalten alle Einheiten im Wirkungsbereich 30 % Verteidigungs- und satte 10 % Angriffsbonus. Obendrein kann der Zenturio als Spezialfähigkeit die Ausdauer-Regeneration seiner Truppen steigern. Dabei verbraucht der Feldherr jedoch seine eigene Ausdauer. Zenturios sind ein Muss in jeder Armee – es macht gar keinen Sinn, diese Einheiten im Hintergrund zu halten. Ziehen Sie die Generäle mit an die Front und beschützen Sie die Herren mit den Kampfeinheiten. Jede Erfahrung, die Truppen im Dunstkreis des Zenturio sammeln, wird ihm ebenfalls gutgeschrieben.



Heiler
Bau: 5 Bewohner, 5 Sekunden
Trefferpunkte: 1.000
Mann-Stärke: 1
Wasser: ja
Wald: ja



Wolf-Späher
Bau: 5 Bewohner, 5 Sekunden
Trefferpunkte: 100
Mann-Stärke: 1
Wasser: ja
Wald: ja



Falkner
Bau: 5 Bewohner, 5 Sekunden
Trefferpunkte: 100
Mann-Stärke: 1
Wasser: ja
Wald: ja

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield

Mit dem Heldenverein Rainbow Six auf Kaffeefahrt zu gehen, verspricht immer ein ungemein spannendes Vergnügen zu werden. Vor allem, wenn gerade eine alte Terroristengruppe ihre Wiederbelebung feiert und es dabei so richtig krachen lässt. Wir präsentieren Ihnen die essenziellen Schritte, wie Sie aus der stahlharten Truppe ein brauchbares Werkzeug der Justiz schmieden.

VIER REGELN FÜR EINE ERFOLGREICHE OPERATION

1. Gehen Sie leise vor

Lautloses Vorgehen ist auf jeden Fall sehr vorteilhaft, egal in welcher Mission Sie gerade unterwegs sind. Unerlässlich hierfür sind:

- Der Einsatz schallgedämpfter Waffen. Von der Durchschlagskraft haben Treffer zwar eine signifikant reduzierte Auswirkung und einige der Wummen verlieren dadurch geradezu ihre Daseinsberechtigung, da sie sich nicht mit einem Schalldämpfer und der Spezialmunition vertragen. Der Vorteil, dadurch über weite Strecken unentdeckt zu bleiben, überwiegt das aber bei weitem.

- Gehen Sie in die Hocke! So verursachen Sie beim Vorrücken weniger Lärm, der Trittschall reduziert sich auf ein Minimum. Zudem ist Ihre Waffe stabiler zu führen und Sie sind treffsicherer.

- Öffnen Sie Türen nur dann plötzlich, wenn Sie einen Raum schnell sichern müssen. Leiser und wesentlich sicherer ist es, Zentimeter um Zentimeter den Spalt zu vergrößern.

2. Vermeiden Sie es, überrascht zu werden ...

Der überwiegende Teil der Verbrecher bewegt sich in der Regel auf der exakt gleichen Route und reagiert auch nach dem immer gleichen Schema. Der Rest der Halunken hat aber immer wieder wechselnde Standorte. Mancher Bösewicht taucht daher gerne unverhofft auf und sorgt für böse Überraschungen. Beugen Sie dem mit einem Herzschlagsensor oder einem Infrarotsichtgerät vor. Absolut sicher können Sie nie sein, der Sensor funktioniert nur eingeschränkt: Er hat eine zu geringe Reichweite und lässt sich per Störsender lahm legen.

3. ... und überraschen Sie selbst.

Solange keine lauten Schüsse, Schreie oder gar ein Alarm durch die Räumlichkeiten hallen, ahnen Ihre Gegner nicht, dass Sie mit Ihrem Einsatzteam im Anmarsch sind. Nutzen Sie den Überraschungseffekt, um den sehr verdutzten Widersachern in den Rücken zu fallen, die nicht mal mehr dazu kommen, ihre Haut aus der Schusslinie zu bringen.

4. Verlieren Sie Ihr Ziel nicht aus den Augen.

Nicht immer ist es von Vorteil, gleich den Hammer zu schwingen und alle Gegner zu plätten. Vielmehr gilt: Sichern Sie zuerst die Geiseln oder erledigen Sie die kritischen Aufgaben. Falls nämlich was danebengeht, war die ganze Arbeit umsonst. Leise rein, leise raus, dann können Sie die anderen Terroristen erst mal links liegen lassen und später Rambo spielen.

AUF IN DEN KAMPF – WIR BASTELN UNS EIN TEAM

Die Zusammensetzung der Eingreiftruppe und deren Ausstattung mit Zubehör müssen Sie natürlich den Gegebenheiten des jeweiligen Einsatzortes anpassen. Auch kommt es sehr darauf an, wie Sie vorgehen möchten – es sind viele Varianten möglich. Wir haben hier für Sie eine über weite Strecken sehr brauchbare Grundausstattung zusammengestellt.

Der Sturmtrupp

Ihre Mannschaft muss sich im Bedarfsfall schnell bewegen können. Verzichten Sie auf schwere Körperpanzerung, zumal diese auch nicht allzu viel nützt, sollten Sie doch einmal in einen Kugelhagel geraten. Dafür behindert sie die Waffenführung ungemein und es dauert länger, wenn Sie Granaten einsetzen. Rüsten Sie Ihre Teams am besten mit einer MP5SD5 oder der kräftigeren UMP .45 mit Schalldämpfer aus. Diese Waffen genügen für ungeschützte Ziele vollkommen. Sollten Sie dann doch etwas Größeres benötigen, schieben Sie Ihrem Trupp einfach noch eine entsprechende Pistole ins Halfter.

Fernkünstler

Scharfschützen kommen normalerweise selbst im Nahkampf gut zurecht, Sie müssen sie nicht unbedingt in ein gesondertes Team abkommandieren. Das VSS Victorez oder das AW-Covert genügen in den meisten Situationen, zumal Sie diese mit Infrarotsicht nutzen können. Eine Alternative mit richtig Dampf dahinter ist das M82A1, das selbst mit Schalldämpfer noch Türen durchschlägt. Drücken Sie Ihrem Scharfschützen als Sekundärwaffe eine SPP oder gleich eine Maschinenpistole in die Hand, so kann ihm auch im Nahkampf keiner das Wasser reichen.

TAKTIKEN FÜR DEN ERNSTFALL

Wie gehe ich richtig vor?

Der dem Startpunkt nächstgelegene Eingang ist fast immer der am schwersten bewachte und führt nur über Umwege zum eigentlichen Ziel. Kalkulieren Sie das mit ein. Wenn Sie ein Team dort hineinschicken, sichern Sie sich durch entsprechende Ausrüstung ab. Sehr effektiv sind Rauchgranaten. Sind Sie lieber mit nur einem einzigen Team unterwegs, nehmen Sie weitere Wege in Kauf und rollen die Sache von hinten auf.

Sobald ich eine bestimmte Tür öffne, habe ich verloren.

Wenn Sie einen Raum stürmen und die Terroristen entweder immer die Geiseln erledigen, eine Bombe zünden oder etwas anderes streng Verbotenes anstellen, so versuchen Sie einen alternativen Weg, damit Sie den Auslöser der misslichen Lage sofort unter Beschuss nehmen können, bevor er wieder auf dumme Gedanken kommt. Sie haben dabei den Vorteil, dass die Position der Geiseln immer gleich bleibt, ebenso wie die der Geiselnehmer in deren Nähe. Prägen Sie sich die Aufstellung ein! So riskieren Sie keine Kolateralschäden und können die Bedrohung schnell und effektiv neutralisieren.

Wie erledige ich Terroristen schnell und sicher?

Oftmals verschaffen Ihnen eine Blendgranate oder Gas die nötige Zeit. Probieren Sie ver-



Noch stehen die Partygäste gelangweilt in der Gegend. Unser Partyservice ist schon im Anmarsch, und sorgt dank Überraschungstaktik für eine umwerfende Stimmung.



Kaum sorgen wir mit unseren Gasgranaten für etwas mehr Stimmung auf der Tanzfläche, haut auch schon die Tussi ab und verschwindet aus der Schusslinie.



Ob durch dicken Qualm oder sogar durch Türen, die Infrarotsicht gibt Ihnen in vielen Situationen den benötigten Durchblick und sollte bei keinem Ihrer Einsätze fehlen.



Studieren Sie die Route der Wache genau, um im richtigen Moment loszulaufen. Sie müssen ihr unter allen Umständen aus dem Weg gehen, sonst ist der Auftrag für Sie gelaufen.

schiedene Varianten. Dazu gehört auch, in einen Raum mit drei Teams aus diversen Richtungen gleichzeitig einzufallen. Das hat durchaus seinen Reiz, besonders, wenn Sie unbemerkt in Stellung gehen können. Nutzen Sie bei Bedarf Türsprengsätze. Diese reißen dahinter befindliche Personen nicht gerade zu Begeisterungsstürmen hin und erlauben Ihnen zusätzlich ein schnelleres Vorstoßen.

Lassen Sie Ihre Männer nicht ins Kreuzfeuer geraten!
Delegieren Sie Ihre Teams so, dass diese sich gegenseitig Deckung geben. Bei heißen Gefechten ziehen sie Männer aus einer anderen Richtung zum Ort des Geschehens hinzu oder planen deren Route so, dass bereits ein Teil des Widerstands ausgeschaltet wurde, bevor das andere Team zwischen die Fronten gerät.

BEISPIELMISSIONEN

Wir haben drei typische Missionen für Sie zusammengestellt, um Ihnen die Aufgabentypen näher zu bringen:

PRIVATFLUGPLATZ – GEISELBEFREIUNG

Es gibt auf der Karte zwei Standorte mit Geiseln: Gleich in der Halle vor Ihnen wird ein Opfer oben im Büro festgehalten. Die andere Geisel befindet sich diagonal über den Platz im Hauptterminal. Gehen Sie zu unvorsichtig vor, werden die Opfer hingerichtet und Sie verlieren. Haben Sie die Geiseln erst einmal gesichert, ist der Rest das reinste Kinderspiel.

Ausrüstung und Zusammenstellung
Stellen Sie zwei Teams zusammen, um von verschiedenen Seiten angreifen zu können. Sie benötigen ein schlagfertiges Team mit vier Leuten, um die Verbrecher im Nahkampf zu erledigen, sowie zwei Scharfschützen, die relativ gefahrlos den Außenbereich „säubern".

Zubehör: Gasmasken, Tränengasgranaten, Herzschlagsensor, leichte Schutzwesten
Für das Sturmteam: MP5SD5, eventuell Splittergranaten
Für die zwei Scharfschützen: M82A1 und Desert Eagle .357, jeweils mit Schalldämpfer

Wie komme ich an die Geisel in der Fahrzeughalle?
Infiltrieren Sie die Halle leise durch eine der Türen. Halten Sie sich links an der Wand in Richtung Treppen. Unten patrouillieren maximal zwei Wachen, aus der roten Tür kommt eine, hinter dem Gitter in der Mitte verschanzt sich der andere Übeltäter. Waren Sie zu laut, rennt dieser auch noch heraus. Erledigen Sie Ihre Widersacher kurz und schmerzlos. Sie dürfen nicht rumballern, im Normalfall muss sonst eine Geisel dran glauben. Gehen Sie gleich nach oben und postieren Sie sich am Treppenabsatz. Lassen Sie Ihr Team den Raum sichern. Sobald die Tür auf ist, eliminieren Sie den Terroristen an der gegenüberliegenden Wand. Ihre Männer erledigen den Rest. Während Ihre Mannschaft die Geisel holt, sichern Sie nach hinten. Kümmern Sie sich um die unteren Räumlichkeiten und bringen Sie die Geisel zum Startpunkt.

Wohin schicke ich mein zweites Team?
Während der Befreiungsaktion rückt Ihr kleines Scharfschützenteam durch den Gang zwischen dem Hangar und der vorderen Halle vor. Zeitweilig steht dort hinter den Rohren eine Wache. Postieren Sie sich so weit links wie möglich und öffnen Sie vorsichtig die Tür nach draußen. Das Team muss mindestens vier Gegner erledigen: Der erste und gefährlichste ist der Scharfschütze auf dem Balkon, er hat sich hinter dem Tisch verschanzt. Riskieren Sie nicht zu viel, lassen Sie sich ruhig Zeit. Der nächste Schurke steht genau gegenüber, seine linke Seite sollte hinter dem Fenster zu sehen sein. Er kann Sie aber nicht erkennen. Die letzten zwei sind links vor der Halle. Einer marschiert die Treppen rauf und runter, der andere lauert unter der Treppe.

Wie rette ich das Opfer im Terminal?
Sobald der Weg frei ist, marschieren Sie rechts um die Ecke zur Hintertür rein. Den



Gleich vier der fiesen Gangster begegnen Sie im Hangar. Da ziehen Sie besser den Kopf ein und warten auf Verstärkung von hinten, die jeden Moment eintreffen sollte.



Der Heckenschütze sichert den gesammten Abschnitt hinter dem Hangar ab und ist schwer zu treffen. Werfen Sie von links eine Granate hinter die Kisten und der Fall ist gegessen.

Hangar sollten Sie zunächst meiden. Dort befinden sich lediglich einige Ihrer Gegenspieler, die aber von der Geiselbefreiung ohnehin nichts mitbekommen. Gehen Sie mit beiden Teams nach rechts durch die Hintertür und die Treppen hoch. Sichern Sie die Räume mit Ausnahme des mittleren Zimmers, in dem sich die Geiseln befinden. Djeses besteht aus zwei Abschnitten, der das sichere Erstürmen erschwert. Ihr kleines Team lassen Sie über den Balkon zum Außenzugang robben, Ihr Sturmteam bezieht auf der gegenüberliegenden Seite Stellung. Von der Front aus kommen Sie nicht an die Geiselnehmer heran, deren Opfer stehen in der Schusslinie. Auf Kommando schmeißt Ihr Schützenteam Gasgranaten und räumt den hinteren Bereich. Vorne kommen Ihre Nahkämpfer zum Zug. Mit den Geiseln ziehen Sie zum Startpunkt ab und sichern sie dort. Die zweite Aufgabe fordert nicht mehr viel Können. Alles was sich jetzt noch bewegt, ist feindlich.

PENTHOUSE – AUFKLÄRUNG

Ausrüstung und Zusammenstellung

Dies ist eine Solomission, Sie dürfen nicht enttarnt werden. Waffen sind tabu, nehmen Sie trotzdem ein Gewehr inklusive Infrarotsensor mit. Ein Elektronik-Kit beschleunigt Ihr Vorhaben ungemein.

Wie gelange ich rein?

Der einfachste Weg führt Sie geradeaus über die Leiter, auf der Brüstung entlang, in den Garten. Dem ersten Wachmann auf der Veranda gehen Sie in einem großen Bogen rechts herum aus dem Weg. Setzen Sie sich hinter die Ecke an den Stufen hin und beobachten Sie den Gegner mit dem Herzschlagsensor. Wenn er von Ihnen weggeht und nicht mehr erfasst wird, steht er mit dem Rücken zu Ihnen und wandert dann nach links ab. Jetzt können Sie reinschleichen und durch die Türen schlüpfen.

