PC ACTION

5/2003

€4,99

DVD

+ VOLLVERSION

JAGGED ALLIANCE 2

USK Geeignet ab 16 Jahren

+ 106 MB Maps & Tools

AUSSERDEM AUF DVD:

9 TOP-DEMOS

17 VIDEOS

Enclave, Yager, Black Hawk Down, u.v.m.

SPIELERFORUM

Battlefield 1942, GTA 3, Mafia, CS, JA 2, u.v.m.

LANSINN: 45.000 €!



GROSSER REPORT: PCA-WWCL-Finale!

26 SEITEN

Tipps & Tricks

Enclave, Vietcong, Black Hawk Down, DTM Race Driver u.v.m.



ENTER THE MATRIX

HEREINSPAZIERT: 50 FAKTEN, DIE DU WISSEN MUSST!

Restlicher DVD-Inhalt von DT Control geprüft!

TEST VIDEO LÖSUNG

INDIANA JONES 6

GIB DIR DIE PEITSCHE: SO WIRST DU ZUM KINOHELDEN!

1. TEST UND VIDEO

TROPICO 2

ICH SEH' RÄUBER: FÜHR' ALS PIRAT 'NEN INSELSTAAT!

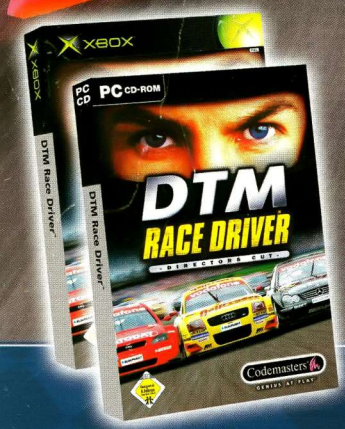
05

4 195002 704998

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

Daumen hoch!

Zocker-Deutschland im April 2003. Es ist wieder saukalt geworden und allerorten schlägt man sich mit den Auswirkungen des neuen Jugendschutzgesetzes herum. Auch in unserer kleinen Fürther Spieleredaktion. Doch dann zeigt sich ein Silberstreif am Horizont ...



Christian Bigge: Ruhe Leute! Es gibt zwei wesentliche Änderungen bei PC ACTION. Welche wollen Sie zuerst hören?

Christian Sauerteig: Pauschale Gehaltserhöhung?

Ahmet Iscitürk: Betriebsausflug zu „Tonis Mega-Döner"?

Alexander Geltenpoth: Nie wieder irgendwelche bescheuerten Drehs?

Harald Fränkel: Das hätten Sie wohl gerne, Geltenpoth! Sie müssen brav weiterkrächzen und wie wir alle Ihr fehlendes Schauspieltalent unter Beweis stellen. Bigge meint bestimmt *Jagged Alliance 2*, unsere USK-16-Vollversion auf dem Datenträger dieser Ausgabe.

Benny Bezold: USK 16? Ich dachte, wir müssten ab sofort „nicht jugendbeeinträchtigend" sein?

Joachim Hesse: Ach Bezold, lesen Sie halt unseren Blickpunkt auf Seite 40. Den verstehen sogar Sie – na ja, wenigstens vielleicht ...

Tanja Bunke: Hehe, los Bigge, raus mit der Sprache, was gibt's sonst noch?

Christian Bigge: Ich könnte Sie jetzt auf Seite 42 verweisen. Aber ich will mal nicht so sein. Ab nächster Ausgabe gibt es eine „PC-ACTION-Ab-18-Edition". Im Abo und nur für Volljährige. Mit eigens dafür produzierter DVD.

Joachim Hesse: Cool, ich sehe jede Menge Demos und ungekürzte Trailer vor meinem geistigen Auge!

Ahmet Iscitürk: Ja, klasse! Auch im Spielerforum kann ich dann so richtig abhausen. Ich hätte da schon ein paar Ideen ...

Harald Fränkel: Dann fangen Sie mal an zu tippen, Iscitürk. Sie bekommen nämlich mehr Seiten. Die gibt's dann nur auf der „Ab-18"-DVD als PDF-Dokument. Sie haben Zeit bis morgen. Los!

Iscitürk: *grummel*

Alle anderen fallen sich jubelnd um den Hals!

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... verabschiedet sich in den Oster-Urlaub und denkt über weitere Lesergeschenke nach.



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... hat wegen *DTM Race Driver* Öl geleckt und zockt jetzt erst mal ein paar andere Rennspiele.



ALEXANDER GELTENPOTH
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... freut sich auf die Spargelzeit und wünscht allen dicke Eier zu Ostern.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... hat für sich eine Jugendunbedenklichkeitsbescheinigung beantragt und verlässt bis dahin seine Wohnung nur noch nach 20 Uhr.



CHRISTIAN SAUERTEIG
WISIMS, RENN- UND SPORTSPIELE
... hat festgestellt, dass sein antiker Heim-PC dringend aufgerüstet werden muss, und bereitet sich mental auf seinen Besuch der *DSDS*-Tournee vor.



TANJA BUNKE
ACTION- UND ROLLENSPIELE, ADVENTURES
... wünscht allen Lesern eine fröhliche Eiersuche und verbringt die Festtage mit ihren Eltern im Westerwald.



BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... hat endlich etwas Zeit, den Stapel Flusi-Add-ons auf seinem Schreibtisch „abzuarbeiten".



AHMET ISCITÜRK
SPORT- UND ACTIONSPIELE
... kontrolliert 70 Prozent des weltweiten Wertpapierhandels und ist trotzdem pleite.



HEINRICH LEHNHARDT
US-KORRESPONDENT
... treibt sich vermehrt in Kneipen herum, um die Stimmung der Leute zum Irak-Krieg einzufangen.

THEMA DES MONATS

ab Seite 46

ENTER THE MATRIX

Das wird was! Wenn am 22. Mai der zweite *Matrix*-Kinokracher anläuft, könnten Sie über das Geschehen bereits bestens im Bilde sein. Warum? Weil Infogrames bereits eine Woche vorher im Spiel zum Film über die Fortsetzung der Geschichte informiert. Auch wenn Sie in *Enter the Matrix* nicht mit Neo und Trinity, sondern den Nebencharakteren Niobe und Ghost gegen den finsteren Agent Smith und seine Kollegen antreten. Wir haben das Action-Feuerwerk als erstes Magazin ausführlich Probe gespielt und verraten Ihnen alles, was Sie jetzt wissen müssen.



TEST DES MONATS

ab Seite 76



Was für ein Schlachtfest! Beim Action-Spektakel *Enclave* können Sie Ihr Gehirn getrost abschalten, das brauchen Sie nämlich nicht. Ein flinker Mausfinger ist wichtiger. Setzen Sie den geschickt ein, werden Sie belohnt mit grandios inszenierten Monster-Kloppereien. Das entspannt und macht Laune. Wie viel Laune erfahren Sie in unserem Mega-Test.

Enclave

PC ACTION 5/2003

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	45
Das Allerletzte	178
Die zock ich am liebsten	28
Hersteller-Hotlines	176
Impressum	177
Inserentenverzeichnis	176
Leserbriefe	24
Redaktionsspiegel	75
Sperrmüllabfuhr	30
Spielereferenzen	75
Stimmzettel	177
Testphilosophie	75

AKTUELL

Age of Wonders 3: Shadow Magic	44
Anstoss 4	74
Arx Fatalis 2	16
Battlefield 1942: neues Add-on	12
C&C Renegade 2	11
Driver 3	16
DTM Race Driver	74
Dukes Eckchen	13
Fairstrike	14
Gewinnspiel	16
Gold Games 6	74
Jedi Knight 3	10
Moorhuhn X	45
Morrowind: neues Add-on	11
NOLF 2: Add-on	11
Railroad Tycoon 3	11
Raven Shield: Add-on	13
Rollercoaster Tycoon 2: Add-on	16
Silent Storm	14
Space Colony	12
Sternenschiff Catan	45
Top Gun	16
Vega$	16
X-Men: Wolverine's Revenge	13

BLICKPUNKT

Das PC-ACTION-WWCL-Finale 2003 34
45.000 Euro für nur eine Nacht! Die Crème de la Crème der Netzwerk-Zocker macht im Heidepark Soltau die Nacht zum Tage. Wir waren dabei und berichten exklusiv.

Spiele für PDAs 36
Mini-PCs werden immer leistungsfähiger. Das gilt sowohl für Pocket-PCs als auch für Palm-Tops. Aber mit welchen Organizern können Sie auch richtig zocken?

Neues Jugendschutzgesetz 40
Kein Aprilscherz: Mit dem In-Kraft-Treten des neuen Jugendschutzgesetzes müssen Zocker mit massiven Einschränkungen leben. Wir geben den schnellen Überblick und präsentieren noch dazu eine Überraschung!

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Enter the Matrix 46
Fakten, Fakten, Fakten: Bei uns gibt's gleich 50 davon, die Sie vor dem Start des Actionspiels unbedingt wissen sollten.

Against Rome	62
Die Sims: Megastars	68
Elite Force 2	56
Empires: Die Neuzeit	64

Hidden & Dangerous 2 58
The Great Escape 60
World War 2: Frontline Command 66
XIII 54

TEST

TEST DES MONATS:

Enclave 76

Wir haben die Keule ausgepackt und etlichen Monstern eins übergebraten. Das hat Spaß gemacht – uns, nicht den Monstern. Wie viel Spaß genau, erfahren Sie hier!

Amenophis 115
Apache AH-1 89
Bandits: Phoenix Rising 119
Boxblox 119
Breath of Fire 4 107
Budget: GTA 3 121
Budget: Mafia 120
Budget: Morrowind 121
Budget: Port Royale 122
Casino Inc. 112
Das Achte Weltwunder 102
Delta Force: Black Hawk Down 84
Dino Crisis 2 90
Dragon's Lair 3D 116
DTM Race Driver: Mehrspieler-Test 113
Gefeuert! 118
Hearts of Iron 108
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft 94
Jurassic Park: Operation Genesis 110
Medieval: Viking Invasions 106
Morrowind: Tribunal 107
Spongebob 119
Strike Fighters 115
Thorgal 116
Tropico 2 98
Ultima Online: Add-on 114
Vietcong 92
Virtual Skipper 2 119
Warrior Kings Battles 104
Zapper 119

SPIELERFORUM

Baphomets Fluch 2.5 128
Battlefield 1942 126
Counter-Strike 127
Jagged Alliance 2 124
Mafia 127
Splinter Cell 125

SPIELETIPPS

Delta Force: Black Hawk Down 153
DTM Race Driver 155
Enclave 143
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft 137
Kurztipps 134
Vietcong 149

HARDWARE

Aktuelles 160

Hardware-Neuheiten speziell für Spieler

Referenzen 172

Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick

TEST: Einzeltests 170

Neue Spielzeuge gesichtet: Mäuse und Keyboards

THEMA TECHNIK: Hardware-Check 174

So optimieren Sie die Komponenten Ihres Rechners

VERGLEICHSTEST: Zwölf Grafikkarten 162

Die aktuellen Zeichenbretter auf dem Spiele-Prüfstand

VERGLEICHSTEST: Acht TFT-Monitore 168

Voll spieletauglich: Welcher Flachmann ist der richtige für Sie?

VOLLVERSION AUF DVD & CD-ROM



SPIELETIPPS



HARDWARE



PC-ACTION-GOLD-AWARD



Auf den Silberscheiben

PC ACTION MIT DVD

4,7 Gigabyte Daten Vollversion: Jagged Alliance 2, inklusive Handbuch, Maps und Mods, Tipps & Tricks 9 Spiele-Demos, darunter: Freelancer, DTM Race Driver, Airstrike 3D, Casino Inc., Mistmare, Restaurant Empire, Bandits: Phoenix Rising 17 Videos, darunter: Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft, Enclave, Tropico 2, Delta Force: Black Hawk Down, Yager, Devastation, PCA-Spezial: Deutschland sucht den Mega-Arsch, Teil 2 Spielerforum, Wallpaper für Ihren Desktop, jede Menge Tools, Treiber, Updates, und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT 2 CD-ROMS

Über 650 Megabyte Daten Vollversion: Jagged Alliance 2, inklusive Handbuch, Maps und Mods, Tipps & Tricks 5 Spiele-Demos: Freelancer, Airstrike 3D, Casino Inc., Café International, Kurzfassung: Aktschn: Das PCA-Adventure 4 Videos: Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft, Enclave, World War 2, PCA-Spezial: Deutschland sucht den Mega-Arsch, Teil 2 Spielerforum, aktuelle Treiber und Updates

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

VOLLVERSION

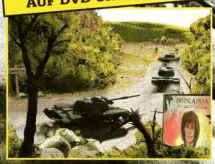
JAGGED ALLIANCE 2

Was ist *Jagged Alliance 2* eigentlich für ein Spiel? Sicher ein Strategiespiel, denn Sie sollen rundenbasiert den Inselstaat Arulco von der Herrschaft der Diktatorin Deidranna befreien. Sicher auch ein Actionspiel, denn in den Kämpfen haben Sie selbst den Finger am Abzug. Auch ein Taktik-Epos, denn alle 150 Söldner richtig einzusetzen, die korrekten Gegenstände zu kombinieren und Vierfrontenkämpfe durchzustehen, fordert einiges Geschick. Außerdem fast ein Adventure dank der spannend erzählten Story. Vor allem aber ist *Jagged Alliance 2* ein Klassiker, der nach wie vor immens viel Laune macht. Viel Spaß mit unserer Vollversion!

GENRE:	Action-Strategie
VORAUSSETZUNG:	133 MHz, 32 MB RAM
HD-SPEICHER:	430 MB
GRAFIK:	DirectDraw
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: http://217.6.254.20/ja2/de/html/index.html

HANDBUCH, KOMPLETT-LÖSUNG, MODS UND TOOLS AUF DVD UND CD-ROM!










AIRSTRIKE 3D



GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	300 MHz, 64 MB
HD-SPEICHER:	25 MB
GRAFIK:	OpenGL
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.vivogames.com/airstrike
PUBLISHER: –

DTM RACE DRIVER DIRECTOR'S CUT



NUR AUF DVD

GENRE:	Rennspiel
VORAUSSETZUNG:	700 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	192 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.dtmracedriver.de
PUBLISHER: www.codemasters.de

BANDITS – PHOENIX RISING

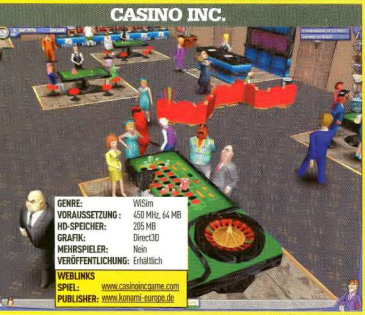


NUR AUF DVD

GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	260 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.bandits-game.com
PUBLISHER: www.ptenvision.com

CASINO INC.



GENRE:	WiSim
VORAUSSETZUNG:	450 MHz, 64 MB
HD-SPEICHER:	205 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.casinoincgame.com
PUBLISHER: www.konami-europe.de

MISTMARE



NUR AUF DVD

GENRE:	Action-Rollenspiel
VORAUSSETZUNG:	450 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	440 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	März 2003

WEBLINKS
SPIEL: http://mistmare.arxeltribe.com
PUBLISHER: www.arxeltribe.com

ÄKTSCHN – DAS PCA-ADVENTURE



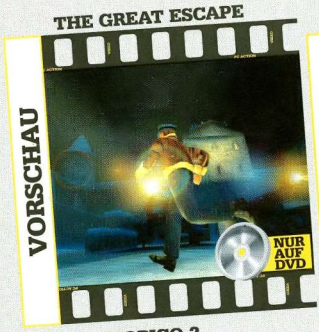
GENRE:	Adventure
VORAUSSETZUNG:	200 MHz, 32 MB
HD-SPEICHER:	5 MB
GRAFIK:	DirectDraw
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Über PCA

WEBLINKS
SPIEL: www.wadatz.de.vu
PUBLISHER: –

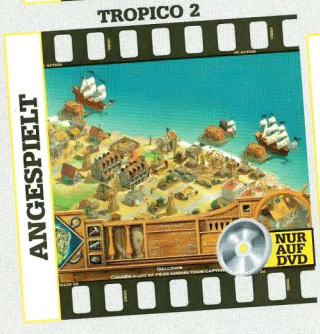




VIDEOS









Weitere 13 Videos finden Sie auf der DVD!

DVD/CD-INHALT

MIT ✔ GEKENNZEICHNETE INHALTE BEFINDEN SICH AUCH AUF DER CD-ROM!

DVD-INHALT	AUF CD-ROM
VOLLVERSION:	
Jagged Alliance 2	✔
DEMOS:	
AirStrike 3D	✔
Äktschn – Das PCA-Adventure (Kurzfassung)	✔
Bandits – Phoenix rising	✘
Cafe International	✔
Casino Inc.	✔
DTM Race Driver Director's Cut	✘
Freelancer	✔
Mistmare	✘
Restaurant Gigant	✘
VIDEOS:	
Vorschau:	
Enter the Matrix	✘
Spellforce: The Order of the Dawn	✘
World Racing	✘
Angespielt:	
Das 8. Weltwunder	✘
Enclave	✔
Gefeuert!	✘
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	✔
Interaktiv: Delta Force: Black Hawk Down	✘
Jurassic Park: Operation Genesis	✘
Tropico 2	✘
Extra:	
PCA-Spezial: Deutschland sucht den Megaarsch, Teil 2	✔
Trailer:	
Devastation	✘
IL-2: Lock On	✘
MotoGP 2	✘
WideScreen Kinospot	✘
World of Warcraft	✘
Yager	✘
SPIELERFORUM:	
Baphomets Fluch 2.5	✔
Battlefield 1942	✘
Counter-Strike	✔
GTA 3	✔
Jagged Alliance 2	✔
Mafia	✔
NET-News	✘
Splinter Cell	✔
NEUE PATCHES:	
Anstoß 4 v1.04 (d)	✔
Black & White v1.3 Patch (eu)	✘
Combat Flight Simulator 3 – Battle for Europe v3.1 (d)	✘
Combat Mission 2 – Barbarossa to Berlin v1.02 von v1.01 (d)	✘
Highland Warriors vr1a (d)	✘
I.G.I. 2 MP-Patch #1 (e)	✔
Jagged Alliance 2 v1.05 (d)	✘
James Bond 007: Nightfire v1.1 (d)	✔
Mistmare Demo-Patch v1.2	✘
Neverwinter Nights v1.29 (d)	✘
Neverwinter Nights v1.29 von v1.14 (d)	✘
Operation Flashpoint: Resistance v1.91 (eu)	✘
Platoon v1.14 (e)	✔
Soldiers of Anarchy v1.1.2.178 (d)	✘
Unreal 2 v1403 (int)	✔
HARDWARE-TREIBER:	
Win9x_Me:	
Ati Catalyst 3.2 (7.84)	✔
Ati Control-Panels 6.14.10.4029	✔
Creative NOMAD Jukebox Zen 1.20.04	✘
Creative SB Live! LiveDrvUni-Pack	✘
Gainward ExperTool 3.05	✘
Gainward Riva TNT – Geforce4 Treiber 42.30	✘
Hercules Radeon Catalyst 3.1 (7.83)	✘
Hercules Radeon-Serie Control-Panel 7.83	✘
Leadtek Riva TNT – Geforce4 Treiber 42.01	✘
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 41.09	✘
Nvidia Detonator (TNT2 – GeforceFX) 43.00	✔
WinXP_2000:	
Ati Catalyst 3.2 (7.84)	✔
Ati Control-Panels 6.14.10.4029	✔
Creative NOMAD Jukebox Zen 1.20.04	✘
Creative SB Live! LiveDrvUni-Pack	✘
Gainward ExperTool 3.05	✘
Gainward Riva TNT – Geforce4 Treiber 42.30	✘
Hercules Radeon Catalyst 3.1 (7.83)	✘
Hercules Radeon-Serie Control-Panel 7.83	✘
Leadtek Riva TNT – Geforce4 Treiber 42.01	✘
Matrox G200-G450 5.88.061	✘
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 41.09	✘
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 42.42 (WHQL Candidate 2)	✘
Nvidia Detonator (TNT2 – GeforceFX) 43.00	✔
Nvidia Nforce Audio-Treiber 29.22 (Win2k_XP)	✘
Nvidia WDM Treiber 1.23	✘
Philips Dynamic und Sonic Edge 4.03 (Win9x_Me_2k_XP)	✘
TOOLS UND EXTRAS:	
3D-Analyze 2.15	✘
Acrobat Reader	✘
aTuner 1.3.26.4300	✘
CD Bremse 1.28	✘
Detonator Unlock	✘
DirectX 9.0 für Win9x_Me_2k_XP	✔
Fraps 1.9C	✘
Gamers.IRC 4.10	✔
RivaTuner 2.0 RC12.2	✘
TIPPS & TRICKS	✘
WALLPAPERS	✘
WinDVD (Trial)	✘
WinZip	✔


KEINE KOMPROMISSE.
BEENDE DEN TERROR.
DU BIST TEAM RAINBOW
Red Storm
ENTERTAINMENT
Play It On
ubi.com
Ubi Soft
WWW.RAVENSHIELD.DE

SITUATION DER GEISELN BEDROHLICH.



>FORDERE BIS ZU 16 SPIELER IN SPANNUNGSGELADENEN MULTIPLAYER-MODI.

>ELIMINIERE TERRORISTEN MIT 57 UPGRADEFÄHIGEN HIGH-TECH-WAFFEN.

>HOLE ALLES AUS DEM TEAM-BASIERTEN GAMEPLAY RAUS MIT INNOVATIVER PLANUNG UND KURZBEFEHL-INTERFACE.

>UNÜBERTROFFENER GRAFISCHER REALISMUS DURCH NEXT-GENERATION UNREAL™ TECHNOLOGIE.

Tom Clancy's

RAINBOW SIX™ 3

RAVEN SHIELD™







© 2003 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six Raven Shield is a trademark of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company.

TOP NEWS

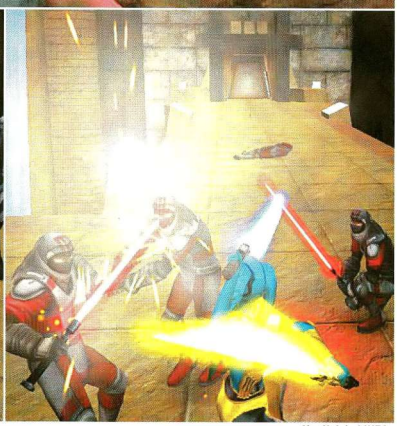


Dir heiz ich ein, Dicker!

»Das Laserschwert von PCA-Redakteur Bezold: Erschreckend rosa. Dafür liefert es das doppelte Vergnügen.«



»Einige Techno-Anhänger haben den Trend verpasst und zappeln immer noch mit Neon-Stäben rum.«



»Neulich bei IKEA: Kampf um die letzten Lava-Lampen.«

Ab Herbst dieses Jahres können Sie Ihre Taschenlampe wegpacken. Mit JEDI KNIGHT 3 ist wieder Leuchtsäbel-Action angesagt.

Action | Wer hätte das geahnt? Nun sollen Sie auch in Computerspielen die Schulbank drücken! Aber wir können Sie beruhigen: Mathematik, Deutsch und Geschichte stehen nicht auf Ihrem Stundenplan. Vielmehr lernen Sie bei *Jedi Knight: Jedi Academy* als Kadett der Luke-Skywalker-Jedi-Akademie auf Yavin 4 den Umgang mit dem Laserschwert und der so genannten Macht. Im Gegensatz zu den Vorgänger-Titeln schlüpfen Sie diesmal nicht in die Rolle eines vorgefertigten Recken, sondern bestimmen Ihr Alter Ego mittels diverser Merkmale selbst (Rasse, körperliche Attribute etc.). Kreativität ist ferner bei der Gestaltung Ihrer Lichtwaffe gefragt. Falls Sie also schon immer mal einen Dual-Laserstab à la Darth Maul in den Flossen halten wollten, haben Sie nun die Chance! Aber wählen Sie gut: Rund 80 Prozent des Spiels bestehen aus Auseinandersetzungen mit anderen Jedi-Rittern oder den fiesen Sith. Der Verlauf der Geschichte ist nicht linear. Mit anderen Worten: Sie geben die Reihenfolge der Missionen vor. Ebenso, ob Sie der dunklen Seite dienen oder lieber in die kleinen Fußstapfen des großen Brabbel-Zwergs Yoda treten wollen. Die entsprechenden Fähigkeiten variieren nach Wahl und lassen sich mit dem Fertigkeitensystem (bekannt aus dem ersten Abenteuer) beliebig entwickeln. Neue Fahrzeuge und Wummen gibt's obendrauf. TANJA BUNKE

Info: www.lucasarts.com/products/jediacademy

PC ACTION MEINT

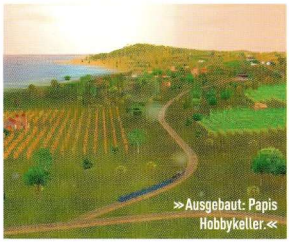
Klasse Sache. Endlich bekommt das Action-Spektakel rund um die Jedi-Ritter einen Schuss Rollenspiel. Ich kann also meinen eigenen sprachbeschränkten Winzling basteln, der dann wie Sonic the Hedgehog durch die Lüfte wirbelt. Sie erinnern sich an Episode 2? Die Ideen mit der Laserstab-Konstruktion der Marke Eigenbau und der nichtlinearen Spielstory sind für mich besonders verlockend. Schließlich läuft dann alles nach meinem Willen.



Endlich Tunnelblick!

Unglaublich, aber wahr: In RAILROAD TYCOON 3 gibt es Tunnel und Brücken!

WiSim | Satte zwei Jahre arbeitete Pop-Top Software daran, ihre 3D-Grafik-Engine für *Railroad Tycoon 3* auf die Beine zu stellen. Züge durch die Gegend kutschieren und möglichst viel Geld einnehmen muss der Spieler noch immer. „Hast du den Mehrspieler-Modus des Vorgängers ausprobiert?", fragt Designer Franz J. Felsl. „Nein? Gut so, der war eh bescheuert." Für Teil 3 wollen die Amerikaner alles besser machen, nicht nur den Netzwerk-Modus. Statt Brettspiel-Flair warten auf Sie blühende Metropolen und dreidimensionale Landschaften. Auch einer der größten Kritikpunkt wurde beseitigt: Sie dürfen Brücken und Tunnel bauen. Wie einfach das geht, demonstrierte uns Felsl im Karteneditor, der dem Spiel beiliegen soll. Mit rund 45 Loks von 1830 bis 2001 dürfen Sie voraussichtlich ab Oktober einen Kindheitstraum wahr werden lassen. JOACHIM HESSE



Info: www.poptop.com

Das fehlt ja noch!

Railroad Tycoon, Rollercoaster Tycoon, Rottlicht Tycoon. Das nimmt kein Ende mit diesen *Tycoon*-Spielen! Welche *Tycoon*-Titel außer dem *Tycoon Tycoon* (der Spieler spielt einen *Tycoon*-Entwickler) noch fehlen, lesen Sie hier.

SCHULHOF-ASSI-TYCOON | Sie übernehmen die Leitung des Schulhofs. Wer in den Pausen hinter den Mülltonnen rauchen darf, bestimmen Sie. Auch das Glücksspiel (Murmeln, Seilspringen) ist fest in Ihrer Hand. Ihre Angestellten sorgen dafür, dass nur die eigenen Suchtmittel (Kakao, Brezeln und Salzstangen) in Umlauf sind.



ALTERSHEIM-TYCOON | Sie leiten ein Altersheim und das oberste Gebot lautet: Wirtschaftlichkeit! Prostituierte zum Beispiel sind billiger als ein Haufen medizinischer Geräte und heben die Stimmung enorm. Die Häkeldeckchen-Produktion erhöhen Sie um den Faktor 100, indem Sie die Heizung runterdrehen und Koffein-Tabletten verabreichen.



ARBEITSAMT-TYCOON | Sie leiten ein Arbeitsamt und müssen so tun, als würden die Arbeitslosenzahlen sinken. Wie stellt man das an? Ganz einfach! Sie erfinden Berufe und Beschäftigungsprogramme! Arbeitslosigkeit wird zum Beispiel als Berufszweig anerkannt. Das macht Spaß und schafft enorm viel Arbeitsplätze.



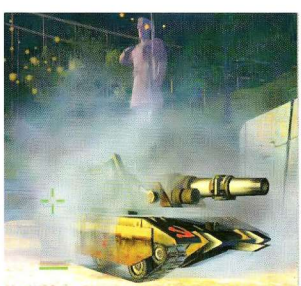
Fotos: action press

Wieder auf der Rolle

Unglaublich, aber wahr: COMMAND & CONQUER RENEGADE 2 kommt doch noch. Wann steht allerdings in den Sternen.

Action | Es kommt, es kommt nicht. Nun kommt's doch: Laut Electronic Arts sind die Arbeiten an *Command & Conquer Renegade 2* wieder aufgenommen worden. Grund: Mit der Übernahme des alten *Renegade*-Teams entstanden die erforderlichen Entwicklungskapazitäten. Das Projekt läuft unter dem Titel *Battlefield*. Die Spielgeschichte ist erneut im *Red Alert*-Universum angesiedelt. Wie gewohnt zerstören Sie feindliche Basen und pusten etwaige Gegner ins Nirwana. Diesmal allerdings mit zahlreichen neuen Fahrzeugen, Waffen, Protagonisten und in verbesserter Grafik. TANJA BUNKE

Info: http://westwood.ea.com



»Aerodynamisches Fahrzeugdesign in der Formel-1-Saison 2060.«

LIES MICH!



CIAO, CIAO CATE!

Ego-Shooter | Für das Spionage-Spektakel *No One Lives Forever 2* steht Ende des Jahres eine Erweiterung ins Haus. Devise: Mehr Geballer, weniger schleichen. Allerdings dürfen Sie diesmal nicht in die Haut der smarten und schmucken Cate Archer schlüpfen, sondern arbeiten als Agent für die gegnerische Seite H.A.R.M. (TABU)

Info: www.lith.com

Cate ist im Add-on nicht dabei!



KLINK DICH EIN!

Vermischtes | Die volle Dröhnung für Online-Zocker: Mit dem aktuellen PC-ACTION-Sonderheft *Online-Spiele* wissen Sie, was im Netz abgeht. Es locken 21 Tests, 24 Vorschauen sowie zahlreiche Tipps & Tricks zu den derzeit besten Internetabenteuern. Nicht zu vergessen: 17 kostenlose Testzugänge, Videos und mehr auf DVD. Ab sofort im Handel! (TABU)

Info: www.pcaction.de

MACH'S MIR TIERISCH!

Rollenspiel | Mit der *Morrowind*-Erweiterung *Bloodmoon* ist ab Mai verstärkter Haarwuchs angesagt. Als Werwolf hetzen Sie Ihre Gegner durch Wälder, Höhlen und Schneelandschaften in der Region Solstheim. Darüber hinaus dürfen Sie sich als Minenkonstrukteur üben oder neue Monster bekämpfen, beispielsweise Waldschrate. (TABU)

Info: www.elderscrolls.com



TRON-ANWÄRTER

Vermischtes | Mit Buena Vista Games rufen die Jungs und Mädels der Disney Consumer Products ein neues Label ins Leben. Die Entwicklerschmiede konzentriert sich auf Kinderspiele, führt aber auch Titel für ältere Zocker. Im August erscheint mit dem Action-Spektakel *Tron 2.0* das erste Produkt. (TABU)

Info: www.disney.de

TOP 10 DEUTSCHLAND

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

Quelle: SATURN



»Erste Bilder: Das nächste Sims-Add-on.«

»Hey Zladdi, gibt's dich auch noch?«

Big Weltraum-Brother

SPACE COLONY? Ein Strategiespiel mit ausgefeilten Charakteren? Und Sie spielen Gott? Warum nicht ...

Echtzeitstrategie | „Was *Space Colony* für ein Spiel ist? Das ist in einem Satz nicht einfach zu beantworten", sagt Simon Bradbury von den Firefly Studios (*Stronghold Crusader*). „Es ist die Simulation einer Weltraumkolonie." Für diesen Satz hat er vermutlich einen ganzen Tag geübt. Bei *Space Colony* müssen Sie in 24 Missionen bis zu 20 Charaktere einer Weltraumkolonie bei Laune halten und Aufgaben lösen. Verkracht sich die rothaarige Venus Jones mit Biker Stig, vernachlässigen beide ihre Arbeit und Ihre Station geht den Bach runter. Nebenbei bauen Sie Ihre Gebäude aus und verteidigen sie gegen Außerirdische und Pflanzen. Wem *Die Sims* zu tuntig und *Anno 1503* zu strategisch ist, könnte an *Space Colony* Gefallen finden. Anfang September soll das Spiel erscheinen. JOACHIM HESSE

Info: www.fireflyworlds.com



»Horch, was kommt von hinten rein?«

Ob diese Soldaten hier bald die Schirmherrschaft übernehmen?

Lass dich nicht hängen!

Denn im Herbst erscheint mit SECRET WEAPONS OF WW2 das zweite Add-on zu Battlefield 1942.

Mehrspieler-Shooter | Kaum ist *Road to Rome* erhältlich, bastelt das Entwicklerteam von Digital Illusions bereits am zweiten Erweiterungsset zu *Battlefield 1942*. Wie der Name vermuten lässt, dreht sich bei *Secret Weapons of WW2* alles um die geheimen Superwaffen der Deutschen und Alliierten. Auf acht Karten, darunter Hitlers „Adlernest" und die V2-Raketenfabrik in Peenemünde, kommen 16 frische Fahrzeuge und sieben neue Waffen zum Einsatz. Außerdem gibt es mit „Objective Based" einen auftragsbasierten Mehrspielermodus, bei dem Sie beispielsweise ein gegnerisches Kraftwerk zerstören müssen. Als neue Einheiten sind deutsche und britische Elitesoldaten mit von der Partie. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.bf1942.com



Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT KRIEGT DIE AUSSENPOLITISCHE KRISE



Foto: action press

»75 Milliarden Dollar? Das ist einfach, George, du musst nur den Cheat GIVEMONEY eingeben!«

Haut Schröder auf den Bush?

Der Argwohn gegenüber Kriegsgegner-Nationen, der sporadisch in den USA aufblüht, beschleicht inzwischen selbst die Spiele-Industrie. Die kürzliche Indizierung des bekannten Strategiespiels von Electronic Arts in Deutschland veranlasste die *New York Times* am 24. März zu dramatischer Berichterstattung auf ihrer Webseite: US-Spielehersteller EA behauptet, man sei „wegen des Irak-Kriegs ins Kreuzfeuer zwischen den deutschen und amerikanischen Regierungen" geraten. Whoa, wie sollen wir uns das vorstellen? Hat Schröder etwa Bush angerufen: „George, schön friedlich bleiben ... sonst, äh, ja sonst ... indizieren wir eure Kriegsspiele."? Mitnichten, die Annahme stützt sich auf den Umstand, dass es in dem *C&C*-Spiel eine Mission gibt, bei der man aufseiten der Amerikaner zum Sturm auf Bagdad antritt. Soll zumindest ein amerikanischer EA-Sprecher entgegen allen BPjM-Beteuerungen geklagt haben. Nun kann man von der Praxis der Spiele-Indizierungen in Deutschland halten, was man will, aber die emsigen Jugendschützer als außenpolitische Retourkutschen-Falken darzustellen, ist abenteuerlich. Der Titel wurde lange vor Beginn des Irak-Kriegs eilindiziert und war bei weitem nicht das einzige Opfer der jüngsten „Husch-unter-den-Ladentisch"-Aktion. Dass Indizierungsentscheidungen mitunter der Nachvollziehbarkeit entbehren, ist für leidgeprüfte deutsche Spieler nichts Neues. Doch dahinter steckt eher zweifelhafte Kompetenz als eine politische Geheimagenda. Joschka sollte dringend mit Washington telefonieren, um sich um entsprechende Aufklärung und Schadensbegrenzung zu bemühen. Sonst provoziert der Sturm im Wasserglas noch Vergeltungsmaßnahmen wie Strafzölle für zu einseitig pazifistische deutsche Aufbauspiele ...

PC ACTION MEINT



Kurz vor Redaktionsschluss traf eine spiel-, aber noch nicht testbare Version von Wolverine's Revenge ein. Als Superhelden-Fan stürzte ich mich drauf wie ein Wolf auf Rotkäppchens Großmutter, um es zu verschlingen. Mein Ersteindruck war dann eher enttäuschend. Kann sein, dass die Entwickler zwischenzeitlich noch daran geschraubt haben, aber: Unsere Vorabfassung hatte arge Macken, nicht nur bei der Grafik. Die chaotische Kameraführung und diverse unfaire Stellen zerrten an meinen Nerven. Rat: Warten Sie unseren Test ab!

Der wie ein Wolf läuft

Am 17. April soll X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE in den Läden stehen.