Wo finde ich das Telefon?

Halten Sie auf dem Absatz inne, bis die Wache unten um die Ecke gebogen ist und steigen Sie dann erst die Treppe runter. Kriechen Sie dem Wachmann hinterher. Er legt zwei Pausen vor dem Raum ein, in den Sie rein müssen. Bei der ersten Pause versperrt er Ihnen den Zugang und steht mit Blick zu Ihnen. Kontrollieren Sie seinen Standort mit dem Sensor – wenn er weiterläuft, schlängeln Sie sich über die Galerie bis zur Tür. Halten Sie bis kurz davor auf jeden Fall Ihren Hintern unten, die Fußballfans vor dem Fernseher entdecken Sie sonst. Betreten Sie das Zimmer, schließen Sie hinter sich wieder die Tür. Den Fernsprechapparat präparieren Sie mit der Abhörwanze.

Wie komme ich an den Computer?

Der Wachmann kommt gleich wieder vorbei. Kontrollieren Sie ihn mit dem Sensor und der Infrarotsicht. Wenn er kurz vor Ihnen steht, können Sie ihn damit sehen. Ein paar Schritte weiter legt er seine zweite Pause ein. Wenn er weitergeht, können Sie ihm unbemerkt folgen. Rechter Hand geht es einen Stock tiefer in das Büro mit dem Laptop. Der Sicherheitsmann kommt nur sehr selten vorbei. Überprüfen Sie aber, dass er nicht in der Nähe ist. Wenn Sie sein Signal nicht mehr erkennen können, legen Sie los. Brauchen Sie zu lange, kann es sein, dass er zurückkommt. Legen Sie sich einfach unter den Schreibtisch oder verstecken Sie sich neben dem Samurai-Helm, dort sieht er Sie nicht.

Wie gehe ich wieder nach oben?

Ist die Luft rein, gehen Sie den gleichen Weg nach oben (natürlich gegen den Uhrzeigersinn, hinter der Wache her), warten wieder, bis der Kerl um die Ecke ist und erklimmen die Stufen zum Garten. Der Patrouille gehen Sie nach dem gleichen Muster aus dem Weg, nachdem Sie eingedrungen sind. Zurück zum Abholpunkt, Aufgabe abgeschlossen.

BANKGEBÄUDE – EINSATZ MEHRERER GRUPPEN

Besonderheiten der Mission

Die drei Ziele zu sichern, ist reichlich schwierig, da Sie, einmal entdeckt, nur wenige Sekunden haben, um das Schlimmste zu verhindern. Hier haben Sie den idealen Ort, um gekonnt mehrere gut koordinierte Einsatzteams zu leiten.

Wie befreie ich die erste Geisel?

Geisel 1 wird im Hauptsaal festgehalten. An der Brüstung außen stehen jede Menge Wachen. Die größte Bedrohung geht aber von dem Mann hinter dem Schalter aus, da er durch kugelsicheres Glas geschützt ist und bei jeder Kleinigkeit die Geisel hinrichtet. Der erste Stock bietet Ihnen die strategisch beste Position. Erledigen Sie aus etwas Entfernung so viele Bewacher wie möglich. Wenn Sie stürmen, werfen Sie zur Geisel eine Rauchgranate. Die Geisel läuft dann von den Gegnern weg, und wird zudem vom Rauch verdeckt, was ihre Überlebenschancen deutlich erhöht. Ein zweites Team kann durch die abgeschlossenen Türen seitlich des Schalters eindringen und die größte Bedrohung beseitigen. Ansonsten geht das nur durch eine gezielt platzierte Splittergranate über das Glas hinweg.

Wo finde ich die anderen zwei Geiseln?

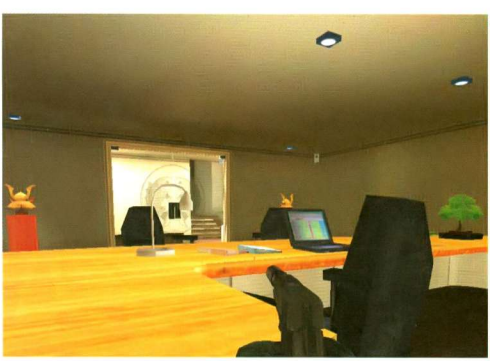
Die Opfer stehen im Keller. Zu deren Rettung senden Sie Ihr drittes Team aus. Dringen Sie am besten durch den Hintereingang der Bank ein. Gehen Sie durch den Gang nach links. Im Zimmer direkt im Anschluss finden Sie einen Durchgang nach unten, der von zwei Leuten bewacht wird. In den Büros unten lauern mehrere böse Buben, werfen Sie Rauchgranaten, um nicht entdeckt zu werden. Im Tresorraum stehen die zwei Geiseln und ein unwirscher Typ, der nicht lange fackelt, wenn die Polizei anrückt. Sie müssen schnell handeln, um ihn zu eliminieren. Der Rest der Bande sollte mit dem dicken Qualm zu schaffen haben. Stürmen Sie den Flur entlang bis zum Tresor und kümmern Sie sich dann erst um die noch verbliebenen Terroristen.

Die Finanzberichte

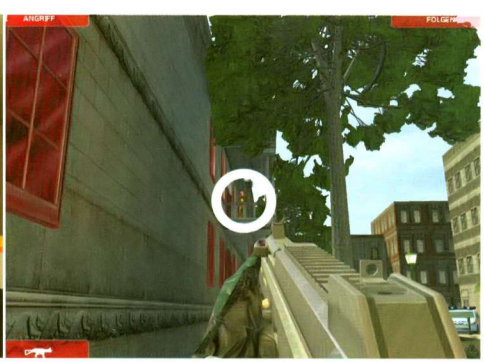
Bevor Sie die Datenräuber platt machen, sichern Sie erst die Zivilisten bei einer der Sicherheitszonen. Wichtig ist der Typ mit dem grünen Anzug. Wenn er am Computer sitzt, sind die Daten futsch. Erledigen Sie ihn, dann haben Sie gewonnen, der Einsatz ist zu Ende und Ihnen passiert nichts mehr. Daher können Sie ohne Rücksicht auf das leibliche Wohl der Mannschaft agieren. Der hintere Zugang zur Bibliothek ist der sicherere. Kommen Sie von vorn an das Zimmer heran, werden Sie sofort entdeckt. Rechts befindet sich eine Durchreiche, durch die einer der Kerle späht. Hier hilft nur: blitzschnell rein und draufhalten!

IMPORT- UND EXPORTFIRMA – GEGNER ELIMINIEREN

Anders als bei den anderen Missionen müssen, oder besser gesagt dürfen Sie hier nicht zimperlich vorgehen. Es geht lediglich darum, alle Verdächtigen zu eliminieren. Die Ausstattung bleibt Ihnen überlassen, zumindest ein Herzfrequenzorter leistet Ihnen in den verwinkelten Bauten gute Dienste. Werden Sie mit dem Gegneransturm fertig, gehen Sie ruhig mit einem Sturmgewehr im An-



Bevor Sie beim Computerhacken durch die Glastüren erspäht werden, legen Sie sich besser unter den Schreibtisch oder verkriechen sich in der Ecke neben dem Helm.



Der Hintereingang ist nur spärlich gesichert und daher die erste Wahl, um in die Bank einzudringen. Der Scharfschütze macht seinem Namen keine Ehre und semmelt kilometerweit vorbei.



Auf den Balkons steht jeweils ein Schütze (1), hinter dem Auto versteckt sich ein Terrorist (2) und gleich kommen noch etwa drei aus der Tür gerannt (3).



Vergessen Sie nie, wenigstens ein Team-Mitglied mit einem Herzschlagsensor auszurüsten. Nur damit sind Sie in der Lage, Gefahren hinter Türen aufzuspüren.

schlag auf Terroristenjagd. Andernfalls tut's der übliche leise Krempel.

Eindringen in die Basis

In manchen Situationen kann ein lautes Gewehr auch einen netten Effekt erzeugen: Gleich an der ersten Ecke erschießen Sie links den Scharfschützen auf dem Balkon, vorzugsweise mit einem Ihrer Fernkünstler, gut bestückt mit einer heftigen Wumme wie der M82A1. Das lockt etwa vier oder fünf weitere Gestalten an, die umstehenden Gegner kommen aus ihren Löchern gekrochen und stellen sich Ihnen genau vor die Flinte. Bleiben Sie ruhig sitzen und warten Sie ab, Sie können dann einen nach dem anderen gefahrlos aufs Korn nehmen. Überqueren Sie die Straße und laufen Sie hinten durch die schmale Gasse ums Haus. Rechts gelangen Sie hinein, der Eingang wird von oben gesichert. Wagen Sie sich Schritt für Schritt heran und lehnen Sie sich um die Ecke, um die Wache über dem Eingang auszuschalten. Der Anfang ist gemacht, Ihre Armee kann losschlagen.

ÜBERRASCHUNGSEIER UND ANDERE GEMEINHEITEN

Rauchgranaten

Damit erhalten Sie einen effektiven Sichtschutz, sogar auf freiem Feld. In Gebäuden zieht der Nebel durch alle Ritzen und Wände, zudem sehen die Gegner schlechter als Sie und taumeln praktisch blind durch die Gegend. Ein Infrarotsensor schafft hier klare Verhältnisse. Sie können damit auch Geiseln und für das Spiel entscheidende Gegenstände schützen, die von Terroristen nicht zerstört werden dürfen.

Gasgranaten

Tränengas ist in engen, geschlossenen Räumen sehr effektiv, wenn es darum geht, Terroristen für kurze Zeit beinahe handlungsunfähig zu machen. Allerdings erfordert der Einsatz für jeden Mann eine Gasmaske, damit diese nicht selbst der Reizwirkung zum Opfer fallen. Da Sie nur zwei Gegenstände mitschleppen können, fallen sonstige Hilfsmittel flach. Gas wirkt über einen größeren Radius als Blendgranaten und hält länger an.

Blendgranaten

Setzt Gegner in kleinen Räumen kurze Zeit schachmatt. Hat keine große Reichweite und die Wirkung hält nicht lange vor. Dafür setzt der Effekt schlagartig ein.

Splittergranaten

Diese tödlichen Eier nehmen Ihnen einiges an Arbeit ab. Durch Fenster und um Ecken geworfen, fegen Sie ganze Zimmer leer. Selbst hinderliche Türen sind damit wie weggeblasen: Platzieren Sie die Granate direkt davor.

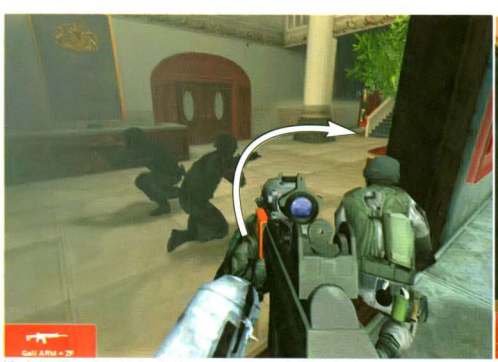
Der Tür-Trick

Dank des Herzschlagsensors können Sie Bösewichter auf kurze Entfernung ausfindig machen. Nutzen Sie diesen Umstand, wenn zwischen Ihnen und der Feindesbande nur eine lumpige Tür steht. Zielen Sie mit dem Fadenkreuz des Sensors etwa auf den oberen Rand des Herzimpulskreises. Wechseln Sie, ohne zu wackeln, zu Ihrer Waffe – nach ein, zwei Schüssen haben Sie ein Problem weniger. Je nach Material benötigen Sie dafür verschieden starke Waffen. Bei Holz kommt selbst die 9-mm-Pistolenfraktion butterweich durch, bei Metall müssen Sie schon zur deftigen .50-Desert-Eagle oder einem Sturmgewehr mit 7,56 mm greifen. Das Aufspüren funktioniert übrigens auch prima mit der Thermalsicht, allerdings nur über sehr kurze Entfernungen.

Umherstehender Krempel

Wenn Sie die herumstehenden Fässer in die Luft jagen, hat das verheerende Folgen auf umstehende Bösewichter. Zwei, drei Schüsse genügen, um eine Explosion auszulösen. Verschanzen Sie sich Ihrerseits also nicht hinter den Tonnen! Ein paar Querschläger können Ihr gesamtes Team auf einmal in die Luft gehen lassen. Einen netten Gag am Rande liefern Einschüsse in Feuerlöscher, die eine weiße Qualmwolke freisetzen. Auswirkungen auf Personen hat das aber nicht.

ANSGAR STEIDLE



Hier haben Sie praktisch keine Deckung und werden von beiden Seiten beschossen. Sichern Sie sich mit ein paar Rauchgranaten ab, das entspannt die Lage.



Auch wenn Sie sonst eher still und heimlich mit Ihrem Einsatzteam agieren sollten, in bestimmten Situationen lohnt es sich, die Gegner mithilfe von Fässern hochzujagen.

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.



Sieh an: mit DVD!
Trailer, Reportagen, Features, Tests u. v. m.

JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.

ideenhaus muc

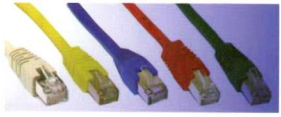
Eine gute Verbindung ...

kabelmeister
the cable company



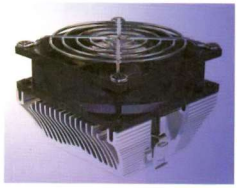
Patchkabel
Cat. 5e zertifiziert, S-FTP (Foliengeflechtsschirm), verschiedene Farben

0,5m für **2,50 €**



Titan CPU-Kühler TTC-D5TB(4/CU35)
für Intel Pentium III Coppermine & Tualatin sowie Celeron I&II (FC-PGA) alle Modelle, für AMD Duron/Thunderbird (Sockel A/462) bis 1,4GHz und AMD XP 2800+, Kupferplatte im Boden für optimierte Wärmeabfuhr.

18,90 €



USB-Seriell Adapterkabel
Dieser Adapter konvertiert den USB-Port auf RS-232 (9poliger serieller Anschuß). Win95/98/2000/XP, Mac OS 8.

19,- €



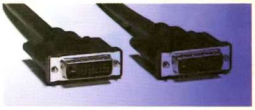
Ultra DMA-100 HDD Rundkabel
Rundkabel mit Schutzkappe zur besseren Luftzirkulation im Gehäuse.

4,90 €



Kabelmeister, Inh. O. Pavel e. K., Pasteratsweg 8, 24894 Tolk

tel. 04622 - 18 83 08
fax. 04622 - 18 83 81
info@kabelmeister.de



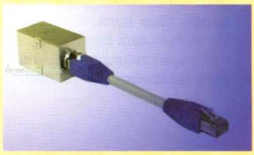
DVI-Kabel
DVI Digital 24 + 1 an DVI Digital 24 + 1
Zum Anschluß eines TFT Bildschirms

2m für **24,90 €**



USB Speicher-Stick
Mit diesem USB Mini Speicher haben Sie unterwegs immer Ihre aktuellen Dokumente parat.
Win98/ME/2000/XP sowie MAC OS 8.6 / 9.1

ab 39,- €



Crossover Adapter
Mit dem Crossover Adapter kann aus einem Patchkabel ein Crossover Patchkabel erzeugt werden.
Cat 5e tauglich

6,90 €



Adapterplatine Serial ATA auf IDE
Mit diesem Adapter können Sie Ihre UDMA-133/100/66 Festplatten an die neue Serial ATA Technik anschließen.
Win 98/ME/NT4.0/2000/XP

49,- €

www.kabelmeister.de

Händleranfrage erwünscht!