»Beim Rock 'n' Roll sind die Hebefiguren das Schwierigste.«



»Bayerische Traditionssportart: Fingerhakeln.«

Action | Ein Prügel-Adventure mit Schleichabschnitten, aufgeteilt in sechs Kapitel, erwartet Sie bei *Wolverine's Revenge*. In der Rolle des wölfischen Marvel-Comic-Superhelden – auch bekannt aus dem Kino – vertrimmen Sie anfangs normale Söldner und bekommen es später mit Oberschurken wie Sabertooth, Wendigo, Juggernaut, Omega Red und Magneto zu tun. Im Laufe der Zeit lernen Sie immer mehr Spezialangriffe. Die schmucken Knöchelklingen dürfen Sie von Beginn an ausfahren. Während des Abenteuers stehen Wolverine ab und zu computergesteuerte Kumpels wie Beast und Colossus zur Seite. Hinter dem Titel stecken die Gray Matter Studios, die zuletzt mit *Spider-Man* ein gutes Superhelden-Spiel ablieferten.

HARALD FRÄNKEL

Info: www.wolverinesrevenge.com

* DUKES ECKCHEN * DUKES ECKCHEN * DUKE



Heiße Beilagen!

Unglaublich, aber wahr: Auch diesen Monat wieder sensationelle Details zu DUKE NUKEM FOREVER enthüllt!

Ego-Shooter | Die Entwickler haben Details zur Verkaufsversion von *Duke Nukem Forever* veröffentlicht. Zur Software selbst gibt es derzeit nichts Neues, aber zum Lieferumfang! In der jüngst von der EU genehmigten Normverpackung „Pappmaché Din-A 3,5" schlummern nämlich nicht nur sechs (!) CDs, sondern passend zu den Silberlingen eine Nachbildung von Dukes Silberring, eine aufblasbare Gummipuppe mit drei Öffnungen (Modell „Duke Unarmed") sowie eine Sonnenbrille zum Ausschneiden und Zusammenbasteln.

CHRISTIAN SAUERTEIG



»Weichzeichnende Gesichtstexturen verleihen Duke ein realistisches Äußeres.«

Info: www.3drealms.com



GERÜCHTE KÜCHE

Gibt es eine geheime *Raven Shield*-Verschwörung? Ein Add-on, von dem angeblich niemand weiß, kann in den USA schon vorbestellt werden.

Ja, da staunten wir nicht schlecht! Der US-Versandhändler EBGames hatte das *Raven Shield*-Add-on schon gelistet. Als Veröffentlichungstermin wurde der Juli dieses Jahres angegeben. Wir haben beim Hersteller nachgefragt, denn auf Internet-Geflüster verlässt sich eine PC ACTION nicht! Zu einem *Raven Shield*-Add-on könne man zum jetzigen Zeitpunkt noch nichts sagen, hieß es. So was hat man ja schon öfters gehört. Wir nehmen an, dass man erst auf der diesjährigen E3 die Katze aus dem Sack lässt. Eine E-Mail-Nachfrage bei helpfiebgames.com brachte übrigens auch nichts zu Tage. Nach drei unbeantworteten Mails gaben wir auf. Ganz schön seltsam, denn normalerweise sind US-Firmen bei Kundenanfragen relativ fix. Wurden sie zum Schweigen verdammt oder war es wirklich nur ein dummes Versehen wie die Zeugung von Alexander Geltenpoth? Eigentlich egal, denn im Endeffekt ist sowieso klar wie Kloßbrühe, dass es ein Add-on geben wird. Die *Rainbow Six*-Reihe ist schließlich so etwas wie ein Goldesel. Und der Sommermonat Juli wäre doch eigentlich gar kein so schlechter Termin, oder? Wie heißt es in der Bauernregel so schön? Wenn im Juli schon das Add-on lockt, hat's der Praktikant verbockt!

AHMET ISCITÜRK



»Selbst nach stundenlangem Verhör wollte uns dieser Insider nichts verraten.«



»Und auch dieser Schlingel schwieg wie ein Grab.«

Du bist am Zug!

Eine Spezialeinheit erledigt riskante Operationen hinter den feindlichen Linien im Zweiten Weltkrieg. Ein Commandos-Klon? Nein! SILENT STORM läuft rundenbasiert ab.



»Völkerball: Verschärfte Spielregeln.«

Strategie | Schluss mit der hässlichen Optik in diesem Subgenre: *Silent Storm* präsentiert sich in hübscher und flüssig animierter 3D-Grafik. Insofern erinnert das vielversprechende Spiel eher an *Incubation* als *Commandos*. Dafür sprechen auch die umfangreichen Rollenspiel-Elemente: In den Einsätzen sammeln Ihre Soldaten, Scharfschützen, Mechaniker und Scouts nicht nur neue Ausrüstung, sondern auch Erfahrung und verbessern ihre Fähigkeiten. Die alliierte und deutsche Kampagne dürfen Sie voraussichtlich im 3. Quartal in Angriff nehmen.

ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.jowood.de



»Unerwartet griff der Sekundant in das Duell ein.«



» Wie heißt „Hubschrauber" auf Türkisch? Dröhner heb ab. «

Was zum Abheben!

Kampf dem Terrorismus. In FAIR STRIKE heizen Sie den Pixel-Taliban mit Hubschraubern ein.

Simulation | Nach *Red Shark* kommt am Jahresende das zweite Hubschrauberspiel von G5 Software. Es heißt *Fair Strike* und soll sowohl Action-Spieler als auch Simulationsfetischisten ansprechen. Ihr Hangar umfasst sechs Hubschrauber. Dazu gehören unter anderem der AH-64 Apache, der PAH-2 Tiger sowie der russische Stealth-Heli Ka-58 Black Ghost. Die 38 Missionen der Kampagnen entführen Sie und Ihre drei Flügelmänner in die Karibik, Osteuropa, Südostasien und den Mittleren Osten. Dort sollen Sie Terroristen den Garaus machen. Wer *Fair Strike* in Deutschland vertreibt, steht noch in den Sternen.

BENJAMIN BEZOLD

Info: www.g5software.com



» Die neueste Attraktion des Clubschiffs Aida: Helikopter-Ausflüge. «

WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH ...

Jan Lindner?

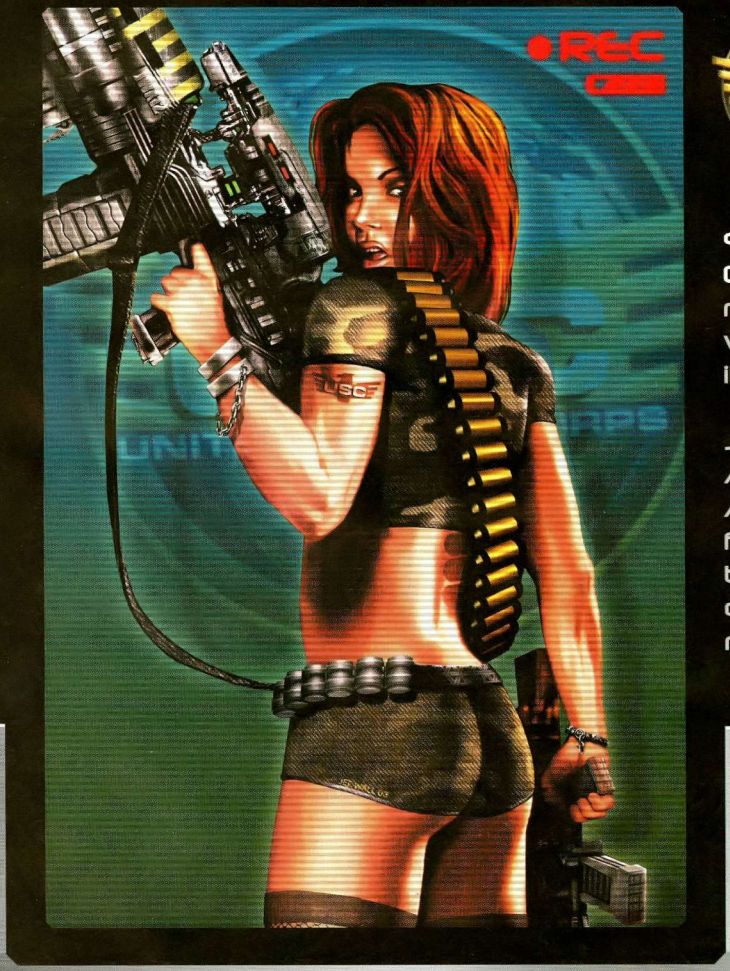


» Bill Gates: Schönheitsoperation.«

JA, ES GIBT SIE! DIE LINDNERS, DIE NICHT AUF MÄNNER STEHEN UND KEINE FURCHTBAR ÖDEN LIEDER TRÄLLERN. IM GEGENSATZ ZU BESAGTEM SÄNGER HAT JAN SOGAR EINEN ANSTÄNDIGEN BERUF: ER IST CTO.

CTO, das steht für Chief Technical Officer. Das ist Jan Lindners Job-Bezeichnung bei Frog City. Sie wissen schon: Die Macher der *Tropico*-Reihe. Ein CTO ist übrigens ein Mensch, der bei geschäftlichen Entscheidungen mitreden darf und trotzdem vom Spiel Ahnung hat. Unlängst erst brachte der gebürtige Kölner die Piratensimulation *Tropico 2* in trockene Tücher. Doch drehen wir die Zeit ein wenig weiter zurück. Seit 1993 wohnt der inzwischen 39-Jährige in Kalifornien. Dort war er lange Jahre bei SSI als Entwicklungsleiter tätig. Das erste Spiel, an dem er für SSI mitarbeitete, hieß *Fantasy General*. Da SSI damals schneller den Besitzer wechselte als PCA-Redakteur Bezold seine Unterhosen, ist Lindners Spielehistorie für Außenstehende nicht leicht nachzuvollziehen. Jedenfalls lief durch die Hände des Freizeitbikers eine schier unglaubliche Zahl von Spielen, zum Beispiel auch *Prince of Persia 3D*. Die exakte Zahl würden Sie uns nicht glauben, deshalb verraten wir Sie auf Wunsch von Herrn Lindner auch nicht. Was wir hingegen preisgeben können, ist, dass er laut eigenen Angaben „vermutlich der einzige Raucher in Kalifornien ist" und zum Tauchen gerne zu seinem Ferienhäuschen in Australien fährt. Ein Mann mit Tiefgang. Wir wünschen alles Gute, auch bei seinem nächsten Spiele-Projekt: „einem Strategiespiel".

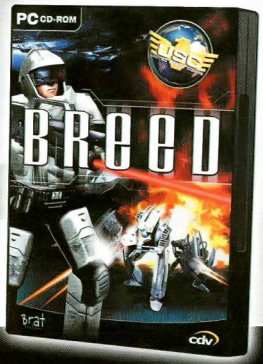
Die schärfste Waffe der U.S.C.



90-60-90
Cdr. Honey Beaver
macht alles platt,
was unaufgefordert
ihren Weg kreuzt.

Jet, Buggy, Panzer,
APC und ein
Arsenal an Schnell-
feuerwaffen - sie
beglückt die Breed
ganz persönlich
mit dem Jenseits!

Wir haben den Mut. Wir haben die Taktik. Wir haben die Waffen.



Brat Designs
cdv www.cdv.de
POWERED BY gamespy
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

Mehr Infos im Internet:
WWW.BREEDGAME.DE

Release:
MAI '03

© 2003 CDV Software Entertainment AG, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe, Tel. **0700-CDVGAMES.** Die CDV Software Entertainment AG ist im **Prime Standard** notiert, WKN 548 812.

Mach 'nen Abflug!

Blondinen abschleppen wie im Film ist in TOP GUN: COMBAT ZONES nicht drin. Stattdessen ist heiße Flug-Action angesagt.



»Den Spruch „Alles Gute kommt von oben" hat sich die Crew des Kanonenbootes sicher anders vorgestellt.«

Action | Sie wollten schon immer mal mit einem modernen Kampfflugzeug richtig die Fetzen fliegen lassen, haben aber keinen Bock, ein 100-seitiges Handbuch zu studieren? Dann könnte *Top Gun: Combat Zones* das Richtige für Sie sein. In 36 Missionen erleben Sie drei Jahrzehnte Luftkampfgeschichte hautnah. Drei bekannte Flugzeuge stehen zur Verfügung: Die F-14 Tomcat, F-18 Hornet und F-22 Raptor (plus fünf Bonusjets). Die Steuerung der Flieger ist extrem simpel und einsteigerfreundlich. Ein Cockpit gibt es ebenso wenig wie ein realistisches Flugmodell. Bei diesem Spiel steht eben die Action klar im Vordergrund. Bevor Sie an einer der drei fiktiven Kampagnen teilnehmen dürfen, müssen Sie erst Ihr Können im Training unter Beweis stellen. *Top Gun: Combat Zones* sollte bei Erscheinen des Heftes erhältlich sein. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.vid.de

Was wäre wenn ...

... nicht Tom „Stupsnase" Cruise die Hauptrolle in *Top Gun* gespielt hätte, sondern einer dieser drei Herren? Wir sagen's Ihnen!

ROCCO SIFFREDI

Mit dem italienischen Porno-Hengst Rocco Siffredi in der Hauptrolle wären die Tomcats im Hangar geblieben. Weil der Film dann „Popp Gun" hätte heißen müssen und selbst für eine seichte Story keine Zeit gewesen wäre.



DER ULF

„Kopf Gun" mit Ulf, dem kahlköpfigen „Meister Proper" aus dem Big-Brother-Haus, wäre der Hausfrauen-Film schlechthin. Um komplett *Titanic*-kompatibel zu sein, müsste am Ende natürlich der Flugzeugträger absaufen.



ALFRED BIOLEK

Alfred Biolek wäre die Idealbesetzung für die Hauptrolle in *Topf Gun*. Ein brutaler Streifen um einen schwulen Schiffsmutje, der die halbe Besatzung eines Flugzeugträgers mit seinen Kochkünsten dahinmeuchelt.



Fotos: action press (2)

GEWINNSPIEL: DAS IS' JACKE WIE HOSE!

Ist es nicht! Wir verlosen nämlich *I.G.I. 2*-Jacken und -Spiele. Von Hosen war nie die Rede! Der Codemasters-PR-Manager Fabian Döhla liebt die Leser der PC ACTION. Diese Liebe möchte er durch Geschenke zum Ausdruck bringen. Darum hat er ein cooles Gewinnspiel-Paket organisiert. Bei den Preisen wollen wir es unseren Lesern aber nicht zu einfach machen! Hier ist unsere zugegebenermaßen extrem fiese Frage:

„Wie heißt die Vertriebsfirma von I.G.I. 2?"

a: Codemasters
b: Franz Kowalski
c: Modecasters
d: McDonald's
e: Gina Wild

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pcagewinnspiel" und darauf folgend das Lösungswort (Beispiel: pcagewinnspiel Electronic Arts) 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: „I.G.I. 2"
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
oder per E-Mail an liebling@pcaction.de.

UND DAS KÖNNEN SIE GEWINNEN:

5x



EINE SENSATIONELLE *I.G.I. 2*-JACKE + DAZUGEHÖRIGES SPIEL

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.

LIES MICH !

DAS WIRD STADTLICH!



»Lieber wenig Verkehr als gar keinen!«

Aufbaustrategie | Machen Sie dem Maritim Konkurrenz: Ab Juli 2003 mimen Sie in *Vega$: Make it Big* einen Hotelmogul in der Stadt der Sünden. Sie errichten luxuriöse Bauten, stellen Bedienstete ein, planen Shows und lesen der zahlenden Kundschaft jeden Wunsch von den Lippen – natürlich nur um des Geldes wegen. (TABU)

Info: empireinteractive.com

FREIZEIT-PARK-BESCHÄFTIGUNG

Wirtschaftssimulation | Ab dem 6. Mai heißt es: schneller, höher, größer! Mit der *Rollercoaster Tycoon 2*-Erweiterung *Wacky Worlds* warten 21 neue Szenarien, über 50 Achterbahnen sowie zahlreiche Themen und Sehenswürdigkeiten. Beispielsweise die chinesische Mauer oder das Taj Mahal. (TABU)

Info: infogrames.de



»Baut die Mauer wieder auf!«

KOMM IN FAHRT!

Action | Der für Ende des Jahres geplante Titel *Driver 3* erscheint laut offizieller Meldung seitens Infogrames nun doch erst im Frühjahr 2004. Dann aber schwingen Sie sich hinter die Steuer diverser Flitzer, brettern als Fluchtwagenfahrer über den Asphalt und lassen die Polizei an Ihrem Auspuff schnüffeln. (TABU)

Info: www.infogrames.de



»Manche Urlaubspostkarten schauen einfach scheiße aus.«

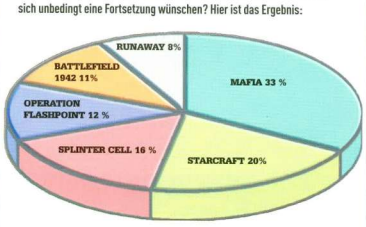
GONG ZUR RUNDE 2

Rollenspiel | Die Jungs und Mädels der Arkane Studios werkeln derzeit an einem neuen Titel. Ein Interview des Online-Magazines *Warcry.com* mit Leveldesigner Julian Roby lässt auf *Arx Fatalis 2* schließen. Fakten, Erscheinungsdatum und Herausgeber sind derzeit noch nicht bekannt. (TABU)

Info: www.warcry.com

BILD DIR DEINE MEINUNG!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Von welchem Spiel würden Sie sich unbedingt eine Fortsetzung wünschen? Hier ist das Ergebnis:



Jetzt sahnst du ab!

Wer schon ein Abo der PC ACTION hat, darf sich freuen. Jetzt können Sie nämlich jeden Monat automatisch fette Preise abräumen. Gut, was?

Okay, erst die bekannten Fakten: Abonnenten genießen viele Vorteile. PC ACTION bekommen Sie günstiger, um die Beschaffung Ihres konkret, korrekt, krassen Spielemagazins brauchen Sie sich nicht zu kümmern und durch die frühzeitige Belieferung sind Sie in der Regel schon ein paar Tage vorher weiser als Kioskkäufer. Doch das wissen Sie ja schon, wenn Sie Abonnent sind.

ALLES VOLLAUTOMATISCH!

Was dagegen neu ist: Jeder treue Leser nimmt ab sofort automatisch an einem Gewinnspiel teil. Pro Monat einmal und ganz ohne Pferdefuß verlosen wir unter allen Abonnenten einen Multimedia-PC, eine PlayStation 2 von Sony, einen GameCube und einen Game Boy Advance SP von Nintendo.

Die ersten Gewinner stehen bereits fest. Im MONAT APRIL haben gewonnen:

Den Multimedia-PC:
MIKE KÖRNER
AUS BERLIN



Den Nintendo Game Boy Advance SP:
NIKOLAS DANIEL
AUS GARMISCH-PARTENKIRCHEN



Den Nintendo GameCube:
RALF NEUSCHÄFER
AUS DÜSSELDORF



Die Sony PlayStation 2:
NORBERT SCHLÜTER AUS
STOCKSTADT



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

(Alles im Griff)



Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

F1 Force Feedback
Racing Wheel

Force Feedback GT
Racing Wheel





HOTAS Cougar

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.de

NET NEWS

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

PC ACTION WWCL sponsored by intel



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

Nach Baguette-Wettessen schwenken die Franzosen auf E-Sport um. Der Electronic Sports World Cup im Futuroscope (siehe Seite 22) könnte eine große Sache werden.

»Fragen, die bewegen, Teil 1: Ist Pumuckl eigentlich männlich oder weiblich?«

Foto: action press

Ein Mann sieht rot

Der Hamburger Jan Petersen will für seine „persönliche Freiheit" kämpfen und beim europäischen Gerichtshof eine KLAGE GEGEN DIE BPJM einreichen.

E-Sports | Die jüngste Indizierungswelle hat den Anstoß gegeben: Enttäuscht über die Praxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) entschloss sich der Hamburger Jan Petersen, gerichtlich gegen die Indizierungspraxis vorzugehen. Petersen ist Veranstalter der SpankTheLAN-LAN-Party, die regelmäßig in Westerrönfeld stattfindet. Als Grundlage für die Klage soll das EU-Recht dienen, das einen freien Warenverkehr vorschreibt. Demnach ist die Indizierungspraxis auf Länderebene rechtlich fragwürdig, so Petersen. Ferner sei die demokratische Legitimation zweifelhaft und die Behörde nach der Einführung der rechtlich verbindlichen USK-Alterskontrolle ab 1. April überflüssig. Durch Spendengelder finanziert, will Petersen mithilfe eines Fachanwalts die Klage einreichen. Das werde rund 13.000 Euro kosten. Zunächst will Petersen Geld in der Szene sammeln. Sollte das nicht reichen, versucht er, Spiele-Hersteller als Sponsoren zu gewinnen. Eine virtuelle Unterschriftenliste soll der Klage Nachdruck verleihen – bis Redaktionsschluss haben sich dort rund 25.000 Menschen eingetragen (mehr zum Thema Jugendschutz ab Seite 40). FELIX LOHMEIER

Info: http://www.bpjs-klage.de



»Fragen, die bewegen, Teil 2: Ist dieser rothaarige Mann mit Barbara Salesch verwandt?«

JUGENDSCHUTZ: LANSINN?

Wie wirkt sich das neue Jugendschutzgesetz auf die LAN-Szene aus? Mit dem In-Kraft-Treten am 1. April führte der Gesetzgeber eine rechtlich verbindliche Alterskontrolle ein. Spiele, die einmal durch die USK geprüft wurden, können dann nicht mehr indiziert werden – außer ihnen wurde die Einstufung verweigert. Trotzdem: Für die Sponsoren bietet die Neuregelung eine größere Planungssicherheit und Veranstalter von LAN-Partys für Teilnehmer unter 18 Jahren werden vermutlich nicht mehr so häufig von Indizierungen überrascht.

Zum Beischlaf gezwungen

Wer bei REALMS OF TORMENT keine virtuellen Kinder zeugt, hat irgendwann ausgeschissen.

Online-Rollenspiel | Bei *Realms of Torment* wählen Sie Ihren Protagonisten aus sechs Rassen: Menschen, Elfen, Zwerge, Trolle, Vogelmenschen und Orks. Je öfter Sie erlernte Fertigkeiten einsetzen, desto stärker werden diese. Sollten Sie nicht ausreichend trainieren, verlieren Ihre Skills auch wieder an Effizienz. Weitere Besonderheit: Ihr Protagonist kann an Altersschwäche oder im Kampf sterben. Damit nicht alles verloren ist, müssen Sie zuvor einen anderen Zocker virtuell ehelichen und Kinder zeugen. Die erhalten bei der Geburt die Grundfertigkeiten der Eltern. Nach Ihrem Ableben schlüpfen Sie in den Körper Ihres Sprösslings. Erscheinungstermin: 3. Quartal.

TANJA BUNKE

Info: www.realmsofforment.net



» Als er plötzlich ein Schwert im Rücken hatte, guckte er recht verdutzt. «

Domina-Doppelpack

Die WATERJOE-GIRLS verdroschen bei der CeBIT wieder reihenweise Männer. Und das Beste: Der Service war kostenlos.

E-Sports | Anlässlich der CeBIT zog es die WaterJoe-Girls auf eine größere Bühne. Am Stand von Neue Elsa GmbH stellten sich Nadine „Lea" Spindler und Doro „Teufelchen" Adams (im Bild mit Mike Hodshon von Elsa) wieder meist männlichen Herausforderern. Gespielt wurde *Counter-Strike* 2 gegen 2. Seit Oktober 2001 sind die Girls nun im Einsatz, verdienen damit sogar Geld und haben mittlerweile 18 Promo-Aktionen hinter sich. Das Messepublikum hatte gegen die erfahrenen Amazonen erwartungsgemäß keine Chance.

FELIX LOHMEIER

Info: www.planetlan.de/wjchallenge.html



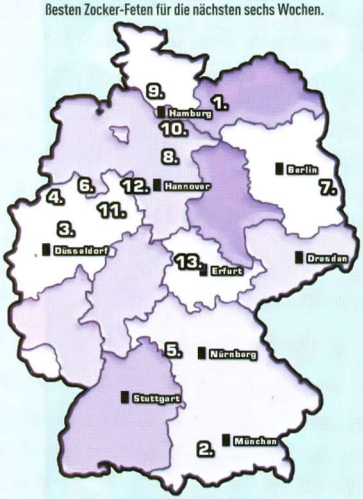
AUF DVD
FOTOS: DIE WATERJOE-GIRLS

Der Herr in der Mitte kümmert sich meistens um Elsa, hier allerdings um Nadine und Doro.

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

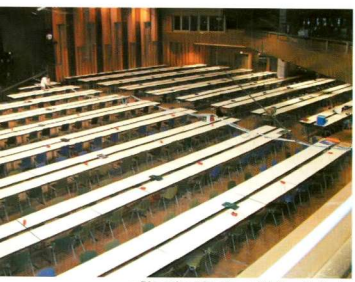
Mithilfe der LAN[d]karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.



Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	PC ACTION WWCL	URL
DEUTSCHLAND					
1 Nclub Lanmasters 2003	18.04.2003	19063 Schwerin	504	✔	www.nclub-lanmasters.de
2 Landays #3	18.04.2003	82319 Starnberg	333	✔	www.landays.de
3 ['ju:nien] V	25.04.2003	58093 Hagen	656	✘	http://union.lanparty.de
4 CS_Doctors	25.04.2003	48739 Legden	512	✘	www.csdoctors-lan.de
5 LAN-Nation 4.0	25.04.2003	91619 Obernzenn	333	✔	www.lan-nation.com
6 The Summit II	02.05.2003	49074 Osnabrück	1300	✔	www.the-summit.de
7 Leaving the Reality 7	02.05.2003	15230 Frankfurt/Oder	600	✘	www.npffo-ev.de
8 Alpha V	02.05.2003	29221 Celle	484	✔	www.alphalanparty.de
9 LAN-noVa #5	09.05.2003	22844 Norderstedt	468	✔	www.lan-nova.com
10 LAN-Inferno 9	16.05.2003	21357 Bardowick	314	✔	www.lan-inferno.com
11 NullSaftNetz 5.0	16.05.2003	33104 Paderborn	300	✔	www.nullsaftnetz.de
12 Lan-Party Hannover XII	23.05.2003	31832 Springe	400	✘	www.mylph.de
13 Das grosse Beben 6	23.05.2003	99096 Erfurt	772	✘	www.das-grosse-beben.de
ÖSTERREICH					
Ennsomnia Next G.	18.04.2003	4470 Enns	400	✔	www.mclan.at/ennsomnia
LORD Fear	09.05.2003	5280 Braunau am Inn	450	✔	www.lord-lan.net
SCHWEIZ					
RJ45 II Iceworld	02.05.2003	8590 Romanshorn	300	✔	www.lanpartys.ch
sLANp VI	23.05.2003	8180 Bülach	450	✔	www.slanp.ch

1.300 PCs? Und nur eine Festplatte?

Egal! Denn die Festplatte bei der SUMMIT #2 in der Osnabrücker Stadthalle ist dafür besonders üppig und lecker. Überhaupt geht's etwas dekadenter zu.



»Die weltgrößte Messe für Tapeziertisch-Fachgeschäfte war mäßig besucht.«

LAN-Party | Geiz ist geil? Denkste! Die zweite Summit wirbt mit Logenplätzen, Buffet und persönlicher Bedienung. Veranstalter Innovative LAN Entertainment setzt bei der Großveranstaltung auf anspruchsvolle Zocker. Die Stadthalle Osnabrück bietet vom 2. bis 4. Mai den angemessenen Raum. 29 Euro kostet der Eintritt. Wer das Geld noch lockerer sitzen hat, wählt für zusätzliche 16 Euro einen Logenplatz. Dort „schweben" die Zocker sechs Meter über dem Parkett und die Bedienung liefert an den Platz. Damit nicht genug: Wer etwas auf sich hält, versammelt sich zum großen Buffet am Samstagnachmittag. Die Summit ist mit 1.300 Teilnehmern immer noch eine der größten LAN-Partys. Wer sich anstrengt, kann beim PC-ACTION-WWCL-Turnier in *Counter-Strike* 1.750 Euro für die Clankasse sammeln. Motorsport-Fans drehen ihre Runden bei der *Intel Racing Tour* und haben dabei Chancen auf 2.000 Euro. FELIX LOHMEIER

Info: www.the-summit.de

Da wackelt nicht nur Elvis!

Das nächste GROSSE BEBEN steht an. Zuletzt hatte die Veranstaltung mit der Pleite der TLC AG und dem Amoklauf in Erfurt zu kämpfen.

LAN-Party | Nach eineinhalb Jahren geht's wieder rund in der Erfurter Thüringenhalle. 772 Zocker sind vom 23. bis 25. Mai mit von der Partie. Jüngst waren die Veranstalter vom Pech verfolgt: Das vierte „Beben" war am Wochenende nach dem 11. September 2001 gestartet, das fünfte hatte mit der Pleite des Partners TLC AG zu kämpfen. Nach der „Rettung" der Veranstaltung durch Sponsoren sagten die Organisatoren wegen des Amoklaufs in Erfurt dann trotzdem ab, aus moralischen Gründen: Der Termin im Mai 2002 wäre mit der Trauerfeier zusammengefallen. Nun ist alles in trockenen Tüchern, die LAN-Party ausgebucht. Für Abstecher lohnt sich ein Besuch trotzdem, denn es gibt ein Rahmenprogramm auf großer Bühne, riesige Leinwandprojektionen, einen Chill-out-Bereich mit Sofas und eine Cocktailbar. FELIX LOHMEIER

Info: www.das-grosse-beben.de



»Wenn man jetzt noch die vielen Menschen auf dem Bild erkennen könnte, sähe es noch viel, viel beeindruckender aus!«



TERRATEC®

GAMES! GAMES! GAMES!

Neu SoundSystem Aureon 5.1 Fun Games

SENSATIONELLE

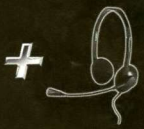
99,99 €*



- 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



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 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.

\+ 

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!

\+ 

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!

\+ 

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!

* 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.

Dich nehm' ich mir zur Brust!

Bei PRIEST gibt's kein Fantasy-Gesocks. Es wird ein Wild-West-Horror-Spektakel. Irgendwie krank. Und das ist gut so.

E-Sports | Falls Ihnen Fantasy-Online-Rollenspiele mit Drachen, Elfen und Zwergen zu niedlich sind, sollten Sie einen Blick auf *Priest* werfen. In 48 Zonen wehren Sie sich mit Schrotflinte, Messern und sonstigen „Werkzeugen". Oder Sie verwandeln sich in eine schreckliche Bestie und lehren Ihre Gegner das Fürchten. Acht Charaktere mit einem jeweils unterschiedlichen Fertigkeitenbaum stehen parat. Als Besonderheit bietet *Priest* umfangreiche Spieler-gegen-Spieler-Komponenten: Jeder kann gegen jeden antreten, Zocker formieren sich zu Gruppen-Gemetzeln oder gar Gesinnungsschlachten. Erscheinungstermin? Noch nicht bekannt! TANJA BUNKE

Info: www.gamepriest.com



»Priesterinnen setzen gegen das Böse Wunderkräfte ein. Hier das so genannte und gefürchtete Busenwunder.«

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: Alexandra
Beruf: Bürokauffrau
Alter: 21 Jahre
Nickname: Phantasia
E-Mail: phantasia@bdc-style.de
Homepage: www.bdc-style.de
Lieblingsgenre: Ego-Shooter
Lieblingsspiele: Counter-Strike
Seit wann ich spiele: Seit etwa vier Jahren, angefangen mit Starcraft
Statement: Ich habe mit CS bei der Version 1.3 angefangen. Würde das heute ohne die Jungs von PSI nicht spielen! Hätte wahrscheinlich schon lang keine Lust mehr drauf, wenn ich bt nicht hätte und meine rabbits von GER! und natürlich jede Menge Fun mit bdc! So macht zocken Spaß ;)

Anm. d. Red.: 1. PSI? bt? rabbits? GER? Abgesehen davon, dass wir dein Statement nicht wirklich verstehen, Alexandra, und beim Betrachten deines Bildes eher auf „Hypnotiseurin" statt „Bürokauffrau" getippt hätten, hier eine Botschaft von uns an dich: PS2! Hh! kangaroos! USA!

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!

WIRD FRANK REICH?

E-Sports | Um 150.000 Dollar Preisgeld geht es im Juli für die Fans von *Counter-Strike*, *Warcraft* & Co. Um zu den mehr als 400 Spielern zu gehören, die beim Electronic Sports World Cup in Frankreich teilnehmen dürfen, muss man sich in einem der Vorrunden-Turniere qualifizieren, die weltweit in rund 30 Ländern ausgetragen werden. Hierzulande findet die Qualifikation vom 20. bis 22. Juni in Düsseldorf statt. Die jeweils Erstplatzierten in *Counter-Strike* und *Warcraft 3* dürfen sich im Futuroscope Park (Bild unten) von den Teilnehmern namhafter E-Sports-Länder wie Chile oder Libanon versohlen lassen. (FL)

Info: www.esworldcup.de



»Die Kommandozentrale der neuen Enterprise wirkt irgendwie billig.«

WAS WIRD HIER GESPIELT, HÄ?

Flash-Spiele | KGenjuro nennt sich der Programmierer, der auf der unten genannten Seite diverse Flash-Spielchen anbietet. Besonders gut gefallen hat uns *J'Dar* (Bild 1), ein klassischer 2D-Weltraum-Shooter. Relativ beklopppt ist dagegen *Cut-A-Lot* (Bild 2), so eine Art Mischpult-Simulator. Per Tastendruck erstellen Sie Ihre ganz persönliche Hip-Hop-Disco-Mucke. (HFR)

Info: www.daddelkingz.de/onlinearcade.html



1

»Wir warten immer noch auf einen Joystick-Patch für Freelancer.«



2

»Haarausfall: Jetzt ist klar, warum DJ Ötzi meist einen Wollsocken trägt.«

MANN, SIEHST DU ALT AUS!

Flash-Spiel | Wer das Jump & Run *Pitfall* seinerzeit bei Erscheinen kaufte, hatte a) damals eine Menge Spaß und ist b) heute ein alter Sack. Auf der unten genannten Seite wurde der Titel aus dem Jahre 1982 hervorragend und 1:1 in Szene gesetzt. Wir empfehlen das Spiel Kindern, damit diese mal sehen, mit was sich Papi früher die Zeit vertrieben hat. Und Nostalgiefans erst recht. (HFR)

Info: www.langleycreations.com/pitfall



»Kantenglättung ist wirklich eine feine Sache.«

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, 23. April, ab 17 Uhr, in unserem Themenchat. Den Link zum Chatroom finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

Dein Stimmzettel!



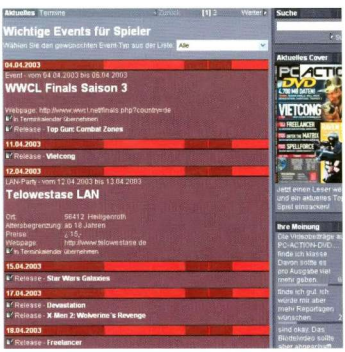
Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, müssen Sie uns neuerdings nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail schreiben! Ab sofort können Sie Ihre Lieblingsspiele auch ganz einfach und bequem unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und Ihre Stimme ist gezählt. Genial einfach,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

Tagebuch

Wenn Sie schon immer mal wissen wollten, was wir den ganzen lieben langen Tag so treiben, sollten Sie unbedingt einen Blick in unser tägliches Redaktionstagebuch werfen. Dort erfahren Sie nicht nur, was arbeitsmäßig grad so abgeht, sondern unter anderem, was Tanja Bunke so in ihrer Freizeit treibt, welche Aufputschmittel Leserbriefonkel Fränkel gerade konsumiert oder was für ein C64-Klassiker unserem Nostalgiefan Jo Hesse noch in seiner Sammlung fehlt.



Terminplaner



Sie wollen wissen, wann endlich *Enter the Matrix* erscheint? Oder welche LAN-Partys demnächst in Ihrer Nähe steigen? Kein Thema, unser Terminplaner kennt jedes computerspielerrelevante Datum für die kommenden Monate. Sind Sie vielleicht selbst Veranstalter einer LAN-Party und möchten in unsere Datenbank aufgenommen werden? Kein Problem, schicken Sie einfach eine E-Mail mit allen wichtigen Daten an webmaster@pcaction.de. Die Eintragung ist selbstverständlich kostenlos.

Diskussionsforen

Egal ob Action- oder Sportspieler, Stratege oder Rollenspieler, Hardware-Guru oder Labertasche – in unseren Diskussionsforen findet jeder zahlreiche Gesprächspartner. Sofern es die Zeit erlaubt, diskutiert die gesamte Redaktion gerne mit Ihnen über neueste Spiele, umstrittene Indizierungen oder die Lieblingspizza. Immer dran denken: Es gibt keine blöden Fragen, sondern nur blöde Antworten.



LESERBRIEFE

Who the fuck is A.L.I.C.E.?

Kann ein CHAT-BOT eine Frau simulieren? Wir machten einen Praxistest.