Ab 49,- € Versandkosten frei
bei Kreditkarte und Lastschrift, sonst Versandkosten 3,95 € pauschal, Post NN zzgl. 5,- ab 99,- € frei

Angebote solange Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Preise inkl. MWSt.; es gelten ausschließlich unsere AGB.

HARDWARE



High-End-Hardware ist im Xaser III richtig gut und cool verpackt.

Die sieben Zwerge

Was ist klein und kann blasen wie ein Weltmeister? Die Lüfter im neuen XASER III-Gehäuse!

Zubehör | Das neue PC-Gehäuse Xaser III von Thermaltake – entwickelt haben es MaxPoint, Thermaltake und Casetek – wird nun exklusiv über MaxPoint (www.maxpoint.net) vertrieben. An der Front des Gehäuses befindet sich eine Klappe mit allen nötigen Anschlüssen wie USB 2.0, Firewire, Mikrofon- und Lautsprecherbuchsen. Um den PC zu kühlen, setzt der Hersteller sieben sehr leise Lüfter ein, die über eine Steuerung mit Temperaturanzeige und -überwachung geregelt wird. Alle Lüfter verfügen zudem über einen Staubfilter. Das Gehäuse ist in sechs Varianten, zum Beispiel auch mit Seitenfenster, zu haben und kostet zwischen 185 und 250 Euro.
Info: Maxpoint, 040-7310980 (www.maxpoint.net)

Aufrüsten ist geil!

Was wir bei Kriegstreibern nicht gern sehen, macht beim PC Freude.



Grafik | Leadtek stellt mit der WinFast Cinema Box eine externe Multimedia-Box vor, die Ihren PC in einen Fernseher, Videorekorder und ein Radio verwandelt. Die externe Lösung kostet 59 Euro und ist kompatibel zu den Leadtek-Grafikkarten A180 DDR TDH, A170 Pro TH, A170 DDR TH, A250 LE TDH und A280 LE TDH.
Info: Leadtek, 0031-365365578 (www.leadtek.de)

Schnell und gewaltig

Der A715 ist einer der fixesten FLACH-BILDSCHIRME – perfekt für Ego-Shooter.

Zubehör | Der A715 von Adi ist ein 17-Zoll-TFT mit einer Reaktionszeit von 16 Millisekunden. Damit können selbst actionreiche 3D-Spiele ohne Schliereneffekt dargestellt werden. Das Gerät besitzt sowohl einen DVI-D als auch einen regulären D-Sub-Anschluss, Mini-Lautsprecher, einen höhenverstellbaren Fuß und einen integrierten USB-Hub. Der ADI MicroScan A715 kostet 555 Euro und ist bereits erhältlich.
Info: Adi, 0421-8390888 (www.adi-deutschland.com)





BESSERWISSER

BERND HOLTMANN ÜBER PCS IM KLEINFORMAT



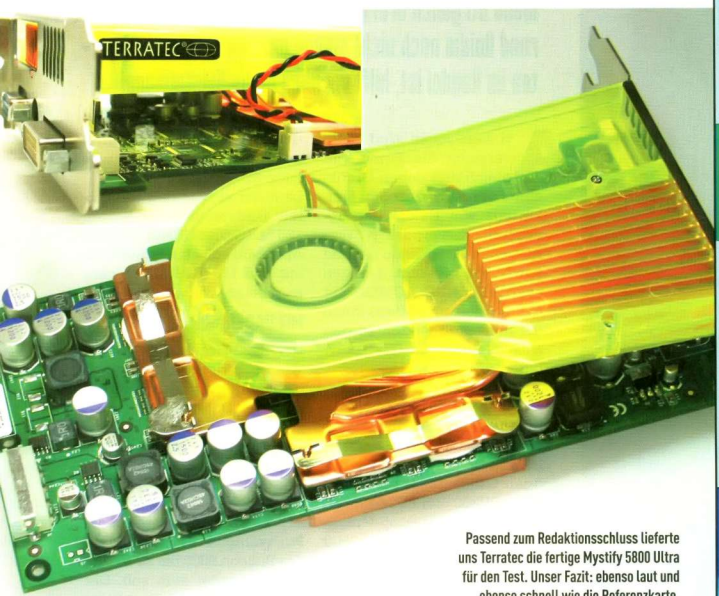
»Na, wo diese hocherfreut dreinblickende Dame den kleinen eZGo wohl versteckt hat?«

Ist das ein PC in deiner Hose, oder was?

„Warte, bis du dieses Baby zu einer LAN-Party mitbringst!" – Gemeint ist nicht die Frau, sondern der PC für die Hosentasche. Kein Witz! Eine Firma aus dem bayerischen Appenweier-Urloffen (Schönen Gruß an der Stelle) baut mit dem „Delphin Mini PC Ez-Go+" einen PC, dessen Name fast länger ist als das Gerät selbst. Hinter den lächerlichen Maßen von 15 x 14 x rund 6 Zentimetern verbirgt sich ein Prozessor mit 1.700 bis 2.000 MHz, 256 MB bis 1 Gigabyte Hauptspeicher, eine 20- bis 40-GB-Festplatte sowie eine Onboard-Soundkarte, Onboard-LAN, Onboard-Modem und alle erdenklichen PC-Anschlüsse. Das 1.100 Gramm leichte Fliegengewicht kostet mindestens 1.200 Euro. Süßes Ding, auch wenn man als Grafikkarte die Onboard-Lösung des i854GL-Mainboards verwendet. Für *Counter-Strike* sollte das allemal reichen – und das ist ja immer noch Favorit auf den meisten LAN-Partys.

Maggi Fix?

Praktisch fünf Minuten vor Redaktionsschluss kam Terratecs GEFORCE-FX-5800-ULTRA zum Test. Wie's uns geschmeckt hat? Lesen Sie selbst!



Passend zum Redaktionsschluss lieferte uns Terratec die fertige Mystify 5800 Ultra für den Test. Unser Fazit: ebenso laut und ebenso schnell wie die Referenzkarte.

Grafik | Mit den Vollversionen von *Splinter Cell*, *Warcraft 3* und *Gun Metal* spendiert Terratec der brandneuen Geforce FX 5800 Ultra ein hochwertiges Spielepaket. Der erwartete Straßenpreis liegt bei 580 bis 620 Euro. Die Platine ist eine Referenzkarte mit einer neuen BIOS-Version, die die Lüftersteuerung etwas ohrfreundlicher gestalten soll. Im 2D-Betrieb ist die 5800 Ultra nun geräuschlos. Der beiliegende Detonator 42.92 gibt dem Anwender ein Menü für die Temperaturüberwachung an die Hand. Die Lüftersteuerung ist allerdings verschlimmbessert, der FX-Lüfter bläst auch nachdem ein 3D-Spiel beendet wurde noch einige Minuten weiter mit voller Drehzahl, bis er wieder in den Silentmodus zurückschaltet. Mit gemessenen 62 dB(A) ist die Karte genauso laut wie die Referenzkarte. Angesichts des aktuellen Preises und der hohen Lautstärke ist die Mystify 5800 Ultra nur etwas für hart gesottene Nvidia-Fans. Die 3D-Geschwindigkeit ist sehr gut, den Qualitätsvergleich mit der R300-Reihe verliert Nvidia wegen der Kantenglättungsnachteile. Terratec plant übrigens eine weitere FX: die 5800 Extreme. Sie besitzt eine Wasserkühlung, 400 MHz Chiptakt, 800+ MHz RAM-Takt, einen kabellosen TV-Out und es liegen vier bis fünf Spiele und ein Spieler-Hardwarepaket bei.

BERND HOLTMANN

Produktname:	Mystify 5800 Ultra
Hersteller:	Terratec
Preis/Termin:	Ca. € 600,-/erhältlich
Webseite:	www.terratec.de
Telefon:	02157-81790
Preis/Leistung:	Ausreichend

Ausstattung: 73%
Eigenschaften: 92%
Leistung: 89%
Gesamt: **89%**

„Schnellste Nvidia-Grafikkarte, aber zu laut und eindeutig zu teuer"

LIES MICH!

EASY LISTENING



Jetzt eiskalt: Die Abit Geforce FX.

Grafik | Zunächst wollte Abit auf seiner Geforce FX 5800 die Standard-FX-Flow-Kühlung von Nvidia verbauen – und nun tauchten Bilder auf, die die Platine mit der Abit-eigenen OTES-Lösung zeigen. Die OTES 3 genannte Kühllösung soll besser sein als das von Nvidia propagierte FX Flow und sieht deutlich kompakter aus.
Info: www.abit.com



Der neue 655-Chipsatz unterstützt auch AGP-8X-Grafikkarten.

DIE DDR-PREMIERE

Infrastruktur | Der taiwanische Chiphersteller Sis liefert offenbar eine Hyper-Threading-taugliche Variante des Pentium-4-Chipsatzes 655 nach. Nach einem Bericht des Online-Dienstes Digitimes.com will Mainboard-Hersteller Asus Ende Januar erste 655-Platinen im B0-Stepping auf den Markt bringen, die Hyper-Threading-Prozessoren unterstützen. Bislang seien nur die älteren, nicht HT-tauglichen 655-Versionen im A0-Stepping in den Handel gelangt, heißt es in dem Bericht weiter. Der Sis 655 unterstützt AGP 8X, ein Zweikanal-DDR333-Speicherinterface und ist vergleichsweise günstig. Der Chipsatz wird von vielen Mainboard-Herstellern auf Niedrigpreis-Platinen eingesetzt.
Info: www.sis.com.tw



Heiß begehrt: Intels Pentium-4-Prozessor.

ENGLISCH EINKAUFEN

Prozessor | Unbekannte haben Pentium-4-Prozessoren im Wert von 7,5 Millionen Euro gestohlen. Nach Angaben des britischen Nachrichtensenders BBC haben die Diebe am Londoner Flughafen Heathrow einen Lastwagen ausgeraubt, der kurze Zeit unbeaufsichtigt war. Schon im vergangenen Jahr wurde auf dem Flughafen mehrfach Hardware gestohlen.
Info: www.bbc.co.uk

VIA-GRA FÜRS MAINBOARD

Mainboard | VIA liefert in naher Zukunft die erste Ladung des detailverbesserten Mainboard-Chipsatzes KT400A aus. Im Vergleich zum KT400 unterstützt der Neuling allerdings nicht nur DDR333-Speicher, sondern auch den zurzeit schnellsten DDR-Speicher mit 400 MHz effektiver Taktfrequenz (DDR400). Zusätzlich kauft VIA die Sensaura-Lizenz, um dem Onboard-Soundchip auch die 3D-Soundstandards EAX 1.0, EAX 2.0 sowie den I3DL2-Standard beizubringen.
Info: www.via.com-tw



VIA will Nvidias Nforce2-Chipsatz Konkurrenz machen.

Das hat Zukunft!

Wenn Ati gleich drei neue Chips veröffentlicht, während Nvidia noch nicht einmal mit den Geforce-FX-Karten im Handel ist, hilft ein Blick in die Kristallkugel.

Ati legt nach! Und zwar versucht die Firma, mit gleich drei neuen Grafikchips der kalifornischen Konkurrenz von Nvidia den Todesstoß zu verpassen. Was Ati genau in der Hand hat und wie Nvidia versucht, dagegen anzugehen? PC ACTION hat recherchiert und bringt Ihnen die heißesten Fakten zu den Next-Generation-Grafikkarten.

WAS ATI AUF DER CEBIT ZEIGT

Kurz vor der CeBIT im März veröffentlichte Ati die ersten Informationen für ihre künftigen Grafikchips. Die Chips R350, RV350 und RV280 sollen alle aktuellen Desktop-Grafikchips Radeon 9700 Pro, 9500 und 8500 ersetzen. Hinter dem Codenamen R350 verbirgt sich der Radeon 9800. Er soll den 3D-Vorsprung von Ati über Nvidias Geforce FX 5800 ausbauen. Wie der Vorgänger wird auch er im 0,15-Mikrometer-Prozess gefertigt und greift auf die gleichen Vertex Shader und Pixel Shader zurück. Die Taktfrequenz des 9700 Pro wird vermutlich bei 380 MHz liegen, der Standardtakt des Vorgängers beträgt 325 MHz. Statt wie Nvidia auf teuren DDR-II-ähnlichen Speicher zu setzen, baut Ati wieder DDR-SDRAM ein, diesmal natürlich auch mit erhöhter Taktfrequenz: 680 MHz effektiver Speichertakt (2x340 MHz) vergrößern die Speicherbandbreite des Chips (Radeon 9700 Pro: 620 MHz) und bieten damit noch etwas mehr 3D-Performance.

Laut Ati verwenden die ersten Radeon-9800-Pro-Karten 128 MB DDR-SDRAM. Erst im April/Mai soll eine Pro-Version mit 256 MB DDR-II-Speicher angeboten werden.

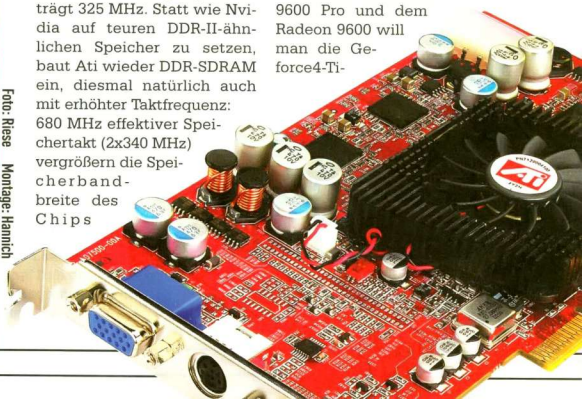
MIT DABEI: DDR-II

Der R350-Grafikchip arbeitet wie auch der R300 (Radeon-9700-Serie) mit einer 256 Bit breiten Datenleitung zwischen Grafikchip und Grafikspeicher. Darüber hinaus unterstützen die neuen High-End-Chips DDR-II-Speicher. Der Radeon 9800 erreicht laut Ati die 3D-Leistung des 9700 Pro, während die Pro-Variante des Radeon 9800 bis zu 25 Prozent schneller sein soll. Der Preis für diesen 3D-Nachbrenner liegt laut Ati bei 400 Euro (Radeon 9800) beziehungsweise ca. 475 Euro für die Pro-Variante. Entsprechende Grafikkarten bieten unter anderem Club 3D, Connect 3D, Gigabyte, Hercules, HIS und Sapphire an. Aber auch für weniger Geld wird Ati in Zukunft Spieler glücklich machen. Mit dem Radeon 9600 Pro und dem Radeon 9600 will man die Geforce4-Ti-



»Ich geb mir die Kugel.«

Foto: Riese Montage: Hannich



4200-Grafikkarten mit AGP-8X-Unterstützung angreifen. Die beiden neuen Radeon-Chips basieren auf dem von Grund auf neu entwickelten Chip RV350, für den das kleinere Herstellungsverfahren mit 0,13-Mikrometer-Technik verwendet wurde. Er ist wie die Radeon-9500-Chips komplett kompatibel zu DirectX 9 und besitzt vier Pixel-Pipelines.