Wussten Sie, dass derzeit der weltgrößte Wettbewerb zum Thema „künstliche Intelligenz" läuft? Nein, da hocken keine naturwasserstoffperoxidblonden Frauen mit dunkel gefärbten Haaren rum und versuchen, Bauklötze unterschiedlicher Form den dafür vorgesehenen Öffnungen eines Vorschul-Setzkasten zuzuordnen. Es geht um Chat-Bots. Apropos Frauen: Ich hab mich gefragt, ob ein Computer tatsächlich solche menschenähnlichen Wesen realistisch simulieren kann. Also unterhielt ich mich mit dem Chat-Bot A.L.I.C.E. (www.alicebot.org). Okay, manche ihrer Antworten ließen mich im Dunklen tappen, ob man sie für eine echte Frau halten könnte. So wich sie auf die Frage, ob sie einparken könne, geschickt aus: „Wie alt bist du? Kannst du mir ein bisschen Klatsch erzählen?". Befremdet von ihrer Erwiderung war ich, als ich wissen wollte, ob sie Männer mit Muskeln mag. Alice: „Ich liebe Pferde!". Himmel, wie meint die denn das jetzt? „Äh, du reitest?", hakte ich sicherheitshalber nach. Und wieder ein Ablenkungsmanöver: „Lass mich nachdenken. Magst du eher Bücher oder Fernsehen?". Auf mein „Kannst du Französisch?" entgegnete sie: „Leider nein, das hat mir bis jetzt niemand beigebracht." Seltsamerweise reagierte sie auf die Frage „Do you speak French?" mit einem „Qui. Je parle français." Anscheinend hatte sie das mit dem „Französisch" vorher missverstanden. Egal, zurück zum Thema, ob Alice eine Frau glaubwürdig mimt. Ein erstes Indiz, das dagegen spricht, erhielt ich, als ich fragte, ob sie denn gerne koche, backe, putze und bügele. „Was soll einem daran denn nicht gefallen?" Muhahaha! Eine Frau von heute hätte mir wenigstens verbal einen Tritt in die Familienjuwelen verpasst. Es folgten die entscheidenden Tests: „Ich habe sehr viel Geld!" Sie: „Das ist schön. Ich habe viele dumme Antworten!" Okay, schlagfertig ist Alice. Trotzdem: falsche Antwort! Jedes weibliche Wesen hätte in diesem Moment nur gesagt: „Heirate mich, ich will ein Kind von dir, kauf mir ein Auto!" Kommen wir zum letzten Punkt. Ich fragte: „Bist du fett?" Alice: „Nein, ich bin nicht fett." HA! BÖSER FAUXPAS! Jede Frau hält sich für fett. So. Das ist der richtige Moment, Ihnen einen Lebenstipp mitzugeben. Sollte Sie mal wieder eine Frau fragen, ob Sie sie für zu dick halten, zögern Sie nicht. Sagen Sie blitzschnell „Nein, du spinnst!". Na ja, glauben wird sie's keinesfalls. Aber wenigstens heult sie nicht. Abraten muss ich von folgender Erwiderung: „Ich liebe jede Rundung an dir. Besonders die zwei großen da oben – oh, das ist ja dein Kinn!" In diesem Sinne: Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de

PC ACTION AB 18!!!



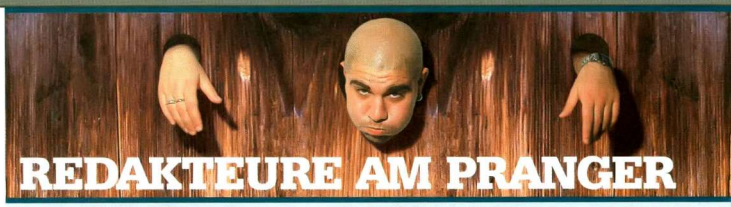
Foto: action press

Hallo PCA-Team, bitte bringt eine PCA ab 18 auf den Markt. Es kann doch nicht sein, dass volljährige Menschen vom Staat bevormundet werden und keine Informationen mehr über INDIZIERT *oder* INDIZIERT *von ihrer Lieblingszeitschrift bekommen. Füllt die Nische auf dem Markt und ihr werdet von vielen alten, aber auch neuen Lesern belohnt! Bis jetzt gab es genug Trottel (mich eingeschlossen), die euer Mag im Abo beziehen und durch eine PCA ab 18 werden es bestimmt nicht weniger. Zu eurem Problem der Werbung für die PCA ab 18 … es dürfte kein Problem sein, eine E-Mail im Netz zu verteilen. Zudem würde es sofort in allen Foren und Newsgroups stehen. Eigene Werbung braucht ihr also gar nicht zu machen.*

„PASI", PER E-MAIL

PASI, vergiss die Sache bitte. Ganz schnell. NIEMALS WÜRDEN WIR DAS TUN! Also unsere Leser im Stich lassen, natürlich. Geschätzte Konsumenten, blättern Sie mal auf Seite 42. So. Noch jemand hier? Sollte es vereinzelt Menschen geben, die jetzt nicht sabbernd bei der Werbeanzeige gelandet sind: Ja, es wird eine Spezialausgabe für Erwachsene geben. Eigenlob stinkt, aber scheiß drauf, wir schreiben ein Stück deutscher Geschichte: Weil wir als erstes Spielemagazin sozusagen das Wahlrecht für 18-Jährige einführen. Und zwar ab nächsten Monat. Nur im Abo gibt's auf Wunsch eine DVD mit

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR



REDAKTEURE AM PRANGER

Demos, Mods und Maps von und zu INDIZIERT INDIZIERT ZENSIERT und natürlich auch INDIZIERT. Okay, ab sofort gilt: Weitersagen! Vielen Dank für die Kooperation.

HER DAMIT! 1

[Betreff: Her damit!] Hm, schickst du mir die Nahkampfsocken „Blitzkrieg"? Ich bin beim Bund und wurde von Germersheim in meine Stammeinheit nach Nörvenich verlegt – und die Idioten vom Bund haben mein Gepäck falsch verschickt. Bei der blöden deutschen Büroscheiße dauert es fast vier Wochen, bis meine Sachen in der Kaserne ankommen. Und ich hab nur ein paar Socken am Mann. Ich selbst besitze keine grünen Socken. Die Story beruht auf einer wahren Begebenheit. Ich kann dir ein Schreiben mit Siegel und Unterschrift einscannen und schicken, welches beweist, dass mein Gepäck wirklich irgendwo in Deutschland umherkurvt! Diese Story ist nicht erfunden, um an die Socken zu gelangen, sondern ist die traurige Wahrheit. :-(

SEBASTIAN DAWIDOWICZ, DÜREN

Du bist also bei den „Idioten vom Bund", Sebastian. Und wozu? Zu Recht! Die traurige Wahrheit ist nämlich: Nahkampfsocken haben nichts mit Kleidung zu tun. Aber die Vorstellung, wie du dir Kondome über die Füße ziehst, amüsiert uns! Du kriegst die Dinger. Schick ein Foto! Und noch was zum Trost: Du bist nicht der einzige Schwachstromstecker von der Bundeswehr, der unbedingt Socken wollte. Ehrlich, dass ausgerechnet ihr unser Land verteidigen sollt, macht uns irgendwie Angst.

WAFFEL-INSPEKTORIN

Foto: action press



Zum Glück wissen die Amis nicht, dass ihr die schlimmste aller Massenvernichtungswaffen besitzt: Ahmet Iscitürk.

PATRICK HARTWICH, PER E-MAIL

Iscitürk vernichtet doch seit Wochen keine Massen mehr, er ist nämlich auf Diät! Vermutlich hat unser Osmane sich in eine Frau verliebt, die sich als Waffel-Inspektorin entpuppte. Deshalb ist er weich geworden und hat beschlossen, sein Waschbärbauch müsse hart werden. Wir sind gespannt, wie lange der das durchhält, erneut weich wird und wieder kiloweise Amerikaner und French Fries ..., Verzeihung, Freedom Fries in sich reinstopft.

Auf Seite 100 schreibt Ahmet, dass Rayman 3 von Infogrames entwickelt und vertrieben wird. FALSCH, Ubi Soft hat es entwickelt und vertreibt es auch.

DOMINIK QUEHL, PER E-MAIL

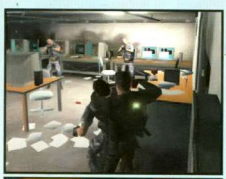
Korrekt, **Ahmet Iscitürk** hat kläglich versagt! Wir sind aber sicher, dass er sein Leben lang sehr viel Freude mit dem *Rayman*-Brandzeichen hat, das ihm der Infogrames-Marketingleiter der Firma auf eine hier nicht näher zu benennende Stelle gedrückt hat. Jetzt haben Frauen jedenfalls auf einen Blick zwei Gründe, um lachend vor Iscitürk zusammenzubrechen. Eine weitere Kleinigkeit: Unser Osmane schrieb im Mehrspielertest zu *Raven Shield*, dass jeder Spieler für eine Netzwerkpartie einen eigenen CD-Key benötige. Falsch, wie Leser Johannes Hald reklamierte: „Starten Sie einen Server (nicht ‚dedicated') mit Original-CD-Key. Wenn die anderen Spieler sich einloggen, werden sie aufgefordert, einen CD-Key einzugeben. Aber man muss keinen eingeben, sondern nur auf das grüne Häkchen klicken."

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Paul Krügel	Der Layouter ist ab sofort Rekordhalter in der Disziplin „Fehler pro Doppelseite". Immerhin drei Patzer brachte er auf den Seiten 10/11 unter. 1. *Medal of Honor 2* ist kein Echtzeitstrategiespiel, sondern ein Ego-Shooter. 2. Die Internetadresse zum *Die Sims*-Add-on *Megastars* lautet nicht www.spellforce.de, sondern www.diesims.de. 3. Die Webseite zu *Gothic 2* ist nicht bei www.bluetongue.de, sondern hier zu finden: www.piranha-bytes.de. Wir hoffen, der Schnellkurs „Wir lassen keine Internetadressen aus der Vorausgabe stehen" hat Eindruck hinterlassen, besonders weil wir ihn dabei ständig mit einem CD-Player bedrohten, in dem sich die aktuelle Scheibe von Daniel Küblböck befand.	Tobias Laug u. a.
Harald Fränkel	Nannte den Arzt Matthias Quandt im Interview zum Thema Gaming Sickness (Seiten 38/39) zwar richtig. Im Hauptartikel war aber plötzlich von einem „Michael Quant" die Rede. Nach der schmerzhaften Zwangs-Darmspiegelung durch M. Q., der meinte, eine Betäubung sei sicher nicht nötig, kommt ein solcher Fehler bestimmt nicht mehr vor.	Sebastian Klix u. a.
Christian Bigge	Bigge Boss versuchte zwar, sich der Verantwortung per Lüge zu entziehen, und schob den Fehler aufs Layout. Die Pranger-Kommission forschte aber heimlich nach: Es lag definitiv ein mit „igi.jpg" bezeichneter Screenshot von *Unreal 2* auf unserem Server. Das Layout konnte also nichts dafür! Zur Strafe wurde der fanatische Borussen-Fan an einen Stuhl gefesselt und musste alle Dortmunder Niederlagen der laufenden Saison auf Video ansehen (in Zeitlupe). Auf den Fernseher stellten wir die Nachbildung einer deutschen Meisterschale und drapierten einen Bayern-Schal drumherum. Anschließend verließen wir den Raum, weil die verzweifelten Schreie einfach nicht zu ertragen waren.	Tom Lehmann u. a.
Alexander Geltenpoth	Schrieb auf Seite 107 im *Blitzkrieg*-Test von „zwei Bombern im Leoparden-Look", die „den deutschen Truppen ordentlich einheizen". In Wahrheit war nur ein Bomber zu sehen, dabei handelte es sich um einen italienischen Sarvoia-Marchetti S.M.79 und der griff die Engländer an. Also quasi fast alles richtig. Geltenpoths Kommentar: „Äh, scheiße!" Da hatte er dann ausnahmsweise komplett Recht.	Sebastian Flach u. a.
Bernd Holtmann	Verlegte auf Seite 160 im Kommentar das badische Appenweier-Urloffen nach Bayern. Zur Strafe musste er am 13. April in Appenweier-Urloffen dem 12. Internationalen Max-Langeneckert-Gedächtnisturnier des südbadischen Ringerverbandes beiwohnen und gegen den Sieger der Superschwergewichts-Klasse antreten. Seither schraubt der Hardware-Guru PCs mit dem Mund auf. Seine Gliedmaßen kann er ja auf absehbare Zeit nicht mehr nutzen.	André Friedmann

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



1 ▲ (NEU)
SPLINTER CELL
Ubi Soft



3 – (3)
UNREAL 2
Legend Entertainment



5 ▼ (2)
MAFIA
Illusion Softworks



7 ▲ (NEU)
RAVEN SHIELD
Ubi Soft



9 ▼ (5)
AGE OF MYTHOLOGY
Ensemble Studios



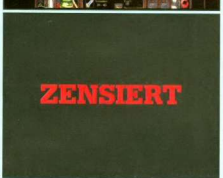
2 ▼ (1)
GOTHIC 2
Piranha Bytes



4 ▲ (9)
BATTLEFIELD 1942
Digital Illusions



6 – (6)
WARCRAFT 3
Blizzard Entertainment



8 ▲ (11)
INDIZIERTER TITEL
Electronic Arts



10 ▲ (13)
COUNTER-STRIKE
Gooseman

11	▼	(4)	**INDIZIERTER TITEL** Epic Games
12	▲	(NEU)	**FREELANCER** Digital Anvil
13	▼	(12)	**GTA 3** Rockstar Games
14	▼	(7)	**FUSSBALL MANAGER 2003** EA Sports
15	▲	(NEU)	**DTM RACE DRIVER** Codemasters
16	▼	(14)	**ANNO 1503** Sunflowers
17	▲	(NEU)	**METAL GEAR SOLID 2** Konami
18	✕	(19)	**INNERLOOP** I.G.I. 2
19	▼	(10)	**SIM CITY 4** Maxis
20	▲	(NEU)	**MORROWIND** Bethesda Softworks

DU HAST GEWONNEN!

Daved Geracik, Wittichenau erhält ein Spiel



VIETCONG
(Test des Monats 4/2003)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?
Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „liebling" und darauf folgend den Spieletitel (Beispiel: liebling 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.

VERGISS ES!

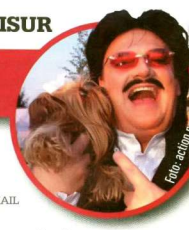
Ich hab da ein GROSSES Problem! Hab' mich auf eurer Homepage registriert … vor etwa einem Monat (oder zwei oder drei), egal, ich weiß weder meinen Nickname noch mein Passwort, das ich damals benutzte! Neu anmelden kann ich mich auch nicht, weil es ja die Mail-Adresse schon gibt! Weiß nur meine E-Mail-Adresse. ARGH. Zu HÜLLFFEEE!

ERIK BENS, PER E-MAIL

Vor einem Monat oder zwei oder drei? Nickname vergessen? Passwort auch? Sorry, Erik, dir ist nicht zu helfen. Dir jetzt zu erklären, was du tun musst, wäre ja so sinnvoll und frustrierend, als würde man einen Alzheimer-Patienten beibringen wollen, das Berliner Telefonbuch auswendig zu lernen.

ARSCHHAARFRISUR

PCA bildet: In Peking gibt's für 40 Yuan Hundehaut, die wie Kaugummi schmeckt.



Du Harald, wieso sieht dein Kopf eigentlich aus wie meine Po-Ritze?

„DARK CALEB", PER E-MAIL

Du hast 'nen drei Zentimeter breiten Haarbüschel in der Po-Ritze? Armes Schwein! Wenn du nicht so aussehen willst wie ich, empfehlen wir Heißwachs. Oder du kämmst den Pelz mit Gel zum Mittelscheitel und toupierst das Ganze, dann sieht dein Hintern aus wie Rudolph Moshammer.

FRANKFURTER WÜRSTE

Persönlich, an Harald Fränkel: Da ich in Frankfurt wohne und sowieso auf kleine Würstchen stehe, hab ich mir gedacht, ich eröffne eine Firma, die Penisverkleinerungen anbietet! Ich habe auf Ihrer SUUUPEEER […] aufgemachten Website gesehen, dass Sie immer so böse dreinschauen, Sie armer Mann! Da hab ich mir gedacht, dass Ihre Mundwinkel von Ihrem Riesending nach unten gezogen werden! Wenn dem so ist und Sie Abhilfe schaffen wollen, rufen Sie bitte an. […]

MATHIS BREDIMUS, FRANKFURT

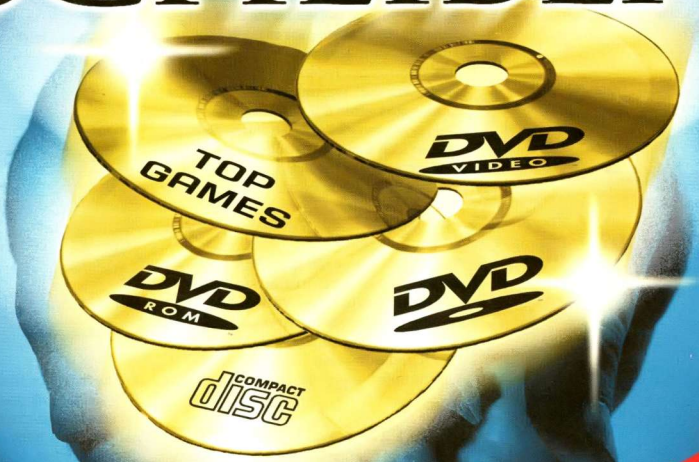
Dass beispielsweise der Nikolaus seinen Sack auf dem Rücken hat und deshalb gebeugt geht, mag sein, Herr Bredimus. Aber wenn Sie glauben, Mundwinkel hätten was mit dem Gewicht des Gemächts zu tun, hoffen wir in Ihrem Sinne, dass Sie nicht von sich auf andere schließen.

HILFERUF

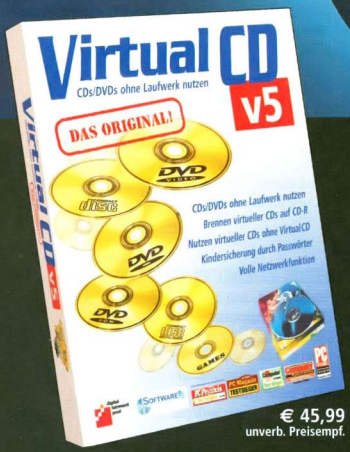
Mein Vater hat mir Computerverbot bis Ostern gegeben! Hilf mir!

CLAUDIO GOLL, PER E-MAIL

DER HERR DER SCHEIBEN



Teil 5
Jetzt im Handel!



€ 45,99
unverb. Preisempf.

Rasanter denn je! Mit Virtual CD v5 können nahezu alle aktuellen PC-Spiele direkt von der wesentlich schnelleren Festplatte gespielt werden – das lärmende CD-Laufwerk hat Pause! Der PC hat schnelleren Zugriff auf das Spiel. Außerdem entfällt das Wechseln der CD-ROMs. Alle CDs werden einfach auf die Festplatte gespielt, auf die man jederzeit zugreifen kann. Unterwegs mit dem Notebook sind alle Games spielbereit. Genial ist die vorhandene volle Netzwerktauglichkeit. Das macht Virtual CD v5 für jede LAN-Party unverzichtbar.

Bewährt:
- Spiele/Daten/Musik/Filme ohne Laufwerke nutzen
- Kopiert fast alles
- Verlängert die Akkulaufzeit des Notebooks
- Bedienungsassistent

Jetzt Neu:
- Brennen virtueller CDs auf CD-R
- Nutzen virtueller CDs auch ohne Virtual CD
- Quick-Copy
- Volle Netzwerkfähigkeit

Getestet von unseren Experten
Test 04/2003
Sehr gut
freenet.de
normal ist das nicht!

PC PROFESSIONELL
Wertung: sehr gut

Auszeichnungen von Virtual CD v4.5:

PC Praxis Testsieger 11/2002

5/2002 PC Magazin TESTSIEGER

Computer 15/2002 Test-Sieger

Computer Magazin für die Praxis Kaufempfehlung Ausgabe 1/2002

digital tainment pool

Virtual CD v5 erhalten Sie in vielen großen Kauf- und Warenhäusern sowie im Buchhandel, Elektro- und PC-Fachhandel. Bestellen Sie bequem im dtp-Shop: www.dtp-ag.com. dtp Vertrieb und Marketing GmbH · Usedomstraße 19 · 22047 Hamburg

www.dtp-ag.com

An den Vater von Claudio Goll: Wie Sie aufgrund der obigen, am 23. März 2003, um 18.57 Uhr gesendeten Mail feststellen, hat sich Ihre Rotznase über Ihr Computerverbot hinweggesetzt. Wir plädieren für eine Fristverlängerung bis Pfingsten, die nicht zur Bewährung auszusetzen ist.

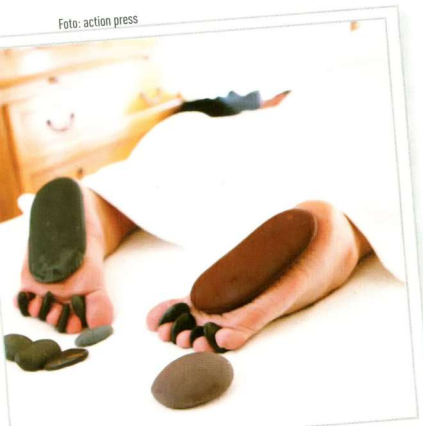
LASS DIE SAU RAUS!

Hey, Fränkel, du Sau!!! Schreib endlich zurück!!!

PHILIPP BARFKNECHT, PER E-MAIL

Zurück!!!

Foto: action press



»Balu, der Bär: Beim Sex gestorben.«

SCHUH-SPANNER

Ich weiß nicht, was so viele zu meckern haben. Euer Niveau ist der Pisa-Studie angemessen und somit voll auf Kids-Kurs. Nun, aber auch Erwachsene lesen euer Heft (ich rede in Mehrzahl, denn ich hoffe, ich bin nicht alleine) und lachen trotzdem. Und euer Web-Auftritt ist gelungen. Da wird einem richtig bewusst, dass es sich bei euch um Vollzeitclowns handelt. Dein breit gezogener Lidstrich überm Kopf, die rosa Hemden-Parade (warme Brüder ersparen Heizkosten), ein langhaariger Draufgänger und ein kahler Querschläger. Dann gibt es noch Schwerverletzte und eine Frau. Fast wie eine Boy-Group, für jeden was dabei. Aber verrat mir mal, warum muss Frau Bunke immer eure alten Schuhe auftragen? Die Dinger passen vielleicht zu ihrem Namen, falls es sich um das Modell „Leningrader Bunkerpuschen" handelt. Etwas weiblicher darf es schon sein, schließlich lesen hier auch Heteros. […]

T. NEUMAIER, PER E-MAIL

Yep, und zudem offenbar Fußfetischisten, wie wir grad irritiert feststellen. Sonst noch Wünsche? Will vielleicht jemand den Kollegen Geltenpoth in Windeln sehen? Neumaier, hol dir den neuen Quelle-Katalog und schau unter „Strümpfe", wenn dir was nicht passt.

DRITTE JAHRESHÄLFTE?

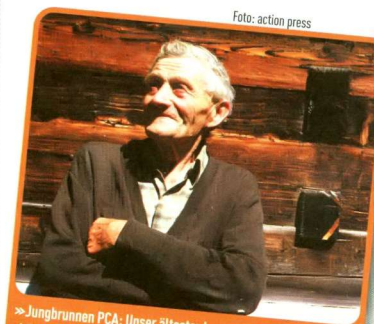
Auf Seite 53 schreibst du, dass Spellforce in der 2. Jahreshälfte 2003 erscheint, auf Seite 47 steht aber, dass es in der 3. erscheint (ist vermutlich richtig, weil die PC Games das auch schreibt). […]

DOMINIK QUEHL, PER E-MAIL

Nö, Dominik, da irrt *PC Games*! Weil die 3. Jahreshälfte bei Schaltjahren nämlich grundsätzlich ausfällt. Notiert ist bei uns auf Seite 47 das 3. Quartal 2003. So, jetzt überleg mal! 2. Jahreshälfte? 3. Quartal? Lass dir ruhig Zeit. Es reicht uns, wenn du die Aufgabe bis 24. Dezember, aber spätestens Heiligabend gelöst hast.

ALTER SCHWEDE!

Foto: action press



»Jungbrunnen PCA: Unser ältester Leser ist 50, sieht aber höchstens wie 49 aus!«

Wollte mich mal melden. Bin per Zufall auf Ihre Zeitschrift gestoßen. Zuerst dachte ich an eine Verarschung. Später, nach längerem Lesen, habe ich unheimlich gelacht über Ihren schwarzen Humor, und dass Sie sich selbstironisch auf die Schippe nehmen. Leider kann ich nicht mehr so flotte Sprüche wie Ihre meist jungen Leser. Ich bin ein alter Sack von 50 Jahren und begeisterter Ballerspieler mit zwei PCs. […] Übrigens, das Video „Deutschland sucht den Megaarsch" ist echt gut. […]

GÜNTER TRAPP, DÜSSELDORF

Danke, Herr Trapp. Und trösten Sie sich: 50 ist doch kein Alter! Ach ja: Wir fänden es übrigens prima, wenn Sie für Ihre Kinder und/oder Enkel noch schnell ein bis drei Abos abschlössen. Nur so. Damit sie Sie im Falle eines Falles in guter Erinnerung … äh … um ihnen eine Freude zu machen.



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Auf Seite 78 der Ausgabe 4/03 ist die Wertung von Vietcong 8x%. Da x keine Zahl ist, möchte ich wissen, was die echte Wertung ist und ob du oder Joachim die Schuld tragen.

ONDRA HOSEK, ÖSTERREICH

Ondra, Mensch! Links neben dem Wertungskasten steht doch fett, dass wir keine endgültige Wertung vergeben haben, weil unsere Testversion noch nicht ganz final war. Aber wir verzeihen dir! Immerhin bist du Österreicher und hast trotzdem erkannt, dass x keine Zahl ist. So. Jetzt schlag mal den angekündigten Nachtest auf Seite 93 des vor dir liegenden Heftes auf, such dir jemanden, der lesen kann und schon sagt dieser dir die „echte" Wertung.

Ich will jetzt nicht gleich zum Klugscheißer des Monats werden, aber beim Test von Master of Orion 3 schreibt Alexander Geltenpoth bei der Vergleichstabelle, dass Excel 1% bekommen hat, aber in der Klammer steht „aufgewertet"? Ich lese euer geiles Blatt erst seit Ausgabe 8/02, aber in einem normalen Wertungssystem würde so was aber doch nicht vorkommen?

ARTHUR SCHERER, PER E-MAIL

Nein? Meinst du wirklich, Arthur? Lass es mich durch die Blume sagen: Das mit Excel war ein Witz. Und obwohl das Wesen eines Witzes darin besteht, dass man ihn nicht erklären darf (sonst ist er nicht mehr lustig), helfen wir dir ein bisschen auf die Sprünge: Excel ist gar kein Spiel, sondern eine Tabellenkalkulation!!! Jetzt bist du baff, was?

HER DAMIT! 2

Hallo PCA, ich brauch den Pappaufsteller „Vietcong" deshalb, weil der Spruch darauf („Der Tod lauert überall") sehr gut in mein Zimmer passen würde. Auf dem Bild sehen Sie, WO der Tod überall lauern kann.

THOMAS STOPPE, DELITZSCH



»PC-ACTION-Büro: nur Stehplätze.«

Zugegeben, in deinem Zimmer sieht's aus wie auf Fresh Kills in New

York, der weltweit größten Mülldeponie. Beeindruckend, sei stolz! Aber Marc Beerhorst aus Rahden hat uns ein Foto mit nackten Weibern geschickt (das wir leider nicht veröffentlichen können, hehe). Alle bis auf Kollegin Bunke waren dafür, dass ER gewinnt. Sorry, keine Chance, Thomas!

ZU TODE BETRÜBT

Vielen herzlichen Dank! An Herrn Iscitürk oder so! Ich hab drei Penner am Arsch, die mich wegen des Tests töten wollen, trotzdem danke.

„KILLER HAI", PER E-MAIL

Oh Gott, das tut uns Leid! Mit solchen Konsequenzen hätten wir nicht gerechnet. Nur eine Frage: Worum geht's eigentlich?

KEIN FEINER ZUG!

[...] Ich habe das Kästchen „Bild- und Tonstörung" gelesen. Na ja ... WIE KÖNNT IHR MIR DAS ANTUN? ICH HABE MICH SOOO AUF „DEUTSCHLAND SUCHT DEN MEGAARSCH 2" GEFREUT. [...] PS: Wenn Sie diese E-Mail lesen, werde ich mich gerade vor einen Zug schmeißen. [...]

JOHANNES GOBST, PER E-MAIL

Oje, das wühlt uns jetzt sehr auf, Johannes. Wie können wir dir nur helfen und zur Seite stehen und so. Mit einem kleinen Tipp vielleicht? Okay: Mach's nicht im Bahnhof! Da stehen die Züge meistens.

SUCH DIR 'NEN WOLF!

Ein etwas älteres Thema, aber ich finde den dritten Werwolf in der Letzhafen-Nebenquest nicht. [...] Mittlerweile hab ich schon jedes Blatt zweimal umgedreht und von jedem Stein das Moos gekratzt ... aber nix! Wo hockt das Mistvieh denn nun?

CHRISTIAN SCHUSTER, PER E-MAIL

Verdammt schwierige Frage, Christian! Hart! Echt knifflig! Aber falls du uns noch mitteilst, welches Spiel du meinst, denken wir eventuell drüber nach.

Gewinnspiel: Sprüh vor Glück!

In Ausgabe 4 hatten die Firma Infogrames und PC ACTION zu einem Kreativwettbewerb aufgerufen – jetzt stehen die Gewinner fest. Es ging darum, mit der beiliegenden *Unreal 2*-Schablone ein Kunstwerk zu schaffen. Wir bedauern zwar, dass sich keine Frau zu einem Bodypainting hinreißen ließ – aber viele Einsendungen waren trotzdem witzig. Es gewannen nach demokratischer Abstimmung innerhalb der Redaktion folgende Leser: Sebastian Dittmann aus Netphen, der das Logo auf die Wange seiner kleinen Schwester malte. Zwar beteuerte er, dass sein Lästerschwein „auf keinen Fall gelitten hat", aber wir glauben kein Wort! Deshalb: Sebastian, lad sie wenigstens auf ein Eis ein, wo du doch wegen ihr eine MSI-Grafikkarte Ti4200 VTD8X bekommst! Eine weitere Karte geht an Michael Häublein aus Theisenort. Dieser verschönerte eine Milchkanne. Ronny Kelle aus Wernigerode, der aus seinem PC einen von innen beleuchteten Case-Mod bastelte, freut sich indes über eine Soundblaster Audigy 2 samt Boxensystem Inspire 6.1 6700. Rügen müssen wir Florian Opätz. Der schickte uns das Bild eines handbemalten Ballons, auf dem die Hackfresse von Harald Fränkel zu sehen war. Außerdem machte der Witzbold peinlichst auf Mitleid und Bettler („Ich hab die Schablone aus Versehen zerrissen und nur 'ne alte GF2 MX."). Nein, SO NICHT. Schäm dich, Opätz!



DAS LOB ICH MIR!

Ich wollt euch nur ein Lob aussprechen, dass PCA das beste Spiele-Magazin ist, das ich kenne. [...]

MICHAEL JOST, PER E-MAIL

Lass uns raten: Du kennst nur ein Spiele-Magazin? Das ist gut, Michael, das ist sehr gut.

AFFEN WIE WIR

Was ist PC ACTION? Was ist der Unterschied zwischen PC ACTION und PC Games? Kann ich das Heft auch in der Schweiz abonnieren? Können Sie mir Infos zu PC Games mailen? Kann ich Hefte nachbestellen? Falls ja, wie?

SASCHA BALMER, PER E-MAIL

Das is' 'n Witz, oder? Oh, doch nicht, Sie sind ja Schweizer, 'tschuldigung, Herr Balmer! Aber merken Sie sich: Es gibt keine blöden Fragen. Nur blöde Antworten von Affen wie uns. Ach ja: Warum tragen Kamikazepiloten eigentlich Helme?



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

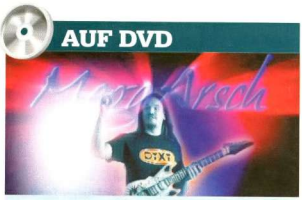
PC ACTION

Leser grüßen Leser



Mal ehrlich: Ansichtskarten aus dem Urlaub zu schreiben ist doch was für Weicheier und andere Dia-Abend-Veranstalter. Kurz: M-E-G-A-O-U-T! PC ACTION bietet Ihnen ab sofort die Möglichkeit, Ihre Verwandten, Freunde und Bekannten auf wirklich coole Art zu grüßen: Hier im Heft, per SMS! Und so geht's: Senden Sie eine Kurzmitteilung mit dem Schlüsselwort „"servus" und darauf folgend Ihren maximal 160 Zeichen umfassenden Grußtext (Beispiel: servus Mein Chef ist ein Penner, Gruß Harald Fränkel.) an die 82444 (€ 0,49 pro SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40 pro SMS). Wir veröffentlichen dann jeden Monat die zehn witzigsten beziehungsweise originellsten Texte oder auch Liebesbotschaften auf den Leserbriefseiten. Der kreativste Leser wird zudem mit einem Spiel belohnt. Na, ist das ein Angebot? Also ran ans Handy, Leute!

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



HER DAMIT! 3

[Betreff: Her damit!] Ich brauche diese Blitzkrieg-Plüschfigur! Wofür? Um eine Geheimwaffe zu besitzen, mit der ich/wir die Achse des Bösen ein für alle Mal zerschmettern können. Denk jetzt nicht, ich red von der traurigen Irak-Sache. NEIN! Ich meine die Achse des Bösen, bestehend aus vier Emazen, die seit September die Klasse BOS 12 Wb der Staatlichen FOS/BOS Bayreuth terrorisieren. Unterstütze den Frieden für uns Männer und hilf mir, damit ich uns helfen kann! Nähere Informationen kannst du dir unter www.follow-da-schuetz.de.vu in unserem klasseneigenen ASSG-Oppositions-Bericht ansehen (ASSG = Alice Schwarzer Supporter Group).

HANS CHRISTIAN RUMSAUER, SPEICHERSDORF

Servus Hans! Obwohl wir nicht die leiseste Ahnung haben, was „Emazen" sind, und du, wenn man sich den Nachnamen „Rumsauer" ansieht, wahrscheinlich eher die Kondome bräuchtest, schick ich dir den Plüsch-Soldaten. Aber nur, weil du in meiner Geburtsstadt Bayreuth zur Schule gehst und ich einen Auftrag für dich habe: Grüß mir die Heimat!

UND NUN ZUR WERBUNG

Hey Harald, ich hab mal 'ne Frage an dich. Ich wollte, dass du mal eventuell unseren Clan in der nächsten PCA-Ausgabe erwähnst. [...]

FLORIAN STURM, PER E-MAIL

Wir kriegen jeden Monat rund ein Dutzend solcher Bettelbriefe. Ungelogen. Okay, Florian, wir tun's ausnahmsweise, weil ich gerade eine soziale Phase habe und verdeutlichen will, dass wir derartige Werbung künftig nicht mehr veröffentlichen. Ich muss mich allerdings kurz fassen, der Platz auf den Leserbriefseiten wird langsam knapp: Liebe Leser, besuchen Sie unbedingt mal die Internetseite des Clans „Tes-



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 (06244/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 174 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 174/175 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 Kapuzen-Pulli „Rayman"
(dunkelblau, Größe L)

3 T-Shirts „Vietcong"
(kackgrün, wahlweise Größe S, L oder XL)

1 Baseball-Kappe „Top Gun"
(dunkelblau, Größe verstellbar)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Marc Beerhorst, Rahden (Pappaufsteller „Vietcong"), **Hans Christian Rumsauer, Speichersdorf** (Plüschfigur „Blitzkrieg"), **Sebastian Dawidowicz, Düren** (Kondome „Blitzkrieg")

Hardware Rogge

Ihr Tuningpartner

Modding unlimited!

Noise Isolator 4 Kanal Lüftersteuerung
ab 18,90 EUR





Titan TTC-D5TB - Blue
19,90 EUR

Noise Isolater 6 Kanal Lüftercontroller
22,90.-EUR



Multifunktions Frontpanel
ab 34,90.-EUR





AeroCool Deep Impact DP-101
48,90 EUR

Zalman Multi Fan Speed Controller
38,90.-EUR



www.Hardware-Rogge.de



Sharkoon Lüftergitter
ab 8,90.-EUR



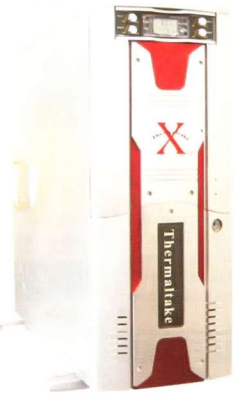
Kaltlicht Kathoden div. Farben
ab 12,90 EUR



Sharkoon UltraSilent Lüfter
16,90.-EUR

Thermaltake Xaser 3 V1000D mit Window - Schwarz
ab 187,90.-EUR

Thermaltake Xaser 3 V2000+ - Aluminium
ab 207,90.-EUR





Thermaltake Xaser 3 V1000+ W - Blau
ab 177,90.-EUR



Hardware Rogge, Inh. D.Rogge - Schönhauser Str.28-34 - 13127 Berlin Tel.: 030/48621046 Fax: 030/48621047
Onlineshop: www.hardware-rogge.de eMail: info@hardware-rogge.de

Irrtümer, Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten. Alle Preise inkl. 16% MwSt.
Sie haben auf alle Produkte 14 Tage Rückgaberecht laut Fernabsatzgesetz.