MIT ETWAS TAKTGEFÜHL

Die Chipfrequenz von Radeon 9500/Radeon 9500 Pro und Radeon 9700 (275 MHz) hat Ati beim Radeon 9600/Radeon 9600 Pro aufgrund der besseren Fertigungsänderung erhöht. Der Chip- und Speichertakt des 9600 Pro liegt demnach bei 400/640 MHz. Der Preis der ersten 9600-Pro-Karten liegt ebenfalls nach Ati-Angaben bei rund 230 Euro, während die 3D-Leistung vermutlich besser ist als die von Nvidias NV31 (siehe „Nvidia unter Druck", rechts). Die Taktung des Radeon 9600 steht noch nicht fest. Allerdings soll es eine komplett lüfterlose Version (ohne Heatpipe) geben, die 175 Euro kosten soll. Die 128-MB-Version kostet nach Ati-Informationen knapp 200 Euro und soll wie auch die andere ab April im Handel stehen. An der internen Berechnung der Grafik hat Ati gefeilt und einiges optimiert. Zu den detailverbesserten Bereichen zählen zum Beispiel die Verwaltung von Tiefendaten und der Speicher-Controller.

Den RV280 nennt Ati kurzerhand Radeon 9200. Er soll Nvidias letztem Geforce4-MX-Grafikchip den Rang ablaufen – und dazu hat er auf jeden Fall die technischen Voraussetzungen, denn wo Nvidia noch auf alte DirectX-7-Technik setzt, kann Ati mit dem Chipkern des altbekannten Radeon 8500 auftrumpfen. Der beherrscht mit DirectX 8.1 alle Grafikeffekte, die bei heutigen Spielen verwendet werden. Neu ist lediglich das Speicher-Interface des RV280, das man von AGP4X auf AGP8X aufgewertet hat. Aber was treibt Nvidia eigentlich?

NVIDIA UNTER DRUCK

Die Webseite The Inquirer orakelte Anfang März bereits, dass Nvidia die Stückzahlen des Geforce-FX-Grafikchips (Codename: NV30) auf 100.000 beschränkt. Das hieße auch, dass es weltweit lediglich 100.000 entsprechende Grafikkarten gäbe. Dieses Gerücht könnte sich nach dem lauwarmen Empfang der ersten ultralauten Geforce FX 5800 Ultra von Terratec bewahrheiten. Hauptaugenmerk scheint man tatsächlich eher auf die Nachfolgeprodukte mit den neuen Grafikchips NV31, NV34 und NV35 zu legen. Der NV 31 ist sicherlich der interessanteste neue Grafikchip von Nvidia. Ihn gibt es in den beiden Versionen Geforce FX 5600 und Geforce FX 5600 Ultra und er besitzt vier Pixel-Pipelines. Der Rest gleicht der Architektur des NV30 (FX 5800/FX5800 Ultra), allerdings wurde die Zahl der verwendeten Transistoren halbiert. Das heißt, dass die Karten nicht nur wesentlich günstiger sind, sondern bei Taktfrequenzen um 400 MHz auch mit einer leisen, herkömmlichen Luftkühlung auskommen.

GÜNSTIGE GEFORCE FX

Die Versionen FX 5600 und FX 5600 Ultra unterscheiden sich natürlich in den Taktfrequenzen und der Speicherausstattung, denn die Ultra-Version soll über 256 MByte Grafikspeicher verfügen. Die 3D-Leistung der beiden NV31-Chips soll vermutlich die eines Geforce4 Ti-4600 übertreffen. Unter dem Namen Geforce FX 5200 bringt Nvidia den wohl langsamsten Geforce-FX-Chip auf den Markt. Mit vier Pixel-Pipelines und stark abgespeckten Effizienztechniken soll der Chip langsamer sein als die NV31-Chips (FX 5600/FX 5600 Ultra). Der NV35 wird schließlich die Nachfolge des Geforce FX 5800 (Ultra) antreten. Den muss Nvidia möglichst schnell fertig stellen, um gegen Atis neuen Radeon-9800-Chip auch gewachsen zu sein.

BERND HOLTMANN

KOMMENTAR

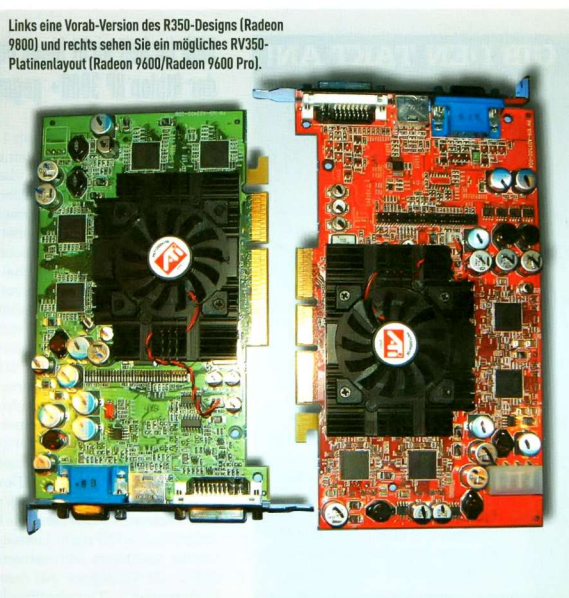


BERND HOLTMANN

Mit der Geforce FX 5800 Ultra hat sich Nvidia ordentlich in die Nesseln gesetzt – die Kühlung ist zu laut und die Verspätung der fertigen Produkte zählt bis zum Redaktionsschluss bereits drei Monate! Und genau jetzt betritt Ati mit drei weiteren Neuigkeiten das Spielfeld, um Nvidia noch einmal zu zeigen, wo der Hammer hängt. Die Zeiten für die Kanadier stehen auf Erfolg, unbestritten. Aber warten wir ab, ob Nvidia mit dem NV31 den Karren wieder aus dem Dreck ziehen kann. Bis dahin wird sich an einer Tatsache nichts ändern: Wer zurzeit eine günstige und sehr schnelle DirectX-9-Grafikkarte will, kauft eine Radeon 9500 Pro.



Hier sehen Sie eine DirectX-9-Grafikdemo von Ati, bei der man sich besonders viel Mühe mit den Affenhaaren gegeben hat.



Links eine Vorab-Version des R350-Designs (Radeon 9800) und rechts sehen Sie ein mögliches RV350-Platinenlayout (Radeon 9600/Radeon 9600 Pro).



Chaintech lässt mit dem 7NJS Zenith kaum Wünsche offen – selbst dieses nützliche Frontpanel wird zusammen mit dem Mainboard geliefert.

Der heiße Riese

GIB DEN TAKT AN!

Der Athlon XP 3000+ rechnet mit einer niedrigeren Frequenz als das bisherige Top-Modell XP 2800+. Trotzdem ist er schnell.

Beim Athlon XP 3000+ soll der zusätzliche interne Zwischenspeicher (Level2-Cache) ein Leistungsplus bringen, das AMD im Bereich von rund 17 Prozent sieht. Für die meisten Spiele geht die Rechnung „Mehr Cache, weniger Megahertz = mehr Leistung" sogar auf! Der 3000+ liegt bei vier von sechs Spiele-Benchmarks vorne und kann sich gegen den Pentium 4 durchsetzen. Besonders Spiele auf Basis der *Unreal*-Engine liegen dem Barton und verhelfen ihm – im Vergleich zu einem Pentium 4 mit 3.066 MHz – zu rund 7 Prozent mehr Performance. Intels Domäne bleiben hingegen die Spiele *Dungeon Siege* und *Aquanox 2*, mit Einschränkungen auch *Warcraft 3*. Intels Optimierungstechnik Hyper Threading (HT) bringt fast keinem Spiel Vorteile, selbst beim HT-optimierten *Aquanox 2* fällt der Leistungsvorteil mit nur 3 Prozent eher mager aus.

AMD fackelt nicht lange und macht Intel ordentlich Feuer unterm Hintern. Ob sich der Athlon XP 3000+ gegen Intels Drei-Gigahertz-Monster durchsetzt?

Während zu Pentium-1-Zeiten noch jede kleine CPU-Verbesserung die nächste Prozessorgeneration eingeleitet hat, wird dieser Tage einfach das Chip-Innenleben geändert, der eigentliche Prozessorname aber beibehalten. Der aktuelle Chipkern von AMDs Athlon-XP-Serie heißt Thoroughbred und wird, wie eben beschrieben, wieder durch einen neuen ersetzt. Da der Kern an seine Taktgrenze stößt und der neu entwickelte Prozessor mit dem Codenamen „Hammer" noch mit Fertigungsproblemen kämpft, muss eine Zwischenlösung her. Der Barton soll die Leistungslücke zum Pentium 4 schließen. Wie? Indem ihm AMD mehr Level2-Cache spendiert als seinem Athlon-XP-Vorgänger mit dem Codenamen Thoroughbred. Der Rest des T-Bred-Kerns wird für den Barton einfach übernommen.

Bei unseren Spiele-Benchmarks liegt der Barton vorne. Allerdings müssen Spieler für diese Leistung auch tief in die Taschen greifen, denn der deutsche Endkundenpreis des Athlon XP 3000+ liegt mit rund 730 Euro gleichauf mit dem eines Pentium 4 mit 3,06 GHz. Der Barton kommt auch als XP 2800+ und XP 2500+ auf den Markt. Beide Modelle werden deutlich günstiger sein als der Top-Prozessor.

DAS KLEINE PROBLEMKIND

Mit der Kompatibilität steht es beim XP 3000+ aber nicht zum Besten. Auf vielen KT333- und selbst auf einigen KT400-Platinen laufen die schnellen AMD-Prozessoren nicht. Besonders der XP 3000+ überlastet viele Platinen. Lediglich die neuen Nforce2-Platinen sind uneingeschränkt Barton-tauglich. Im direkten Leistungsvergleich (siehe Extrakasten „Gib den Takt an!") bringt der 512 Kilobyte große L2-Cache des Athlon mit Barton-Kern bei gleichem Takt zwischen 1,5 (*Praetorians*) und 8 Prozent (*Unreal 2*) mehr Leistung als ein gleich getakteter Athlon XP mit Thoroughbred-Kern, dafür aber nur 256 Kilobyte L2-Cache.

Immer wichtiger wird bei der PC-Beschaffung die Abstimmung zwischen Hauptprozessor, Hauptplatine und Speicher. Denn alle Komponenten spielen stark in die Leistungsfähigkeit eines PCs rein. Ein Athlon XP 2100+ wird zum

Hosen runter, Bilanzvergleich!

PC ACTION weiß, was Sie beim Kauf von aktuellen Mainboards beachten müssen.

Was bringt mir ein Nforce2-Mainboard? Wie hoch ist der Leistungsgewinn gegenüber einem mit KT133A/KT266(A)-Chipsatz?
Der Leistungsgewinn zu Mainboards mit SDR-SDRAM und KT133A-Chipsatz liegt je nach Anwendung zwischen 10 und 20 Prozent. Dazu kommt, dass ältere KT133A-Mainboards aktuelle Prozessoren wie den Athlon XP 3000+ nicht mehr unterstützen. Der Chipsatz-Unterschied zum KT266(A) ist nicht sehr groß – hier lohnt sich ein Upgrade eigentlich nicht.

VIA KT400, Sis 746FX oder Nforce2 – welcher Chipsatz ist für AMD-Systeme besser?
Der Nforce2 ist dem KT400 an Leistung, Stabilität und den Features überlegen. Wie gut der Sis 746FX sein wird, lässt sich schwer einschätzen. Entsprechende Mainboards liegen noch nicht vor.

Ist ein Nforce2 mit integrierter Grafik eine echte Alternative?
Nur, wenn Sie ein absoluter Gelegenheitsspieler sind und mit stark reduzierten Grafikdetails spielen. Für aktuelle Spiele wie *Unreal 2* ist die Onboard-Grafik des Nforce2 nicht zu gebrauchen, da sie auf dem Leistungsniveau einer Geforce4 MX-420 liegt. Unser Tipp: besser zu einem normalen Nforce2 und einer vollwertigen AGP-Karte greifen.

Beispiel auf einem alten Mainboard mit VIA KT133A-Chipsatz und PC133-Speicher auf das Leistungsniveau eines XP 1900+ gebremst. Die maximale Leistung erreichen Sie bei den XP-Prozessoren derzeit auf Mainboards mit Nvidias Nforce2-Chipsatz. Wer sich also einen neuen AMD-Prozessor kaufen will, muss höllisch aufpassen. Neben den Athlon-XP-Versionen mit dem brandneuen Barton-Kern liegen nämlich auch noch etliche Thoroughbred- und Palomino-Varianten im Handel. Wer aufrüsten will, sollte unbedingt sein Mainboard auf Kompatibilität prüfen. Wer zu den Anwendern zählt, die auf den kleinen Leistungsnachbrenner durch die 512 Kilobyte L2-Cache verzichten können, sollte zu einem XP 2600+ oder XP 2700+ greifen und dabei eine Menge Geld sparen. Die gesparte Kohle könnten Sie gleich in ein passendes Mainboard investieren, zum Beispiel in das gelb-schwarze Chaintech 7NJS Zenith. Das „Borussia-Dortmund-Gedächtnis"-Mainboard wird mit einer Firewire-Blende, zwei Audio-Blenden, zwei Serial-ATA-Kabeln, zwei IDE- und zwei Floppy-Rundkabeln sowie einem Frontpanel mit weiteren Firewire- und Audio-Anschlüssen und einer Diagnose-LED geliefert. Eine wahre Ausstattungsbombe! Außerdem setzt man einen Promise-Controller ein, der einen IDE-Anschluss für RAID und zwei Serial-ATA-Anschlüsse bietet. Eine Onboard-Netzwerkkarte sowie Onboard-Sound (über den C-Media-Soundchip 8738) sorgen mit dem fetten Softwarepaket für eine kaum zu übertreffende Ausstattungswertung. Das Board-Layout selbst ist trotz der vielen Extras akzeptabel. Nur der CPU-Sockel ist wie bei allen anderen Nforce2-Platinen unglücklich positioniert und der Floppy-Anschluss liegt viel zu weit unten. Bei den Benchmarks hat das 7NJS Zenith alle anderen Platinen knapp überholt. Stabilitätsprobleme gab es keine. Das 7NJS ist ein erstklassiges und sehr teures Mainboard. Chaintech liegt gleichauf mit dem Asus A7N8X.