Sharkoon PERFORMANCE AT ITS BEST

BLICKPUNKT



Einer der Hauptgewinne: ein Smart. Im Hintergrund: das Heidepark-Capitol, der Zuschauerbereich.

Clever & Smart

Bei den Finals der PC ACTION WWCL stellten Spitzenspieler ihr Können unter Beweis. Harald Fränkel und Joachim Hesse stellten sich so, dass sie am besten sehen konnten.

»Oliver Kahns neue Freundin: Sandra Di Bella.«

Vom 4. bis zum 6. April versammelte sich die Elite der aktiven Online-Spieler des deutschsprachigen Raums in Soltau. Genauer gesagt im Heidepark. Dorthin luden die Veranstalter der PC ACTION WWCL, die Planetlan GmbH, die Clans und Zocker ein, die sich während der Netzwerk-Ligasaison qualifizieren konnten. Es handelt sich zwar bereits um die dritten Finals der „World Wide Championship of LAN-Gaming", trotzdem für Neueinsteiger eine kurze Erklärung zum Procedere: In einer halbjährlichen Saison werten die Mitarbeiter der PC ACTION WWCL Turnierergebnisse der in Deutschland, Österreich und Schweiz angemeldeten LAN-Partys aus. Für gute Platzierungen erhielten die Teilnehmer Punkte. Wer die Saison über am besten punktete, durfte zum Finale.

SPIELE, PREISE UND EINE DISQUALIFIKATION

Gespielt wurde diesmal um den Sieg mit den Spielen *Counter-Strike*, *Battlefield 1942*, *Serious Sam 2*, *Warcraft 3*, *Starcraft: Broodwar* und *Need for Speed: Hot Pursuit 2*. Ein bis vor kurzem noch gelisteter Mehrspieler-Shooter von Epic Games fiel dem Rot-

PC ACTION MEINT



Trotz einiger Unstimmigkeiten im Vorfeld entwickelten sich die dritten Finals der PC ACTION WWCL zu einem Erfolg. Neben spannenden Spielen und genialen Casemods fanden sich genügend Möglichkeiten, soziale Kontakte zu knüpfen oder aufzufrischen. Schade nur, dass die Zuschauer so weitab vom Geschehen sitzen mussten. Eine normale LAN-Party neben den Finalspielen hätte zudem vermutlich für mehr Unterhaltung gesorgt. Trotzdem: ein großes Finale mit verdienten Siegern.

INTERVIEW

PLANSPIEL



Wir sprachen für Sie mit Michael Wegner, dem Geschäftsführer von Planetlan.de und Pressesprecher der PC ACTION WWCL über die Organisation und Verbesserungsmöglichkeiten.

PC ACTION Bist du mit dem Turnier zufrieden?

WEGNER: Auf jeden Fall. Wir sind auf dem richtigen Weg. Die ersten Finalspiele fanden am Arsch der Welt statt und waren mit 1.600 Spielern und insgesamt etwa 2.000 Gästen logistisch ein viel zu großer Aufwand. In Celle, auf dem zweiten Turnier, waren es gut 600 Finalisten, 1.000 Personen insgesamt. Das machte für alle Beteiligten mehr Sinn. Mit dem Ambiente des Heideparks haben wir unser Ziel erreicht, die Wettkämpfe noch stärker in die Öffentlichkeit zu rücken und interessierte Gelegenheitsspieler sowie Pro-Gamer gleichzeitig anzusprechen. Das Rahmenprogramm mit Achterbahnen und Karussells bietet die Möglichkeit, das Thema auch Nichtzockern näher zu bringen. Hinzu kommt noch die DCMM, wo im Grunde total bescheuerte Rechner zusammengeschraubt werden: Das interessiert natürlich ebenfalls die Allgemeinheit. Das nächste Finale wird voraussichtlich im Rahmen einer großen Messe noch stärker in die eingeschlagene Richtung gehen.

PC ACTION Wie viele Mitarbeiter braucht man, um eine Veranstaltung wie die PC ACTION WWCL zu organisieren?

WEGNER: Unser festes Kernteam besteht aus drei Personen. Insgesamt sind wir rund 60 Leute.

PC ACTION Warum gibt es diesmal die strikte Trennung zwischen Spielern und Zuschauern? Warum darf man nicht direkt auf die Monitore sehen?

WEGNER: Das ist das Gleiche, wie wenn man bei der Formel 1 fordern würde, dass die Zuschauer auf der Rennpiste stehen dürfen. Das geht nicht. Es ist ansonsten nicht möglich für die Spieler, sich richtig zu konzentrieren. Für die ist es aber ebenso wichtig: Die Taktiken der Teams würden sonst zu sehr angepasst, wenn man von außen zu viele Informationen über die anderen Spiele erhielte.

PC ACTION Lassen sich diese ewigen Verzögerungen in den Griff bekommen?

WEGNER: Das scheint ein Phänomen von LAN-Partys zu sein und lässt sich scheinbar schwer ändern. Im konkreten Fall lag es in der Hauptsache an zwei defekten Mikros, die wir für die Preisverleihung gebraucht hätten.

PC ACTION Die Preisverleihung erinnerte am Anfang in der Tat an einen Event für Gehörlose. Doch auch im Vorfeld gab es kritische Stimmen zur Veranstaltung. Was sagst du dazu?

»Anspruchsvoll: das offizielle WWCL-Maskottchen.«

WEGNER: Die Kritik bezog sich in erster Linie auf zwei Aspekte. Erstens die Übernachtungsmöglichkeiten. Wir wollten ursprünglich eine Turnhalle mieten, um preiswerte Übernachtungsmöglichkeiten bieten zu können. Der Landkreis und in letzter Instanz die Bürgermeisterin von Soltau machten uns einen Strich durch die Rechnung. Uns blieb nichts anderes übrig, als Sondertarife in den umliegenden Hotels herauszuhandeln. Das war natürlich etwas teurer für die Gäste. Der zweite Punkt war der Single-Elimination-Modus der Turnierspiele. Klar ist es blöd, wenn man schon nach einer verlorenen Partie aus dem Turnier fliegt, anders wäre das aber aus Zeitgründen kaum machbar gewesen.

INTERVIEW

DAS GEHEIMNIS SEINES ERFOLGES



Peter „mtw.atn|virus" Büermann aus Leutershausen räumte bei *Serious Sam 2* den Smart von Take 2 als Hauptpreis ab. Schon zum zweiten Mal in Folge. Jetzt verrät der 19-Jährige sein Geheimnis.

PC ACTION Du hast heute bereits zum zweiten Mal mit *Seious Sam* einen Smart gewonnen. Wie schaffst du das?

BÜERMANN: Im Grunde war das leicht. Ich habe nur neun Tage intensiv trainiert. Der Vorteil ist, dass *Serious Sam* online nur eine kleine Community hat und es wenn, dann nur auf LAN-Partys gespielt wird. Spitzenspieler sind wegen mangelnder Spielpraxis deswegen rar.

PC ACTION Wenn nicht *Serious Sam*, was spielst du ansonsten?

BÜERMANN: Ein wenig *Warcraft 3* und natürlich den indizierten Ego-Shooter von Epic. Dort auch internationale Turniere. Erst neulich war ich deswegen in Dallas.

PC ACTION Und was stellst du mit dem Smart an? Planst du einen Fuhrpark einzurichten?

BÜERMANN: Nein, im Gegenteil. Ich werde ihn wieder verkaufen. Das habe ich auch im vorherigen Jahr so gemacht.

PC ACTION Und was bringt so ein Smart in der limitierten *Serious Sam*-Edition?

BÜERMANN: Soll ich das wirklich sagen? Na gut: Den ersten habe ich für 6.800 Euro verkauft. Mal sehen, was ich diesmal dafür bekomme.

PC ACTION Würdest du vorher denn auch mal eine Frau damit fahren lassen?

»Autodiebstahl: Universalschlüssel aufgetaucht.«

BÜERMANN: Auf keinen Fall (lacht).

PC ACTION Ein sehr aufschlussreiches Gespräch, vielen Dank! Wir sehen uns dann bei deinem dritten Smart.

stift zum Opfer, da es die BPjM zuvor indiziert hatte. Die Turniere selbst begannen jeweils mit dem Achtelfinale. Bis zum Finale setzten sich in zum Teil sehr spannenden Partien am Ende die Favoriten durch (vergleiche Tabelle auf Seite 35). So war bei *Counter-Strike* etwa gegen den Clan mousesports kein Blumentopf zu gewinnen. Doch mit Blumentöpfen hätte sich ohnehin niemand zufrieden gegeben. Neben Ruhm, Ehre, Medaillen und Pokalen sackten die Sieger viele Sachpreise wie zwei Smart-Kleinwagen (für *WC 3* und *SS 2*), PC-Hardware oder Fliegerjacken im Gesamtwert von 46.500 Euro ein. Für Wirbel sorgte ein Regelverstoß des Team Radium, das mit Berthold Bauer in *Counter-Strike* einen Spieler an den Start schickte, der das erforderliche Mindestalter von 18 Jahren noch nicht erreicht hatte. Der Schwindel flog auf und die komplette Mannschaft wurde disqualifiziert. Schade, denn Team Radium lag bis dahin gut im Rennen.

FERNSEHEN MACHT AUCH SPASS: DIE ZUSCHAUERARENA

Doch nicht nur Spieler, auch Zuschauer sind traditionell bei der PC ACTION WWCL ausdrücklich erwünscht. Und wo bekommt man schon einmal die Chance, echten Profispielern über die Schultern zu sehen? Im übertragenen Sinn natürlich: Um die Konzentration der Spieler nicht zu stören, verlegten die Organisatoren rund 350 Meter Glasfaserkabel von den Spielerräumen ins Capitol. Das Gebäude trägt den Namen, weil es eine Nachbildung des Washingtoner Capitols ist, der Sitz des US-Senats und des Repräsentantenhauses. Statt Senatoren saßen im Heidepark allerdings die Zuschauer in der darin untergebrachten American Sportsbar. Dort ließen sich auf Monitoren bei Speis und Trank die jeweiligen Spiele verfolgen. Ein Angebot, das gerne genutzt wurde. Schmerzlich vermisst wurde von vielen ein Kommentator, der das Geschehen erklärend begleitet. Mehr als eingeblendete Turniertabellen, Zwischenstände oder Spielernamen gab es nicht. Auch eine große Leinwand wäre für das nächste Mal wünschenswert. Wer als Besucher bei *CS* verlieren wollte, durfte gegen die drei WaterJoe-Girls Nadine „Lea" Spindler, Doro „Teufelchen" Adams und Simone „Perdita" Reusch spielen. Nach knapp 20 Netzwerk-Partys voraussichtlich zum letzten Mal, denn der Vertrag mit dem Getränkehersteller Water Joe läuft aus und Doro und Lea haben sich ohnehin aus der *CS*-Szene mittlerweile abgemeldet. „Wir alle spielen privat nicht mehr so viel wie früher", verriet Lea.

WER FERTIGRECHNER BLÖD FINDET, BAUT SICH EINEN EIGENEN

Auch abseits der Finals bot der Heidepark natürlich reichlich Möglichkeiten zum

Amusement. Nicht umsonst ist er Norddeutschlands größter Freizeitpark. Alleine die steilste Holzachterbahn der Welt ist mit Sicherheit einen Blick wert. Für großes Zuschauerinteresse sorgte auch die während der PC ACTION WWCL abgehaltene 2. Deutsche Casemod Meisterschaft (DCMM). Sogar Kamerateams von Fernsehsendern wie ZDF, Kabel 1 oder Pro 7 stürzten sich auf die fantasievoll aufgemotzten PCs. In zwei Kategorien wurden Sieger gekrönt: Umgebaute Serien-Computer (Casecons) und komplette Eigenbauten (Casemods). Zu bestaunen gab es Rechner im Gitarrenlook oder auch Omas alten Weltempfänger mit modernem Innenleben. Den Wettbewerb für sich entschieden Christoph Miege aus Celle (Casecon) und Marcus Schmitt aus Gießen (Casemod).

WEITERE PREISTRÄGER ABSEITS VON WWCL & DCMM

Wenn wir schon bei Siegern sind: „Mrs. LAN Deutschland" nennen darf sich ab sofort Sandra „Traubenzucker" Di Bella (20 Jahre) und zum Mr. LAN 2003 wurde Thorsten Michael „Ultra P" Bechert (Alter uninteressant) gekürt. Als beste LAN-Party ausgezeichnet wurde die CS_Doctors # 7, gefolgt vom Franken Frag Festival (F3) und der Millannium. Außer Konkurrenz sponserte Intel wieder einen zusätzlichen *Need for Speed*-Wettbewerb. Peter Wisse aus Metelen bei Münster gewann den als Serie veranstalteten Wettbewerb am Samstag bereits zum zweiten Mal und sackte 1.000 Euro in bar ein. Für die *NfS*-Teile wünscht er sich in Zukunft ein „besseres Schadensmodell, realistischere Fahrphysik und stärkeren Geschwindigkeitsverlust auf den Grünstreifen." Also EA: Ihr habt genug zu tun! Von uns dürfen Sie auf der DVD der nächsten PC ACTION ein ausführliches Video und Interviews mit Mrs. LAN Deutschland und Mrs. LAN Österreich erwarten: Blödeleien inklusive!

JOACHIM HESSE

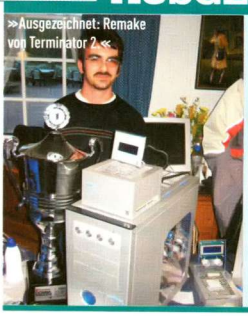


Das Capitol von innen: Monitore zeigen eine Warcraft-3-Partie.



»Führerscheinprüfung: alle durchgefallen.«

INTERVIEW AUSGERECHNERT!



»Ausgezeichnet: Remake von Terminator 2.«

Deutscher Meister mit seinem Casecon „Project AI 2" wurde der Gießener Industriekaufmann Marcus Schmitt. Der 28-Jährige philosophierte mit uns über coole PCs Marke Eigenbau.

PC ACTION Wie kamst du auf die Idee, dich als PC-Schönheitschirurg zu versuchen?

SCHMITT: Angefangen hat alles mit einem Schrottgehäuse, ein paar Dioden und einem Lüfter. Noch früher baute ich Lego- und Plastikbausätze zusammen. Die Sache mit dem Metall entwickelte sich bei mir während des Maschinenbaustudiums. In einem Praktikum bekam ich Lust, mich mit diesen Materialien zu befassen.

PC ACTION Auf was bist du am meisten stolz an deinem Rechner?

SCHMITT: Auf die Optik. Sie ist schlicht, nicht überladen. Außerdem ist er durch die Wasserkühlung sehr leise. Die meisten Teile die drinstecken, gibt es so nicht zu kaufen.

PC ACTION Haben deine Freunde Verständnis dafür, dass du seit Ende Januar bis zu sechs Stunden täglich daran herumgeschraubt hast?

SCHMITT: Ja, doch das Privatleben kommt ziemlich zum Erliegen. In den nächsten 14 Tagen muss ich deswegen schon ein bis zwei Mal lecker aufkochen für meine Freunde.

PC ACTION Welchen Tipp hältst du für angehende Casemodder bereit?

SCHMITT: Setzt euch vorher klare Ziele, besonders finanziell, damit die Sache nicht ausufert.

INTERVIEW DES RECHNERS NEUE KLEIDER



»IKEA kürt den ersten Käufer, der die Bauanleitung verstanden hat.«

Christoph Miege, 21 Jahre alt und Bundeswehrsoldat aus Celle, gewann die 2. DCMM im Bereich der umgebauten Seriencomputer. Was treibt einen Menschen dazu, seinen PC komplett mit Holz zu verkleiden?

PC ACTION Herzlichen Glückwunsch, Christoph. Aber mal im Ernst: Wie kommt man auf die Idee mit dem Holz? Gibt es in Celle keine Freizeitangebote?

MIEGE: Schon, aber da ich gelernter Tischler bin, hat es mir eben Spaß gemacht. Vor zwei Jahren hatte ich schon mal so etwas gebaut, aber es wurde Zeit für etwas Neues.

PC ACTION Die Arbeit hat sich gelohnt: Du bist Deutscher Meister. Wie viel Zeit nimmt so ein Projekt überhaupt in Anspruch?

MIEGE: Die reine Bauzeit beträgt etwa anderthalb bis zwei Monate. Daran getüftelt habe ich von Dezember bis April. Die meiste Arbeit machte es, die Frontblenden hinzubekommen und alle Kabel zu verstecken.

INTERVIEW

VON CHAMPIONS UND ANDEREN PILZEN



»Muhammad Ali: Sieg durch K. o.«

Gewinnen kann pro Spiel nur ein Team. In *Counter-Strike* heißen die Sieger mousesports. Mit in der Mannschaft: der 21-jährige Wiener Franz Burghardt, Spielername: „Gore".

PC ACTION Herzlichen Glückwunsch zur Goldmedaille. War der Sieg verdient?

BURGHARDT: Auf jeden Fall. Wir haben auch damit gerechnet. Nur am Schluss wurde es etwas chaotischer als geplant.

PC ACTION Seid ihr so überlegen?

BURGHARDT: Ja, ich denke schon. Wir sind derzeit Deutschlands bester Clan.

PC ACTION Aber du bist doch aus Österreich ...

BURGHARDT: Mein Kollege Impi und ich schon, der große Rest kommt aus Berlin. Insgesamt sind wir zu acht, hinzu kommt unser Management.

PC ACTION Habt ihr eine spezielle Taktik angewandt, um zu gewinnen?

BURGHARDT: Nein, wir sind einfach gute Spieler, trainieren regelmäßig und sind als Team eingespielt. Auf so einer großen Veranstaltung wäre auch der falsche Zeitpunkt für Experimente.

PC ACTION Wie findest du die Organisation?

BURGHARDT: Es gibt von meiner Seite aus nichts zu bemängeln. Die Location ist perfekt wegen der Vergnügungen im Park. Die PCs funktionierten gut und für die Spieler gab es keine Verzögerungen. Ich kann aber verstehen, dass die Finalspiele für nicht favorisierte Clans wegen der Single Elimination weniger attraktiv erscheinen. Zwei mir bekannte österreichische Clans haben deswegen abgesagt.

PC ACTION Heute nimmt jeder von euch einen neuen PC mit nach Hause. Gewinnt ihr immer so viel?

BURGHARDT: Insgesamt haben wir mit Sachpreisen sicherlich schon 30.000 bis 40.000 Euro gewonnen. Das teilen wir immer zwischen allen auf.