DER PC-ACTION-PREISTIPP

Das Abit NF7-S ist nicht ganz so gut, konnte sich aber dank der guten Performance, solider Ausstattung und des ordentlichen BIOS einen guten Platz sichern. Auf der Platine sind Serial ATA, Onboard-LAN und -Sound verlötet. Eine Besonderheit ist der Serial-ATA-Adapter, mit dem Sie einen IDE-Steckplatz in einen weiteren Serial-ATA-Port verwandeln können. Dazu ist das NF7-S mit einer Firewire-Blende ausgestattet. Das Software-Paket erreicht mit einem Hardware-Monitor und einem BIOS-Flashtool nur unteres Mittelmaß. Beim Board-Layout des NF7-S gibt es nicht viel zu beanstanden. Der Floppy-Anschluss ist rechts oben auf der Platine verlötet, so dass selbst bei Big-Towern und weit oben angebrachten 3,5-Zoll-Schächten keine Probleme auftreten. Lediglich der Stromanschluss des Netzteils liegt unglücklich links unterhalb des CPU-Sockels, der wie bei allen anderen Nforce2-Platinen gedreht ist. Bei den Benchmarks landet das NF7-S nur einen Frame pro Sekunde hinter dem Chaintech 7NJS Zenith. Stabilitätsprobleme gab es während der Tests keine. Weder bei RAM-Vollbestückung noch bei AGP8X-Betrieb. Fazit: Das Abit NF7-S ist mit rund 139 Euro ein günstiges, leistungsstarkes und gut ausgestattetes Mainboard.

BERND HOLTMANN

NFORCE2-MAINBOARDS IM TEST



Name:	CT-7NJS Zenith	NF7-S
Hersteller/Preis	Chaintech/€ 209,-	Abit/€ 139,-
Info-Telefon	0800-2424683	0031-773204428
Webseite	www.chaintech.de	www.abit-usa.com
Preis-Leistung-Verhältnis	Ausreichend	Gut
AGP-/PCI-/ISA-Slots	AGP8X/5/0	AGP8X/5/0
Anschlüsse USB/Riser/Infrarot	6 /1/1	4/0/1
Speicherart/Anzahl Bänke	3x DDR-SDRAM	3x DDR-SDRAM
Beigelegte Software	Norton IS 2002, Norton AV 2002, Adobe Active-share, Adobe Acrobat Ebook Reader, Imagemore	Winbond Hardware Monitor, Flashtool
Onboard-Soundchip	C-Media 8738	AC97
Sonstige Ausstattung	RAID-IDE-Anschluss 0, 1, 0 + 1, LAN, Firewire-BL., 2 Audio-BL., 2 IDE-Rundkabel, 2 FDD-Rundkabel, Serial ATA, Frontpanel mit Diag-LED, Firewire, Audio-Anschlüssen, 2 SATA-Kabel	Serial ATA, SATA-Adapter für IDE-Steckplatz, SATA-Kabel, LAN, Firewire-Blende, USB-Blende
Frontside Bus	100 - 200 MHz	100 - 237 MHz
Multiplikator	3x-22x, bis 12x läuft	3x-22x, bis 12,5x läuft
CPU-Spannung	1,400-2,150V	1,100-1,850V
Sonstige Eigenschaften	RAM-/AGP-Spannung regelbar	RAM-/AGP-/Chipset-Spannung regelbar
Performance	Sehr gut	Sehr gut
Stabilität	Sehr gut	Sehr gut
Kompatibilität	Gut	Gut
Übertaktbarkeit	Sehr gut	Sehr gut
Wertung:	*Sehr teuer, aber trotzdem ein erstklassiges AMD-Mainboard* **92%**	*Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bei diesem schnellen Board* **89%**

PC ACTION GOLD

PC ACTION PREISTIPP



PC ACTION GOLD

Fiberline CAS-3040 Router

Der CAS-3040 von Fiberline verfügt neben einem DSL-Router über einen 10/100-MBit-Switch mit vier Ports. Eine große Hilfe ist das sehr gute deutsche Handbuch, das auch wichtige Tipps zum Thema Sicherheit gibt. Das Konfigurationsmenü wird wie bei fast allen Routern über einen Internet-Browser aufgerufen. Mithilfe des guten Handbuchs haben auch Anwender ohne Englischkenntnisse keine Probleme bei der Konfiguration des Routers. Der CAS-3040 ist für die meisten Spiele schon voreingestellt, darunter sind unter anderem *Warcraft 3*, *Counter-Strike* und *Age of Mythology*. Damit sich niemand an Ihren Daten vergreifen kann, verfügt der Router über eine Firewall. Sogar DoS-Attacken können abgewehrt und protokolliert werden. Außerdem lässt sich ein MAC-Filter aktivieren, dann können nur bestimmte Geräte Verbindungen zum Router aufbauen. Ein sehr gutes und vor allem billiges Gerät, das sogar noch einen eigenen 4-Port-Switch mitbringt. Sagenhaft. *(bh)*

Produktname:	CAS-3040 Router
Hersteller:	Fiberline Networks
Preis/Termin:	€ 69,-/erhältlich
Webseite:	www.fiberlinenetworks.com
Telefon:	04181-21840
Preis/Leistung:	Sehr gut

Ausstattung: 75%
Eigenschaften: 83%
Leistung: 97%
Gesamt: **86%**

„Sehr günstig und sehr gut: Hier bekommen Sie Router und Switch fast geschenkt."

Creative I-Trigue 2.1 3300

Die hohen Satelliten des neuen Subwoofer-Systems von Creative machen nicht nur optisch sehr viel her. Gesteuert wird es über eine Kabelfernbedienung, die wie alle anderen Kabel an der Rückseite des Subwoofers angeschlossen wird. Praktisch ist auch die Beschriftung der Anschlüsse – hier kann man nichts falsch machen. An der Fernbedienung befinden sich neben dem Netzschalter auch Regler für den Bass und die Lautstärke sowie ein praktischer Kopfhöreranschluss. Die Kabel zu den Satelliten sind für jeden Schreibtisch ausreichend lang. Die schmalen Satelliten-Türmchen bestehen aus Aluminium und machen einen sehr gut verarbeiteten Eindruck. Im Akustik-Test muss sich die Konstruktion aber etwas Kritik gefallen lassen. So klingt der obere Mitteltonbereich etwas dünn. Nach unten hin übernimmt der mit 25 Watt Effektivleistung recht starke Subwoofer. Für Spiele ist das I-Trigue 2.1 3300 perfekt geeignet, zur reinen Musikwiedergabe für verwöhnte Ohren nicht. *(bh)*

Produktname:	I-Trigue 2.1 3300
Hersteller:	Creative
Preis/Termin:	€ 129,-/erhältlich
Webseite:	europe.creative.com
Telefon:	00353-14380000
Preis/Leistung:	Gut

Ausstattung: 84%
Eigenschaften: 81%
Leistung: 79%
Gesamt: **83%**

„Gut für Spiele geeignet, aber weniger für reine Musikwiedergabe."

Atlantis 9700 Pro Ultimate Edition

Als Kühlsystem für die lüfterlose High-End-Grafikkarte kommt das Heatpipe-Kühlsystem ZM80A-HP von Zalman zum Einsatz. Das ist allerdings so breit, dass der erste PCI-Steckplatz auf dem Mainboard nicht belegt werden kann. Die Verarbeitung der von Hand montierten Heatpipe ist zwar etwas wackelig, trotzdem sitzt der Kühlkörper einwandfrei auf dem Radeon-9700-Pro-Grafikchip. Erste Abstürze in 3DMark 2001 SE, *Warcraft 3* und *Unreal Tournament 2003* waren auf den beigelegten Treiber (Version 7.79) zurückzuführen und nach einem Update behoben. Einen besonders guten Eindruck hinterließ Sapphires Karte im Hinblick auf die Übertaktbarkeit. Selbst bei satten 360 MHz Chiptakt und 680 MHz effektivem Speichertakt traten keine Grafikfehler auf (Standard: 325/620). Ohne Gehäuselüfter sollten Sie die Karte aber nicht übertakten. Nach 30 Minuten Testbetrieb ohne einen solchen Lüfter traten selbst in Windows erste Grafikfehler auf. *(bh)*

Produktname:	Atlantis 9700 Pro (Ultimate Ed.)
Hersteller:	Sapphire
Preis/Termin:	€ 520,-/erhältlich
Webseite:	www.sapphiretech.com
Telefon:	08734-939013
Preis/Leistung:	Sehr gut

Ausstattung: 84%
Eigenschaften: 94%
Leistung: 91%
Gesamt: **91%**

„Erstklassig zu übertakten, aber ohne Gehäuselüfter nicht zu empfehlen!"

frozen-silicon.de

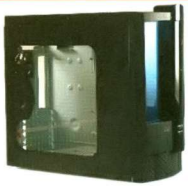
phone: 0800-0-FROZEN freecall

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!***

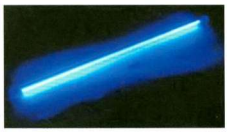
Case Modding 2003



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

Das Ach mit dem Krach!

PC ACTION zeigt Ihnen, wie Ihr Rechner leise läuft – selbst wenn im Gehäuse mehrere Kühl-Turbinen ihren Dienst tun.



»Autoradios schauen auch immer bescheuerter aus.«

So laut ist Krach wirklich!

Was ist Lärm eigentlich? Wolfgang Petry, Elvis oder System of a Down? Geschmackssache. Wir machen für Sie einfach mal die physikalische Definition verständlich.

Die Angabe „dB(A)" finden Sie mittlerweile bei vielen Produkten aus dem Silent-Bereich. Dabei handelt es sich, vereinfacht dargestellt, um Schalldruckangaben in Dezibel, die mit einer speziellen Bewertungskurve A gewichtet wurden. Diese Bewertungskurve A enthält Merkmale, die zu großen Teilen dem Hörempfinden eines Menschen entsprechen. Wichtig zu beachten: Diese Skala arbeitet logarithmisch. 30 dB(A) ist nicht halb so laut wie 60 dB(A). Computer arbeiten in Pegelbereichen von circa 45 dB(A). In diesem Bereich wird die Erhöhung um circa 10 dB(A) als Verdopplung der Lautstärke wahrgenommen. Die Dezibel-Angabe ist sehr verbreitet.

Davon abgesehen gibt es aber noch eine zweite Möglichkeit, um Lautstärke zu messen. Die Einheit Sone ist eine lineare Skala – eine Verdopplung der Lautstärke schlägt sich in dieser Skala auch mit einem doppelt so großen Zahlenwert nieder. 40 dB(A) entsprechen circa 1 Sone – eine direkte Umrechnung beider Lautstärke-Angaben ist nur über ein kompliziertes, grafisches Verfahren möglich.

Beide Konzepte haben aber eine große Schwäche: Jeder Mensch nimmt Krach oder Lärmbelästigung anders wahr. Ungeschulte Hörer können bei beiden Systemen keine Zuordnungen „erhören". Bei unserem Praxistest haben wir uns überwiegend an dB(A)-Werte gehalten – das macht es für Sie einfacher, die richtigen Produkte auszuwählen, da diese Angaben mittlerweile bei allen Silent-Produkten auf der Verpackung zu finden sind.

dB(A)	Sone
20	0,15
30	0,3
35	0,5
40	1
50	2
60	4
70	8
80	16

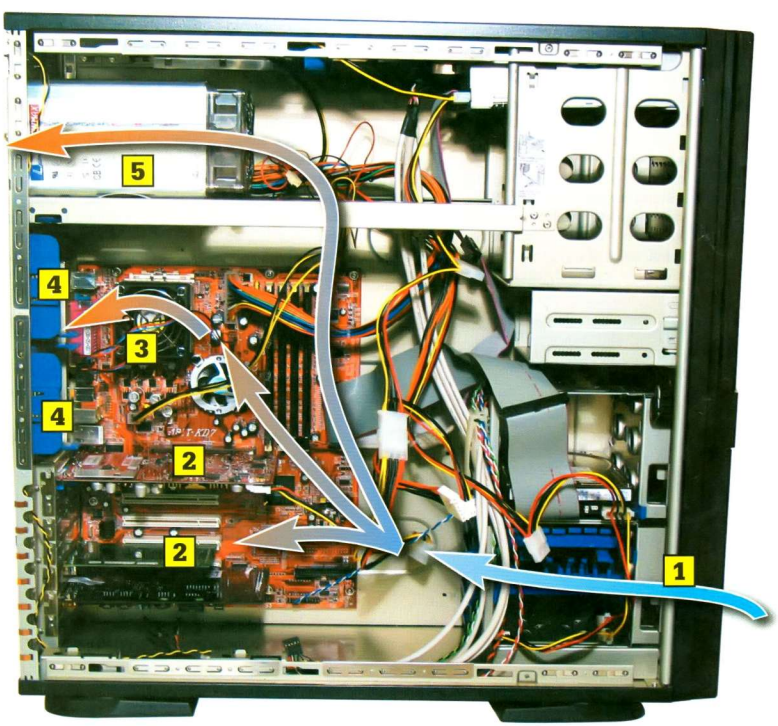
Die beiden Angaben Sone und dB(A) sind nicht voneinander abhängig, sondern zwei grundsätzlich verschiedene Möglichkeiten, um Lautstärke in Zahlen auszudrücken. Damit Sie ungefähr wissen, wie Sie die Werte einzuschätzen haben, stellen wir in dieser Tabelle die Proportionen zwischen den beiden Einheiten her.

Erinnern Sie sich noch an damals? Als in einem PC kaum mehr als die Festplatte und vielleicht ein kleiner Prozessorlüfter leise surrten? Die Zeiten sind längst vorbei. Mittlerweile werden Hauptprozessoren und Grafikchips mit sehr hohen Taktraten betrieben. Das sorgt für sehr hohe Verlustleistungen und ein aktueller Prozessor gibt pro Flächeneinheit tatsächlich mehr Wärme ab als eine voll aufgedrehte Herdplatte! Als Konsequenz werden immer schneller drehende Lüfter eingesetzt, die CPU, Grafikkarte und Netzteil kühlen – und in jedem Standard-PC verbaut sind. Und genau diesen Störenfrieden rücken wir auf den Leib.

DAS MÜSSEN SIE UNBEDINGT WISSEN

Bevor Sie mit dem Schraubenzieher an Ihrem PC herumfuhrwerken, sollten Sie sich etwas Zeit nehmen, um das Prinzip der Lautstärke zu verstehen. (Siehe Extrakasten: So laut ist Krach wirklich!) Um die lautesten PC-Krachmacher zu enttarnen, schrauben Sie das linke Gehäuse-Seitenteil ab und hören Sie in den PC hinein. In der Regel sind der CPU-Lüfter und das Netzteil die Störenfriede. Weitere Quellen sind schnell drehende Lüfter, wie sie auf Grafikkarten und zur Chipsatzkühlung auf dem Mainboard verwendet werden. Festplatten und optische Laufwerke erzeugen nur Krach, wenn sie in Aktion sind. Sie tragen nur einen geringen Teil zur permanenten Lärmbelästigung bei. Gehäuselüfter können ebenfalls die Gesamtlautstärke eines PCs in die Höhe treiben. Ganz gleich, wie sie vorgehen: beim Lautstärke-Tuning gilt fast immer folgende Regel: Je leiser der PC ist, desto wärmer wird er. Die Abstimmung aller Tuning-Maßnahmen ist also sehr wichtig. Um einen leisen PC zu erhalten, können Sie entweder Ihren bestehenden PC tunen oder gleich einen neuen PC unter dieser Vorgabe zusammenbauen. Die Tuning-Möglichkeiten für bereits bestehende PCs liefern wir Ihnen im Anschluss.

Das Casetek 1018 von www.noiseblocker.de bietet Platz für immerhin fünf Lüfter, ob-



Die ATX-Spezifikation sichert die Kühlung aller PC-Komponenten. Ein Gehäuselüfter 1 saugt kalte Luft an, die schließlich die Steckkarten 2 sowie den Prozessor 3 kühlt und schließlich über das Netzteil 5 und weitere Lüfter 4 ausgeschieden wird.

DAMIT DAS KLAR IST!

dB(A)
Einheit für Schalldruck, der mit der Bewertungskurve A gewichtet wurde

Silent-Komponente
Modifizierte Hardware, die speziell auf geringe Lautstärke getunt wurde

Sone
Einheit und Maß für die hörbare Lautstärke, lineares System

Verlustleistung
Unerwünschte Abwärme, die durch die Kollision von Ladungsträgern entsteht

wohl es sich nur um ein Midi-Gehäuse handelt. Es ist nahezu optimal geeignet für einen sehr leisen PC. Nun bekleben wir die Innenseiten des Gehäuses mit geräuschdämmenden Matten. Beim Kauf sollten Sie darauf achten, ein Gehäuse zu wählen, zu dem es bereits vorgeschnittene Dämmmattensets gibt. Solche Sets bieten viele Online-Shops und auch Zubehör-Fachhändler an. Für das Casetek 1018 haben wir das Set „NB-Evolution-EQ Platinum" gewählt. Es stammt ebenfalls von www.noiseblocker.de. Die Matten sind relativ leicht und filtern störende PC-Geräusche.

DAMIT SIE SICH AUF KEINEN FALL VERKLEBEN

Bevor Sie den PC in das Gehäuse bauen, sollten Sie die Flächen abkleben, die Sie anschließend nicht mehr erreichen, zum Beispiel den Gehäusebereich über dem Netzteil oder den Laufwerken. Alle anderen Flächen können Sie auch nach der Montage verkleben – dadurch stellen Sie sicher, dass Sie keine Bereiche abdecken, die später noch gebraucht werden. Fast alle Dämmmatten verfügten über extrem haftende Klebeflächen. Korrekturen sind praktisch unmöglich. Je großflächiger die Dämmung angebracht ist, desto mehr Sinn macht sie: Die Türen sollten mit großen Stücken beklebt werden. Achten Sie darauf, dass keine Einbauschienen und Schlösser überklebt werden, sonst lässt sich das Gehäuse nicht mehr schließen. Boden und Decke des Gehäuses sind ebenfalls wichtig. Hier kommt so genannte „Schwerfolie" zum Einsatz, die vor allem Vibrationen filtert. Alle anderen Bereiche werden mit kleineren Stücken Dämmmaterial verschlossen, die aber in der Summe nur noch wenig nützen. Auch wenn der messtechnische Nutzen von Dämmmatten sehr niedrig ist (bis zu 2 dB(A) weniger), filtern sie doch störende Frequenzen und Vibrationen. Der PC erscheint subjektiv viel leiser. Wirklich laute Lüfter oder ein lautes Netzteil können solche Matten nicht ausgleichen.

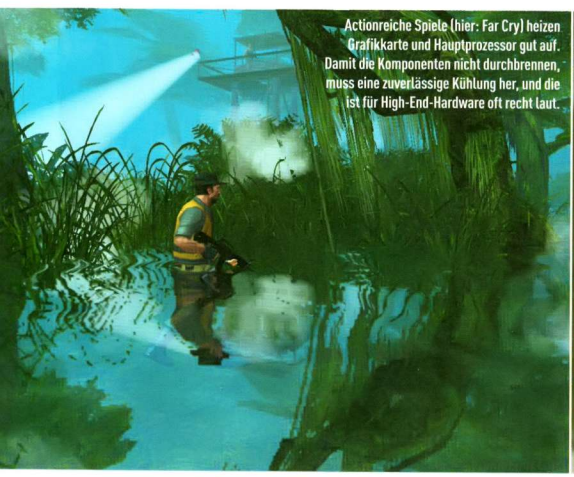
Wo Geräusche gedämmt werden, wird auch Wärme gedämmt. Ohne regelmäßige Frischluft-Zufuhr stirbt Ihr gedämmter PC vermutlich irgendwann den Hitzetod, deshalb sind Gehäuselüfter Pflicht. Die ATX-Gehäuse-Spezifikation sieht vor, dass kalte Luft an der unteren Gehäusefront in den PC gesaugt wird, die Grafikkarte und CPU kühlt und schließlich durch das Netzteil und/oder weitere Gehäuselüfter nach hinten aus dem PC geblasen wird. Dieser Durchzug funktioniert auch mit geringen Luftmengen.

SPANNEND – JETZT WIRD ALLES GEREGELT

Für unseren PC wählen wir den Papst N2GL (www.pc-ice-box.de), der auch mit geringen Spannungen problemlos arbeitet. Ihm zur Seite stellen wir einen Fünf- oder Sieben-Volt-Adapter. Um alle Gehäuselüfter auf diese Weise herunterzuregeln, brauchen Sie nur einen solchen Widerstand. Verbinden Sie die anderen über Y-Kabel, um mehrere Lüfter anzuschließen. Teure und regelbare Gehäuselüfter haben bei besonders leisen PCs eigentlich keinen Sinn, denn ein gut justierter Luftstrom muss praktisch nicht nachgeregelt werden. Feste Spannungsadapter reichen aus.
Bei der Anschaffung eines Netzteils müssen Sie vorsichtig sein, weil Sie hier im Nachhinein praktisch keine Modifizierungen mehr vornehmen können. Der Online-Shop www.silentmaxx.de bietet mit dem Fanless 350 Watt das erste komplett passiv gekühlte Netzteil an. Im Test arbeitete es komplett problemlos, allerdings heizte das Netzteil den PC-Innenraum zusätzlich auf. Ein Netzteil mit Silent-Lüftern ist also empfehlenswerter. Solche Geräte finden Sie unter anderem bei PC-World. Die „Noisecontrol"-Edition besitzt sogar eine wärmeabhängige Lüftersteuerung. Bei www.ichbinleise.de gibt es eine spezielle Variation mit zwei von Hand regelbaren Papst-Lüftern. Beide Versionen arbeiten im Optimalfall kaum hörbar und heizen den PC dank Doppellüfter nicht auf. Eine Alternative bietet PC-Icebox: Dieser Shop führt Netzteile mit Verax-Lüftern, die kaum noch wahrnehmbar sind. Nachteil: 300 Watt müssen reichen und die Geräte sind nur mit einem Lüfter ausgestattet.

WAS SIE AUCH OHNE NEUEN PC GEGEN LÄRM TUN KÖNNEN

Die bis jetzt erwähnten Komponenten sind Pflicht für den perfekten Silent-PC. Jetzt zeigen wir Ihnen, was Sie aus Ihrer vorhandenen Hardware rausholen können. Der CPU-Lüfter ist fast immer die lauteste PC-Komponente, gefolgt von den kleinen, schnellen Grafikkartenlüftern. Wenn Sie Ihren PC übertaktet ha-



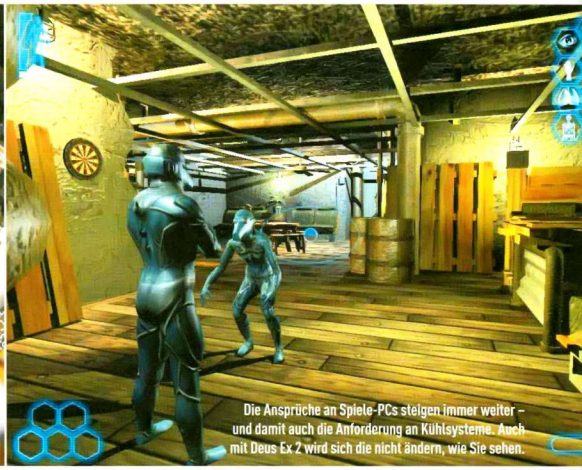
Actionreiche Spiele (hier: Far Cry) heizen Grafikkarte und Hauptprozessor gut auf. Damit die Komponenten nicht durchbrennen, muss eine zuverlässige Kühlung her, und die ist für High-End-Hardware oft recht laut.



Bei www.oc-card.de bekommen Sie für knapp 30 Euro sieben selbstklebende Dämmmatten – das Paket von Innovatek ist aber nicht auf ein Gehäuse zugeschnitten.



Diese Steckverbindungen auf dem Mainboard versorgen Gehäuselüfter und CPU-Kühler mit Strom. Über einen Widerstand können Sie dessen Drehgeschwindigkeit auch senken.



Die Ansprüche an Spiele-PCs steigen immer weiter – und damit auch die Anforderung an Kühlsysteme. Auch mit Deus Ex 2 wird sich die nicht ändern, wie Sie sehen.

ben, brauchen Sie übrigens gar nicht von einem flüsterleisen PC zu träumen, da dessen Kühlung meist an der unteren Toleranzgrenze arbeitet. Wer übertaktet, braucht auch eine gute Kühlung – und die ist eben lauter. Die einfachste Methode, den CPU-Lüfter zu drosseln, ist ein Spannungsadapter, den Sie vor den Lüfter schalten. Dadurch wird er leiser, kühlt aber auch entsprechend schwächer. Sehr geeignet dafür sind Lüfter mit 80 Millimeter Durchmesser, da sie bei sehr geringen Drehzahlen trotzdem viel Luft durch den Kühlkörper schaufeln. Größere Lüfter machen kaum Sinn. Besonders empfehlenswert ist der Kühler SLK800, denn in der TR-Variante (erhältlich auf www.ichbinleise.de) besitzt er einen gummigelagerten, sehr leisen Lüfter. Für einen Athlon XP 2000+ reicht es vollkommen aus, diesen Lüfter mit 3.000 Umdrehungen zu betreiben. Die Messergebnisse waren bei unserem Test überzeugend: Allein der Wechsel des CPU-Lüfters reduzierte die Lautstärke von einem alten Lüfter mit 51,7 dB(A) (2,1 Sone) auf 43 dB(A) (1,3 Sone). In Verbindung mit dem von uns empfohlenen Enermax-Netzteil konnten wir ohne weitere Umbaumaßnahmen oder Dämmung die Lärmbelästigung auf 40,5 dB(A) (1 Sone) reduzieren. An den linearen Sone-Werten erkennen Sie: Nur durch den Einsatz eines leisen CPU-Kühlers und eines leisen Netzteils war die Lärmbelästigung halbierbar. Ähnlich gute Ergebnisse erzielten wir mit einem speziellen Verax-Kühler: Der Verax P14 Cu (www.pcsilent.de) ist mit einem speziellen Lüfter ausgestattet, der schon im Normalbetrieb praktisch unhörbar ist.

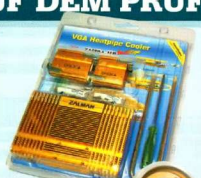
DIE GRAFIKKARTE RAUCHT

Der Geräuschoptimierung Ihrer Grafikkarte widmen wir uns in diesem Monat in unserer Rubrik „Thema Technik" (Seiten 174/175). Dort erklären wir Ihnen Schritt für Schritt, was eine Heatpipe ist und wie Sie einen lauten Grafikkartenlüfter damit ersetzen. Um Wärmestaus in unaufgeräumten PCs zu vermeiden, empfehlen wir Ihnen so genannte Rundkabel (www.kabelmeister.de). Bei den optischen Laufwerken können Sie die Geräuschbelastung mit dem kleinen Tool „CD Bremse" von unserer DVD reduzieren. Ihre Festplatten hingegen sollten Sie „ungetunt" lassen. So genannte Entkopplungssysteme oder Rahmen wie der HDD Cooler von Frozen Silicon können eine schnell drehende Festplatte nicht optimal halten – Lagerschäden sind im ungünstigsten Fall die Folge. Wählen Sie stattdessen beim Neukauf gleich eine leise Festplatte, zum Beispiel eine Flüssigkeitsgelagerte. Empfehlenswert derzeit ist die Barracuda-IV-Serie von der Firma Seagate.

BERND HOLTMANN

LEISES PC-ZUBEHÖR AUF DEM PRÜFSTAND









Name	SLK800 TK	ZM80A-HP	Verax P14 Cu	Verax G 01
Zu kühlende Komponente	Hauptprozessor	Grafikkarte	Hauptprozessor	Grafikkarte
Hersteller/Preis	MR-Comp./€ 95,-	Frozen Silicon/€ 39,-	Verax/€ 79,-	Verax/€ 49,-
Zu beziehen über	www.ichbinleise.de	www.frozen-silicon.de	www.pc-silent.de	www.pc-cooling.de
Stärken	Leiser Lüfter mit Kupferkörper	Komplett ohne Lüfter	Sehr leiser Lüfter	Sehr leiser Lüfter
Schwächen	Mini-Ventilator hängt etwas schräg	Nur für Grafikkarten mit eigenen Bohrungen	Der Kühlblock ist nicht ganz aus Kupfer.	Nur für Grafikkarten mit Nvidia-Chip
Preis/Leistung	Befriedigend	Sehr gut	Gut	Gut
Wertung:	Sehr guter Kupferkühler mit gummigelagertem Lüfter **84%**	Praktische und geräuschlose Grafik-Kühlung für Bastler **90%**	Lohnenswerter Silent-Lüfter für die CPU **86%**	Ein guter Ersatz für so manchen Krachmacher **83%**

PC ACTION PREISTIPP

Geile Teile

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Wir sagen Ihnen, welche!

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
G4Ti4200-TD8X	MSI	Geforce4 Ti-4200-8X	Ca. € 195,-	128 MB DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	82%
G4 Ti-4200 Turbo	Albatron	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	82%
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	82%
Tachyon Rad. 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	82%
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 180,-	128 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	82%
Radeon 9500	Connect 3D	Radeon 9500	Ca. 175,-	128 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	80%
Maya II Radeon 9500	Gigabyte	Radeon 9500	Ca. 200,-	64 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	80%
Gladiac 9500	Neue Elsa	Radeon 9500	Ca. 200,-	64 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	80%
SP7200T2 Pure	Sparkle	Geforce4 Ti-4200	Ca. 159,-	64 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	80%
Atlantis Radeon 9000Pro	Sapphire	Radeon 9000 Pro	Ca. 150,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	80%
G4MX-460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. 180,-	64 MB DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	80%

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
V8460 Ultra Deluxe	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. 360,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	89%
3D Prophet Rad. 9500	Hercules	Radeon 9500 Pro	Ca. 289,-	128 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	85%
3D Prophet Rad. 9700	Hercules	Radeon 9700	Ca. 380,-	128 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	85%
Gladiac 9700 Pro LE	Neue Elsa GmbH	Radeon 9700 Pro	Ca. 500,-	128 MB DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	85%
Atlantis Radeon 9700	Sapphire	Radeon 9700	Ca. 350,-	128 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	85%
Maya II GV-R9700 Pro	Gigabyte	Radeon 9700 Pro	Ca. 480,-	128 MB DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	85%
3DP. Radeon 9700 Pro	Hercules	Radeon 9700 Pro	Ca. 500,-	128 MB DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	85%
SP7200T6	Sparkle	Geforce4 Ti-4600	Ca. 370,-	128 MB DDR-SDRAM	300/340 MHz (DDR)	85%
V8460 Ultra	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. 350,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	85%
Winfast A250 Ultra TD	Leadtek	Geforce4 Ti-4600	Ca. 350,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	85%
G4Ti4600-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4600	Ca. 310,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	85%

DER PREISTIPP-PC € 1.146,-

Alle drei PC-Preise inkl. 265,- Pauschale für DVD-/Floppy-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	AMD Athlon XP 2200+ (T-Bred)	€ 132,-	www.e-bug.de	05187-300604
Kühler	Noiseblocker NB-Acup Silent II	€ 40,-	www.noiseblocker.de	02103-255714
Hauptplatine	MSI K7N2-L	€ 119,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	2x 256 MB DDR PC333 CL2,5 Infineon	€ 114,-	www.snogard.de	02234-9661333
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9500 Pro	€ 219,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 67,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Festplatte	Seagate Barracuda IV, 80 GB	€ 115,-	www.avitos.de	01805-606065
Gehäuse	Intertech 2011 BLACK 350W	€ 75,-	www.avitos.de	01805-606065

DER EINSTEIGER-PC € 830,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	AMD Athlon XP 1700+	€ 64,-	www.kmelektronik.de	07159-943111
Kühler	Titan TTC-D5TB (F/CU 35)	€ 23,-	www.pc-cooling.de	(04392) 9 16 10
Hauptplatine	Elitegroup K7VTA3 V5 (KT333)	€ 74,-	www.snogard.de	02234-9661333
Arbeitsspeicher	256 MB DDR PC333 CL2,5 Apacer	€ 54,-	www.e-bug.de	05187-300604
Grafikkarte	Innovision Tornado GF Ti-4200/64 MB	€ 155,-	www.mb-it.de	05932-504050
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 40,-	www.avitos.de	01805-606065
Festplatte	IC35L040AVVN07, 40 GB	€ 93,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Gehäuse	Intertech Calvin 2	€ 62,-	www.mindfactory.de	04421-9131170

DER HIGH-END-PC € 3.113,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	Intel P4 3,06 GHz*	€ 749,-	www.alternate.de	01805-905040
Kühler	Wasserkühlung Innovaradi Single	€ 250,-	www.oc-card.de	05141-35702
Hauptplatine	Asus P4T533 (Kombipaket inklusive RAM)	€ 499,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	512 MB RDRAM PC1066 Samsung	€ 309,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Hercules 3D Prophet 9700 Pro	€ 444,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2	€ 129,-	www.snogard.de	02234-9661333
Festplatte	Western Digital WD2000JB, 200 GB	€ 379,-	www.avitos.de	01805-606065
Gehäuse	Alu Line Silver mit 400-Watt-Netzteil	€ 149,-	www.e-bug.de	05187-300604

MONITORE

MODELL	HERSTELLER	GRÖSSE	PREIS	ANSCHLUSS	HORIZ.-FREQ.	WERTUNG
LS902UT	Iiyama	17"	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	85%
FlexScan T565	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	81%
Brilliance 109P	Philips	19"	€ 480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	81%
Brilliance 107P20	Philips	17"	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	79%
Scaleo CTM5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 500,-	D-Sub	30-60 kHz	79%
HM903DT	Iiyama	19"	€ 530,-	2xD-Sub	30-130 kHz	79%
PV520	CTX	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	79%
PV720A	CTX	17" LCD	€ 720,-	D-Sub	30-60 kHz	79%

LAUTSPRECHERSYSTEME

MODELL	HERSTELLER	PREIS	ART	LEISTUNG RMS	ANSCHLUSS	WERTUNG
Z-680	Logitech	€ 399,-	5.1	450 Watt	Analog/digital	89%
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	89%
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	89%
Z-560	Logitech	€ 259,-	4.1	400 Watt	Analog	89%
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	89%
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	88%
Digitheatre DTS	Videologic	€ 590,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	85%
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	85%

GAMEPADS

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
Wingman Cordles Rumblepad	Logitech	€ 55,-	13	USB	83%
Firestorm Wireless Gamepad	Thrustmaster	€ 40,-	12	USB	83%
P3000 Wireless Gamepad	Saitek	€ 70,-	8 + Shift	USB	75%
P880 Dual Analog Pad	Saitek	€ 30,-	10 + Shift	USB	73%
RF Gamepad	Xtension	€ 30,-	12	USB	73%

LENKRÄDER

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
Momo Force	Logitech	€ 180,-	6	USB	91%
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	90%
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	86%
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	83%
FF Racing Wheel	Logitech	€ 180,-	10	USB	81%

JOYSTICKS

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 84,-	8	USB	89%
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	86%
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	85%
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 320,-	28	USB	83%
Top Gun Afterburner FF	Thrustmaster	€ 90,-	7	USB	83%

MÄUSE

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	89%
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	89%
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 54,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	85%
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	81%
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	81%

TASTATUREN

MODELL	HERSTELLER	PREIS	ANSCHLAG	ANSCHLUSS	WERTUNG
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	86%
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	83%
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	81%
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	81%
Internet Keyboard	Microsoft	€ 24,-	Schwer	PS/2, USB	81%

SOUNDKARTEN

MODELL	HERSTELLER	PREIS	3D-SOUND	WERTUNG
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	89%
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	86%
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX, A3D 1.0	83%
Game Theatre XP	Guillemot	€ 124,-	EAX, A3D 1.0	81%
DMX 6fire LT	Terratec	€ 250,-	EAX, A3D 1.0	81%

ideenhaus muc



WWW.PCGAMESHARDWARE.DE



NOCH BILLIGER FRISIEREN!

DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING

- JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
- JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
- JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,99 EURO.



Da guckst du in die Röhre!

Schon mal eine „Heatpipe" in der Hand gehalten? Nein? Dann wird's Zeit, denn damit machen Sie Ihren PC flüsterleise, da der lärmende Grafikkartenlüfter überflüssig wird.

Rein messtechnisch haben Grafikkartenkühler nur einen geringen Anteil an der Lautstärke des PCs. Die dort verwendeten, schnell drehenden 40-Millimeter-Lüfter erzeugen aber nervige, hochfrequente Störgeräusche, die subjektiv sehr störend wirken. Hersteller Zalman bietet dafür eine gute Lösung: Der Heatpipe-Bausatz „ZM80A-HP" (erhältlich bei Frozen Silicon, PC-Icebox) kann jede aktuelle Grafikkarte passiv kühlen – mit der neuen A-Version legen Sie nun auch Radeon-Karten „auf Eis" und stellen Sie damit ruhig. Einzige Voraussetzung: Ihre Grafikkarte besitzt zwei Bohrungen neben dem Grafikchip.

FUNKTIONSWEISE

Eine Heatpipe ist ein Rohr, in dem Flüssigkeit eingeschlossen ist. Bei Erwärmung verdampft diese über dem Grafikchip und transportiert so die absorbierte Hitze ab. Der Dampf bleibt dabei natürlich die ganze Zeit in der Röhre, steigt aber auf die obere Seite, kühlt dort wieder ab und fließt wieder zurück nach unten. Grundlegende Voraussetzung für die Montage des massiven Kühlblocks sind zwei Bohrungen in der Nähe des Grafikchips. Zudem sollten Sie einen Blick auf Ihr Mainboard werfen: Wenn beispielsweise die RAM-Sockel, Widerstände oder der CPU-Kühler zu nah an den AGP-Slot heranreichen oder die Bohrungen durch die Grafikkarte anders als bei den Referenz-Designs gesetzt sind, kann es zu Platzproblemen bei der Montage kommen. Besuchen Sie vor einem Kauf auf jeden Fall die Zalman-Seite (www.zalman.co.kr/english/product/zm80a-hp.htm), um Ihren Rechner auf Heatpipe-Tauglichkeit zu prüfen. Besitzer einer Parhelia512- oder Voodoo5-Grafikkarte schauen übrigens auf jeden Fall in die Röhre – diese Karten sind inkompatibel zum Heatpipe-Kühler. Weitere Nachteile sind die enorme Größe und das Gewicht (385 Gramm) des Kühlers. Nach der Montage und dem Einbau ist der erste PCI-Slot auf dem Mainboard nicht mehr nutzbar.

MONTAGE

Entnehmen Sie zur Montage die Grafikkarte vorsichtig aus Ihrem Rechner. Benutzen Sie eine statisch nicht aufgeladene Arbeitsfläche für die Arbeiten an der Grafikkarte. Ein Holztisch eignet sich hervorragend. Zusätzlich sollte man zu Beginn und während der Arbeiten ständig die elektrische Körperladung ableiten. Dazu fassen Sie einfach das Metall einer Heizung an. Für die Demontage brauchen Sie eine Spitzzange, um die Plastikbefestigungen des Grafikkartenlüfters auf der Rückseite zu lösen, und einen kleinen Schlitzschraubendreher, mit dem der Plastikstift heruntergedrückt wird. Seien Sie dabei besonders vorsichtig! Im schlimmsten Fall rutschen Sie mit der Zange ab und reißen einen der vielen kleinen Widerstände auf der Grafikkarte ab. Der Grafikchip ist noch mit einer dünnen Schicht Wärmeleitpaste oder einem Heatpad bedeckt. Wir empfehlen, die alten Rückstände mit einem antistatischen Lappen zu entfernen, damit die Heatpipe möglichst effektiv arbeitet. Der Grafikchip muss anschließend wieder dünn mit frischer Wärmeleitpaste bestrichen werden.

FÜR JEDEN WAS

Beim Zalman-ZM80A-HP-Set gibt es zwei Kühlblock-Varianten. Da wir eine Radeon 9700 Pro verwenden, müssen wir den kleineren Wärmeleiter nehmen. Die größere Ausführung ist für Nvidia-Karten gedacht. Setzen Sie den Kühlblock auf den Grafikchip. Auf der Rückseite der Grafikkarte wird über jede der Schrauben

ein Gummiring gezogen und eine Sockelhalterung aufgeschraubt. Fixieren Sie den Kühlblock auf der Vorderseite nun so, dass die GPU komplett bedeckt ist. Der untere Arm sollte parallel zum Kühlblock verlaufen, wobei der obere Arm bewegt wird, um den Kühlblock richtig zu fixieren. Bevor Sie den hinteren Kühlblock aufsetzen, müssen Sie das Isolator-Pad auf die Unterseite des Kühlers kleben. Danach können Sie den Kühler auf das Gewinde setzen und mit den Verschlussklappen befestigen. Es soll dabei ein Abstand entstehen, der nötig ist, um die einwandfreie Funktion zu gewährleisten. Es gibt nun zwei Möglichkeiten, die Heatpipe anzubringen. Wichtig ist bei beiden Varianten, dass Sie die Kühlleitcreme dünn auf den Kühlblöcken verteilen.

SCHRAUBEREI

Bei Variante 1 befestigen Sie direkt nach dem Auftragen der Kühlleitcreme die Heatspreader. Das sind die großen Kühlblöcke. Die benötigten Schrauben finden Sie in der Verpackung. Anschließend legen Sie die Heatpipe in die entstandenen Führungen. Die zweite Möglichkeit erfordert ebenfalls eine Verteilung der Leitcreme auf beiden Kühlern. Die Heatpipe wird auf die Kühlkörper gelegt und mit der Hand gehalten. Die gekerbte Seite der Heatpipe muss über der GPU sein. Verschrauben Sie anschließend beide Heatspreader. Bei beiden Montage-Varian-ten sollten Sie die Schrauben über Kreuz festziehen, damit ein gleichmäßiges Befestigen möglich ist und die weiche Heatpipe nicht beschädigt werden kann.Überprüfen Sie abschließend noch einmal, ob nicht noch eine Schraube locker und der Kühler richtig auf dem Grafikchip befestigt ist und besonders wichtig: Ist der notwendige Abstand auf der Rückseite vorhanden? Nachdem Sie diese Punkte gecheckt haben, können Sie die modifizierte Grafikkarte wieder in Ihren PC einbauen. Da die Karte durch den Kühler um einiges schwerer geworden ist, empfehlen wir, die Karte beim Betrieb stets festzuschrauben und bei Transporten generell auszubauen!

SASCHA PILLING



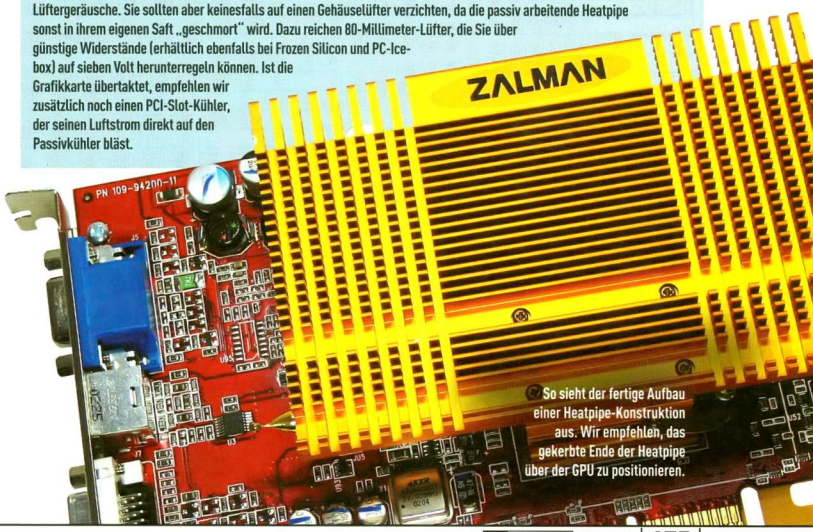
Das ZM80A-HP-Set besteht aus der Heatpipe, einem Schraubendreher, zwei Heatspreadern, vier Kühlblöcken, ausreichend Schrauben und Kühlleitcreme.

Was ist eine Heatpipe?

Die Funktionsweise einer Heatpipe ist recht simpel. In dem Rohr, von dem sich der Name „Heatpipe" ableitet, ist eine Flüssigkeit eingeschlossen. Bei Erwärmung des Grafikchips verdampft die Flüssigkeit innerhalb der Röhre und steigt gasförmig nach oben. Dadurch wird die absorbierte Wärmeenergie an das andere Ende der Heatpipe geleitet. Dort befindet sich ein großer Passiv-Kühler, der den Dampf abkühlt, damit er wieder nach unten zum Grafikchip fließen kann.

WER BRAUCHT EINE HEATPIPE?

Herkömmliche Grafikkartenlüfter sind meist laut und haben nur eine beschränkte Lebensdauer. Die Kühlleistung ist dabei oft nur knapp ausreichend. Deshalb ist die Heatpipe besonders interessant für den Einsatz in Silent-PCs. Besondere Kühlleistungen erreichen Sie mit einem zusätzlichen, großen Gehäuselüfter. Dieser läuft durch seine enorme Fördermenge äußerst leise und fügt sich dadurch hervorragend in das Silent-PC-Konzept ein. Für eine nicht übertaktete Grafikkarte (bis zu Geforce4 Ti-4600) kann man den Zalman-Kühler mit Heatpipe generell empfehlen. Er kostet nur rund 35 Euro und kühlt die Grafikkarte ohne Lüftergeräusche. Sie sollten aber keinesfalls auf einen Gehäuselüfter verzichten, da die passiv arbeitende Heatpipe sonst in ihrem eigenen Saft „geschmort" wird. Dazu reichen 80-Millimeter-Lüfter, die Sie über günstige Widerstände (erhältlich ebenfalls bei Frozen Silicon und PC-Ice-box) auf sieben Volt herunterregeln können. Ist die Grafikkarte übertaktet, empfehlen wir zusätzlich noch einen PCI-Slot-Kühler, der seinen Luftstrom direkt auf den Passivkühler bläst.



So sieht der fertige Aufbau einer Heatpipe-Konstruktion aus. Wir empfehlen, das gekerbte Ende der Heatpipe über der GPU zu positionieren.

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 4/2003 ☐ DVD ☐ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung:

INSERENTENVERZEICHNIS

1&1 Internet AG 21
Alienware 57
Codemasters GmbH 15, 81
Computec Media AG 29, 32/33, 121, 157, 173
Empire Deutschland GmbH 69
Frozen Silicon 167
Future Network plc. 131
Ingram Micro Deutschland GmbH 44/45
Jöllenbeck GmbH 115
Kabelmeister 158/159
Konami of Europe GmbH 8/9, 65, 70/71
Neue Elsa GmbH 2
Okay Soft 97
OZ Verlag GmbH 132
Panini Verlags GmbH 127
Planetlan GmbH 27
QDI 177
TerraTec Electronic GmbH 17
THQ Entertainment GmbH 101
WCom 31

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)	
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
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
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
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
MATTEL	www.mattelmedia.com	0 69-95 30 73 80	Mo-Fr 9:00-21:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 805-5 67 22 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-18:00
MINDSCAPE	www.mindscape.com	0241 - 40 99 82 0	Di, Do., Fr. 14:00-17:00
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
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 Schraut (Ltg.), Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Michael Neubig

Textchef
Michael Ploog

Stellv. Textchefin
Margit Koch-Weiß

Textkorrektur
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Fotografen
Thomas Riese, Dirk Kartscher

Titel
© Take 2/Ubi Soft
Gestaltung: Roland Gerhardt

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-1 00
Fax: 09 11/28 72-2 00

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

Produktionsleitung
Ralf Kutzer

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 55,20
(Ausland € 68,40)

Abo-Service
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/8 82-8 82
Fax: 0 62 46/8 82-52 77
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 64,20

DRUCK

heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: +49-9 11/28 72-3 41
Fax: +49-9 11/28 72-2 41
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

ANZEIGENLEITUNG
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 16 vom 1.10.2002

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

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 Verlags. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt dieser Programme sind die Autoren verantwortlich.
Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, sowie der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: **ISSN** 0946-6290 **VKZ** B 50027

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 590.000 Leser

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem
WIDESCREEN XZONE N-ZONE Gamers PLAYZONE Hardware MCV Video Games

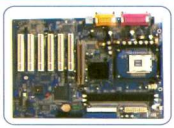
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 4. Quartal 2003: 90.413 Exemplare

DIE PC ACTION 5/2003 ERSCHEINT AM 16.04.2003



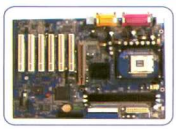
Sind Sie bereit für die Hyper-Threading Technologie?

Intel® 845PE CHIPSET Supporting Hyper-Threading Technology



PlatiniX 8/333-6A
CPU: Support Intel® Pentium® 4 Processor 3.06Ghz and beyond
Chipsatz: Intel® 845GE/ICH4 (Support Intel® Extreme Graphics)
FSB: 533MHz
Support **Hyper-Threading** Technology
Speicher: 2x DIMM Socket für DDR 333
Formfaktor: ATX/1AGP/6PCI
Onboard: 5.1 Channel Audio
USB: 6 USB 2.0
IAA: Intel® Application Accelerator - Treiber
QDI Innovationen: Hyper-Threading Detector, StepEasy II, LogoEasy II, RecoveryEasy II, SpeedEasy II, BootEasy, BIOS-ProtectEasy, Hardware Doctor, CPU Triple Protection

Intel® 845GE CHIPSET Supporting Hyper-Threading Technology



PlatiniX 2E/333-6A
CPU: Support Intel® Pentium® 4 Processor 3.06Ghz and beyond
Chipsatz: Intel® 845PE/ICH4
FSB: 533MHz
Support **Hyper-Threading** Technology
Speicher: 2x DIMM Sockets für DDR 333
Formfaktor: ATX/1AGP/6PCI
Onboard: 5.1 Channel Audio
USB: 6 USB 2.0
IAA: Intel® Application Accelerator - Treiber
QDI Innovationen: Hyper-Threading Detector, StepEasy II, LogoEasy II, RecoveryEasy II, SpeedEasy II, BootEasy, BIOS-ProtectEasy, Hardware Doctor, CPU Triple Protection

Hi-Speed CERTIFIED USB

CeBIT HANNOVER 12 - 19.3.2003
Halle 22, Stand A04

QDI System Handel GmbH
Habichtstr. 41
D - 22305 Hamburg
Tel: 04061135316 Fax: 04061135217

QDI WORLDCLASS MAINBOARD

www.qdigrp.com
www.qdieurope.com

LogoEasy II RecoveryEasy BootEasy StepEasy II

DIE ANDERE HITPARADE

DIE GRÖSSTEN AUFREISSER



PLATZ 1
Larry Laffer
(Larry 1-7)

Knöpft sich die Hemden gerne bis zum Bauchnabel auf, trägt meistens ein goldenes Amulett um den Hals und ist notgeiler als Rocco Siffredi, Conny Dachs und Sachsen-Paule zusammen. Auf Viagra. Jawoll! **5,0**

Ob blond, ob braun, Larry liebt(e) alle Frauen! Liebte? Ja, denn seit ein paar Jährchen hat er sich aufs Altenteil zurückgezogen. Skandalös! Aber Legenden sterben ja bekanntlich nie! **9,0**

„Hey Schätzchen! Nimm dir, was du brauchst und deck mich zu, wenn du fertig bist!" – sensationell! **5,0**

19,0



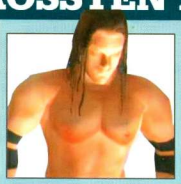
PLATZ 2
Mr. Moskeeto
(Mr. Moskeeto)

Ist nicht ganz so groß und wird in eingeweihten Fachkreisen nur „Kleiner Stecher" genannt. Ist immer ganz schön spitz und spritzt mit seinem Serum gerne und oft durch die Gegend. So, so. Interessant. **4,0**

Hat manchmal dermaßen viel Druck, dass er etwas kübliöckig unterwegs ist und nimmt, was ihm vor die Flinte kommt. Leider stehen die wenigsten auf seinen XXL-Stachel. **4,0**

„Hast du eigentlich schon gewusst, dass Polen und Indianer die besten Liebhaber sind? Ach, übrigens, mein Name ist Winnetou Koslowski." Na ja. **3,0**

11,0



PLATZ 3
Triple H.
(WWE Raw)

Ist ein toller Wrestler, hat meistens einen klebrigen Pferdeschwanz, drei Liter Babyöl auf dem Körper, viel in den Armen und wenig im Kopf. Außerdem gibt's ihn als putzige Spielzeugfigur für daheim. **2,0**

Alles was kreischt und in der ersten Reihe bei diversen Wrestlingveranstaltungen steht. Kann gerne auch blond und blöd sein, schließlich gesellt sich gleich und gleich gern. **3,0**

„Sag mal, hast du Wasser in den Beinen? Meine Wünschelroute schlägt gerade aus!" Hilfe! **3,0**

8,0



PLATZ 4
Bernard
(Maniac Mansion)

Präsident des Physikclubs und Gewinner des Eierkopfwettbewerbs. Sieht scheiße aus und hat eine hässliche Brille auf dem Kopf. Aber wir sind ja keine Unmenschen, deswegen: **5,0**

Ist in irgendeine blonde Sandy verschossen und hat bei ihr genauso viele Chancen wie bei allen anderen Frauen der Welt. Traurig, aber wahr – zum Glück gibt's noch Freudenhäuser. **0,5**

„Hast du mal einen Eimer Wasser für mich? Du hast gerade mein Herz entflammt!" Kein Wunder! **1,0**

6,5



PLATZ 5
G. Fährlich
(unbekannt)

Schießt gerne mal ganz schön scharf und hat eine recht markante Frisur sowie ziemlich buschige Augenbrauen. Seinen Lebensunterhalt verdient er übrigens als skrupelloser Auftragskiller. Sexy! **3,0**

Unglaublich, aber man hat ihn noch nie mit einer Frau gesehen. Unbestätigten Gerüchten zufolge ist er homosexuell und geht mit einem Brusthaartoupet auf dem Kopf in schwule Sauna-Clubs. **1,0**

Braucht keinen. „Hast du mal Feuer?", sollten Sie ihn aber nie Fragen. Ein Auftragskiller hat das nämlich immer ... **0,0**

4,0

BESONDERE MERKMALE

STEHT AUF WAS FÜR FRAUEN?

BESTER ANMACHSPRUCH

„ICH KRIEG SIE ALLE!"-FAKTOR

Formel: Besondere Merkmale + Steht auf was für Frauen? + Bester Anmachspruch = „Ich krieg sie alle!"-Faktor

Flieg nicht so hoch, mein kleiner Freund!





Leute gibt's, die gibt's eigentlich gar nicht. Dass Menschen, die freiwillig Flugsimulationen spielen, einen Riss in der Tragfläche haben, sehen wir täglich bei Redaktionsbruchpilot Bezold. Dieses Foto allerdings schlägt alles bisher Dagewesene. Unglaubliche elf Monitore hat dieser unbekannte Hobby-Pilot auf seinem heimischen Schreibtisch (oder Cockpit?) vereint, um bei spannenden Transatlantik-Flügen stets alles im Blick zu haben. Wahnsinn! Danke für dieses Fundstück an unseren Leser Dennis Gienapp.

ALT UND GEIL!

Groß war die Freude bei Joachim Hesse, als kürzlich ein Paket aus den USA auf seinen Schreibtisch flatterte. Inhalt: Der C64-Klassiker *Thrust* für den Atari 2600 mit Fußpedal-Controller. Der Preis: schweineteuer. Aber das ist echten Fans wie Jo egal. Zu seinem vollkommenen Glück fehlt ihm jetzt nur noch die C64-Version von *Giana Sisters*. Wer weiterhelfen kann, wendet sich bitte an die Redaktion!



IN LETZTER MINUTE*

* Die Themen können sich aus aktuellen Gründen ändern!

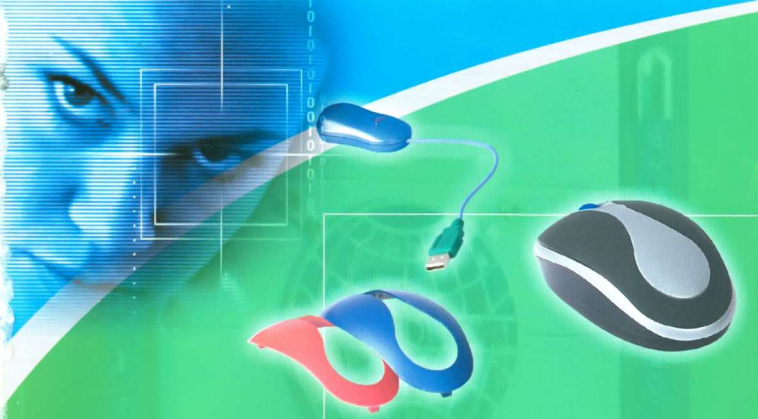


Der Frühling steht vor der Tür und mit ihm eine Menge heißer Spiele. Unter anderem erwarten Sie in der nächsten Ausgabe die ausführlichen Testberichte zum rasanten Rallye-Raser *Colin McRae 3.0* sowie zur Piratensimulation *Tropico 2*. Außerdem stellen wir Ihnen bereits einen Monat vor Messebeginn alle Highlights der E3 vor.

Außerdem ...
Tipps und Tricks zu *Tropico 2*, *Vietcong* und vieles mehr!



DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 16. APRIL 2003



SM-100 XL

Im neuen X-Level Design von MS-TECH präsentiert sich die Optische Funk Maus SM-100 mit unverwechselbaren / auswechselbaren farbigen Backstrips. Jetzt können Sie Ihre Maus nach Ihrem Geschmack anziehen. Innen besitzt Sie neueste Technik zum Schutz Ihrer Nerven (höchste Präzision durch optische Abtastung) und der Umwelt (MS-TECH Energie-Spar-Chips).

LEVEL Design

LC-660 BL

MS-TECH Black Lightning Design Gehäuse mit 2 beleuchteten Gehäusekühlern, Seitenfenster, Kaltkathodenleuchtröhre (innen), beleuchtete Plexiglasröhren vorn, Temperaturanzeige, USB in Front, erweiterte Festplattenrahmen und vielem mehr!





3 in 1





LC-350 Vollendete Technik und famoser Look von MS-TECH

- LC-350 BL X-Level Design Gehäuse mit 2 beleuchteten Plexiglas Stäben in der Front
- Powertaste mit farbigen Leuchtdioden
- MS-TECH Front-Panel LF-06P mit beleuchteter Temperaturanzeige und automatischer Lüfterregelung von bis zu 9 Lüftern, 2 USB-, 1 Firewire-, kompl. 5.1 Soundkartenausgänge, Lautstärkeregler und 2 Tasten zum manuellen Regeln von Lüftern.
- Manuelle Regelung von 2 Lüftern über 2 Fronttasten
- Erweiterte Festplattenrahmen für viele zusätzliche Festplatten
- Ohne Netzteil
- Im 3 in 1 Paket: 1 schwarze Design Tastatur, 1 Design Scroll Maus in schwarz

Schnappen Sie sich diese Geräte!

Unser Beitrag für Ihr schöneres Umfeld. Ob zu Hause oder im Büro, Sie werden die technischen und optischen Vorzüge unserer Produkte schnell zu schätzen wissen. Diese Produkte erhalten sie zu unschlagbaren Preisen bei Ihrem Fachhändler in der Nähe. Fragen Sie einfach nach MS-TECH !

MS-TECH®

www.ms-tech.de

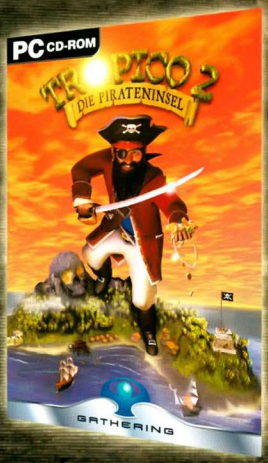
TROPICO 2

FESSELNDE ANGELEGENHEIT!

„DAS WITZIGSTE AUFBAUSPIEL ANNO 2003“ (Gamestar)







Demo holen, Piraten-Urlaub gewinnen!

Flieg' mit der LTU für 1 Woche nach ORLANDO. Inkl. Übernachtungen im Liki Tiki Village Hotel und Besuch des Pirate's Dinner Adventure. Deine Gewinn-Chance, alle Infos über TROPICO 2 und die kostenlose Demo findest du auf

www.tropico2.de

LTU ORLANDO Liki Tiki Village PIRATE'S DINNER ADVENTURE

GATHERING A TAKE-TWO COMPANY

POP PopTop Software

FROG CITY

PC CD ROM