PC ACTION Wie wird man so gut wie du? Hast du Tipps für Anfänger parat?

BURGHARDT: Viel und lange spielen, nicht ungeduldig werden und etwas Talent haben. Schaffen kann das im Grunde fast jeder.

PC ACTION Was sagen deine Eltern zu deinem Hobby?

BURGHARDT: Man Vater versteht mich sehr gut. Er arbeitet ja selbst bei Take 2 in Österreich.

PC ACTION Na dann alles Gute und lass dir das Sieger-Pils noch schmecken!

Und die haben gewonnen!

PC ACTION WWCL sponsored by intel

COUNTER-STRIKE, 5 ON 5

Nickname	Name des Spielers
1. Platz	**mousesports**
gore	Franz Burghardt, Wien
Nils	Niels Karowski, Berlin
impi	Thomas Svetits, Graz
Chris P.	Christian Pust, Berlin
Roman	Roman Reinhardt, Berlin
2. Platz	**Advanced Online Losers**
neo	Michael Mitrega, Paderborn
grAyFox	Dave Ilija, Lünen
pret	Jochen Grund, Groß-Umstadt
Blizzard	Christian Chmiel, Meerbusch
todi	Christian Hackmann, Wesel
3. Platz	**Pro-Pain**
Asso	Carsten Eichenauer, Darmstadt
Quicksilver	Michael Itzel, Offenbach
Abbadon	Felix Benner, Ober-Ramstadt
Robkill	Robert Winkler, Frankfurt/Main
Jap	Jan Perius, Dieburg

STARCRAFT: BROODWAR, 2 ON 2

1. Platz	**lowskilled**
Disruptor	Gregor Berndl, Coburg
rEdOC	Haithao Tran, Salzburg
2. Platz	**eXtertal Natural Born Killers**
[XNBK]Chrischi	Christian Zierfuß, Extertal-Bösingfeld
[XNBK]4War	Boris Pieper, Barntrup-Alverdissen
3. Platz	**eXtertal Natural Born Killers 2**
[XNBK]Shigi	Felix Zierfuß, Extertal-Bösingfeld
[XNBK]HomelessBoy	Fabian Edling, Extertal-Silixen

BATTLEFIELD 1942, 8 ON 8

Nickname	Name des Spielers
1. Platz	**Deutschlands kranke Horde**
Elektrika	Martin Burmester, Adendorf
Monsti	Manuel Asberger, Embsen
Shinji	Daniel Viranyi, Hamburg
palle	Julian Ahrens, Hamburg
D*Shock	Robin Kant, Lüneburg
Xeen	Torben Fritzen, Hamburg
Drake230	Fabian Rhatje, Neetze
B1ack	Dennis Rhatje, Neetze
2. Platz	**[=IP=] BF42 Squad**
immo	Nikolaus Eder, Wien
Minutourus	Albert Haider, Wien
Iscariot	Josef Michels, Klagenfurt
frenzied	Richard Kampits, Oggau am Neusiedlersee
chep.mac	Martin Gugler, Melk
GrauZone	Senn Eduard, Wien
Merlin	Gilbert Prassl, Graz
squeezer	Richard Kraischitz, Wien
3. Platz	**Stosstrupp Steiner**
StS Commander	Kevin Schwitzki, Bingen/Rhein
StS Scythe	Michael Rappich, Berlin
StS metatron	Christian Frank, Idstein
StS Matrixboy	André Gohr, Pinneberg
StS der_bomberpilot	Thomas Riemer, Wahlstedt
Oberst Klink	Friedrich Pfitzmann, Traben-Trarbach
StSR Frost	Michael Krause, Sprockhövel
WP Mungo	Patrick Rabsahl, Hamburg

SERIOUS SAM, 1ON1 PC VS. XBOX

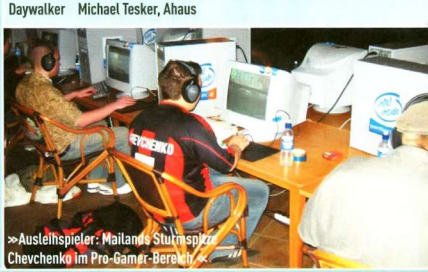
Nickname	Name
1. Platz	
Virus	Peter Büermann, Leutershausen
2. Platz	
choki	Philipp Schuldt, Bad Oldesloe

WARCRAFT 3, 1 ON 1

1. Platz	
Twinsen[pG]	Markus Bunjor, Owschlag
2. Platz	
Pw – Sirius	Nikolaus Mikulaschek, Wiesbaden
3. Platz	
mTw.turin	Georg von Heusinger, Bonn

NFS HOT PURSUIT 2, 1 ON 1

1. Platz	
Turrican	Andreas Pautsch, Ahaus
2. Platz	
aZm0	Alexander Ullrich, Lonsheim
3. Platz	
Daywalker	Michael Tesker, Ahaus



»Ausleihspieler: Mailands Sturmspitze Chevchenko im Pro-Gamer-Bereich.«

Besitzer eines PDAs können mit ihrem Teil nicht nur protzen, sondern sie sogar sinnvoll einsetzen. Nicht nur als dröge Organizer. Auf den Taschencomputern laufen auch einige fantastische Spiele.

Dich steck ich locker in die Tasche!

» Manche scharfe Blondine gibt sich auch mit ganz kleinen Teilen zufrieden. Fränkel darf also weiter hoffen. «

Das Büro für unterwegs kann noch viel mehr, als nur den Terminplaner spielen. Schließlich schlagen teilweise schon 400 Megahertzen in den Eingeweiden eines PDAs, während nicht selten 64 MByte Speicher für ausreichend Platz sorgen. Das entspricht in etwa der Rechenleistung, die reguläre Computer im Durchschnitt vor rund sechs Jahren erreichten. Heute gibt's das im Taschenformat. Jedoch ist PDA nicht gleich PDA. Jedes Handheld läuft nur in Zusammenspiel mit seinem Betriebssystem. Jedoch existieren drei Betriebssysteme, deren zugehörige Software wie gewöhnlich nicht kompatibel ist:

Die drei Betriebssysteme

Branchenprimus Microsoft hat natürlich auch bei den PDAs seine Hände im Spiel. Viele Handhelds laufen unter Windows CE 3.0 oder den weiter entwickelten Varianten des Taschenbetriebssystems Microsoft Pocket 2000 und Microsoft Pocket 2002. PDAs mit dem Betriebssystem von Microsoft enthalten für gewöhnlich höher getaktete Prozessoren und mehr Speicher, was nicht zwangsläufig bedeutet, dass sie bessere Leistungen erzielen. Microsoft-Betriebssysteme sind Hardwarefresser. Die theoretisch höhere Leistung verpufft. Parallel dazu macht sich ein erhöhter Energieverbrauch bemerkbar. Wenn nicht gleichzeitig stärkere Akkus den Pocket-PC versorgen, sind die maximalen Laufzeiten geringer. Die Konkurrenzmodelle mit Palm OS mögen bezüglich Prozessorgeschwindigkeit und Speicherplatz auf dem Papier scheinbar schlechter abschneiden. In der Realität bringen sie jedoch durchaus vergleichbare Ergebnisse. Programme für Palm OS benötigen auch weniger Speicher als die gleichen Programme für Microsoft Pocket. Bei den PDAs von Psion (www.psion.de) handelt es sich um Auslaufmodelle. Der Hersteller gibt diesen Unternehmensbereich komplett auf und entwickelt keine neuen, moderneren Geräte mehr. Was auch bedeutet, dass hierfür in Zukunft voraussichtlich keine Software mehr produziert wird. Deswegen beschränken wir uns in diesem Artikel auch auf jene PDAs, die unter den Betriebssystemen Microsoft Pocket oder Palm OS laufen.

Zocken auf dem Taschencomputer

Neuere Minidisplays erreichen – in Anbetracht ihrer Größe – schon halbwegs akzeptable Auflösungen. Genug jedenfalls, um darauf grafisch anspruchslose oder ältere Spiele zu zocken. Gerade für Microsoft Pocket 2000 existieren eine ganze Reihe PC-Konvertierungen erfolgreicher Spiele. Als Paradebeispiel kann *Tomb Raider* gelten, das ausschließlich über die Displays leistungsstarker iPAQ-PDAs in voller 3D-Grafik flimmert. Unter Palm OS wird es schon schwieriger, herausragende Spiele zu finden. Aber selbst dafür existieren eine Menge unterhaltsamer Spiele. Auf den nächsten beiden Seiten stellen wir Ihnen jeweils die zehn besten Spiele und PDAs vor. Speziell bei der Hardware haben wir nicht nur die sündhaft teuren Topmodelle berücksichtigt, sondern auch weniger leistungsstarke, dafür aber erschwingliche Handhelds. ALEXANDER GELTENPOTH

KOMMENTAR



ALEXANDER GELTENPOTH

Die modernen PDAs sind schon toll. Wer jedoch die stets integrierten Programme – Organizer, Datenbank usw. – gar nicht oder kaum nutzt, wird mit dem Computer im Westentaschenformat nicht glücklich. Und mal ehrlich: Auf den Dingern kann man zwar ganz gut spielen, aber dafür sind sie nicht gemacht. Die bessere Alternative steht bei Ihnen daheim: Ein ausgewachsener Rechner mit ordentlichem Bildschirm. Wer viel unterwegs ist und sich bei Zugfahrten die Zeit vertreiben will, sollte sich eher den brandneuen Game Boy Advance SP zulegen oder auf dem Handy zocken. Beide Mobil-Spielpartner sind preiswerter und nicht unbedingt schlechter.

gameloft LOAD AND PLAY

Gulo's Tale™ für 3510i
Code 28561



Marcel Desailly Pro Soccer für 3510i
Code 24919



Prince of Persia® für 3510i
Code 27761



Skate&Slam™ für 3510i
Code 28358



Siberian Strike™ für 3510i
Code 21575



MEHR GAMELOFTCODES AUF WWW.GAMELOFT.COM

VOLL TREFFER!

HOL DIR GAMELOFTGAMES ZU FESTPREISEN UNTER

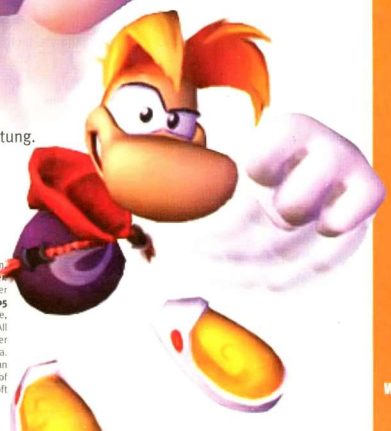
(0190) 83 99 92 - CODE



So kommt das Spiel auf dein Nokia 3510i:
Ruf 0190-839992-Code an.*
z.B. für RAYMAN3 3510i (Code 26894)
die Nr. 0190-839992-26894.
Du bekommst eine SMS auf's Handy.
Klick auf Optionen/Holen. Folge der Download Anleitung.

Jetzt! Code 26894
RAYMAN3™ für Nokia 3510i





*Der Anruf kostet € 1,86/Min. aus dem Festnetz der Deutschen Telekom. Zu den Kosten bei Anrufen aus anderen Netzen erkundige dich bitte beim Anbieter. Der Anruf dauert 2:08 Min. und kostet € 3,98. Bei Fragen zum Download oder Problemen wende dich bitte per email an **support@gameloft.de** oder an **01805 834927.** ©2003 Gameloft. All Rights Reserved. Gulo's Tale, Siberian Strike, Skate&Slam and Earth Invasion are registered trademarks of Gameloft S.A. All Rights Reserved. Prince of Persia®: Harem Adventures. ©2002 Gameloft. Under license by Ubi Soft Entertainment S.A. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. ©1989 Jordan Mechner. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner under license by Gameloft S.A. Gameloft is a registered trademark of Gameloft S.A. Rayman 3, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries.

MEHR GAMELOFTGAMES FÜR

Nokia 3410
Siemens C55
Siemens M50
Nokia 7650
Sharp GX10
Motorola T720
Nokia 5100
Nokia 6100
Nokia 6310i
Nokia 3650
Nokia 3510i

AUF WWW.GAMELOFT.COM

DIE 10 BESTEN PDAS

DELL AXIM X5

www.dell.de



Prozessor: 300 MHz
RAM: 32 MByte
ROM: 32 MByte
Auflösung: 320x240 Pixel
Farben: 16-Bit
Maße (cm): 12,7 x 8,1 x 1,8
Gewicht: 195 g
Betriebssystem: Microsoft Pocket PC 2002
Sonstiges: USB-Kabel, Ladekabel, Schutztasche
Preis: Ca. € 250,-

HP IPAQ POCKET PC H1910

www.hp.com



Prozessor: 200 MHz
RAM: 64 MByte
ROM: 16 MByte
Auflösung: 320x240 Pixel
Farben: 16-Bit
Maße (cm): 11,4 x 7,1 x 1,3
Gewicht: 119 g
Betriebssystem: Microsoft Pocket PC 2002
Sonstiges: USB-Kabel, Ladekabel
Preis: Ca. € 300,-

PALM M515

www.palm.com



Prozessor: 33 MHz
RAM: 16 MByte
ROM: 4 MByte
Auflösung: 160x160 Pixel
Farben: 16-Bit
Maße (cm): 11,4 x 7,9 x 1,3
Gewicht: 139 g
Betriebssystem: Palm OS 4.1
Sonstiges: USB-Kabel, Ladekabel, Infrarotschnittstelle
Preis: Ca. € 300,-

PALM TUNGSTEN T

www.palm.com



Prozessor: 174 MHz
RAM: 16 MByte
ROM: 4 MByte
Auflösung: 320x320 Pixel
Farben: 16-Bit
Maße (cm): 10,2 x 7,6 x 1,5
Gewicht: 159 g
Betriebssystem: Palm OS 5.0
Sonstiges: Ladeschale, Bluetooth, Infrarotschnittstelle, Memory-Stick
Preis: Ca. € 400,-

PALM ZIRE

www.palm.com



Prozessor: 16 MHz
RAM: 2 MByte
ROM: 2 MByte
Auflösung: 160x160 Pixel
Farben: 16 Grautöne
Maße (cm): 11,2x 7,4 x 1,5
Gewicht: 108 g
Betriebssystem: Palm OS 4.1
Sonstiges: USB-Kabel, Ladekabel
Preis: Ca. € 100,-

SONY CLIE PEG-NX70V

www.sony.de



Prozessor: 200 MHz
RAM: 16 MByte
ROM: 16 MByte
Auflösung: 480x320 Pixel
Farben: 16-Bit
Maße (cm): 14,0 x 7,4 x 1,8
Gewicht: 227 g
Betriebssystem: Palm OS 5.0
Sonstiges: Kamera, Ladeschale, Kopfhörer, IR-Schnittstelle, Memory-Stick
Preis: Ca. € 500,-

SONY CLIE PEG-SJ20

www.sony.de



Prozessor: 33 MHz
RAM: 16 MByte
ROM: 4 MByte
Auflösung: 320x320 Pixel
Farben: 16 Grautöne
Maße (cm): 10,4 x 7,4 x 1,8
Gewicht: 128 g
Betriebssystem: Palm OS 4.1
Sonstiges: USB-Kabel, Schutzhülle, Ladekabel, Infrarotschnittstelle
Preis: Ca. € 150,-

SONY CLIE PEG-SJ22

www.sony.de



Prozessor: 33 MHz
RAM: 16 MByte
ROM: 4 MByte
Auflösung: 320x320 Pixel
Farben: 16-Bit
Maße (cm): 10,4 x 7,4 x 1,8
Gewicht: 139 g
Betriebssystem: Palm OS 4.1
Sonstiges: USB-Kabel, IR-Schnittstelle, Schutzhülle, Ladekabel, Memory-Stick
Preis: Ca. € 200,-

TOSHIBA POCKET PC E740

www.toshiba.de



Prozessor: 400 MHz
RAM: 64 MByte
ROM: 32 MByte
Auflösung: 320x240 Pixel
Farben: 16-Bit
Maße (cm): 12,4 x 7,9 x 1,5
Gewicht: 179 g
Betriebssystem: Microsoft Pocket PC 2002
Sonstiges: USB-Kabel, Kopfhörer, Ladeschale, IR-Schnittstelle, Memory-Karte
Preis: Ca. € 500,-

VIEWSONIC POCKET PC V35

www.viewsonic.com



Prozessor: 300 MHz
RAM: 36 MByte
ROM: 32 MByte
Auflösung: 320x240 Pixel
Farben: 16-Bit
Maße (cm): 12,2 x 7,6 x 1,0
Gewicht: 119 g
Betriebssystem: Microsoft Pocket PC 2002
Sonstiges: Ladeschale, Infrarotschnittstelle, Memory-Karte
Preis: Ca. € 300,-

AGE OF EMPIRES

Den Klassiker unter den Echtzeit-Strategiespielen können Sie auf den leistungsstärkeren PDAs zocken.

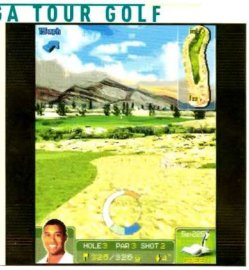
Mindestens:
Betriebssystem: Microsoft Pocket PC 2000
Farben: 16-Bit
Speicher: 16 MByte RAM
Preis: Ca. € 30,-
Erhältlich bei: www.ziosoft.com



TIGER WOODS PGA TOUR GOLF

Gemütlich eine Runde Golfen mit der PDA-Umsetzung dieses Sportspiels von Electronic Arts.

Mindestens:
Betriebssystem: Microsoft Pocket PC 2000/Palm OS 3.1
Farben: 16-Bit/16 Graustufen
Speicher: 6 MByte/1 MByte RAM
Preis: Ca. € 30,-/€ 15,-
Erhältlich bei: www.handit.de



FIFA 2002

Auf die geniale 3D-Grafik der PC-Vorlage müssen Sie verzichten, aber auch in 2D macht *FIFA* viel Spaß.

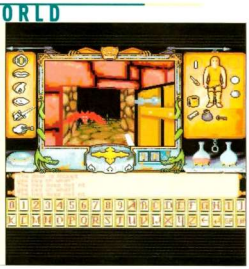
Mindestens:
Betriebssystem: Microsoft Pocket PC 2000
Farben: 16-Bit
Speicher: 2 MByte RAM
Preis: Ca. € 30,-
Erhältlich bei: www.handit.de



ULTIMA UNDERWORLD

Den Uralt-Klassiker von Origin – eines der ersten 3D-Action-Rollenspiele – gibt es auch für schnellere PDAs.

Mindestens:
Betriebssystem: Microsoft Pocket PC 2000
Farben: 8-Bit
Speicher: 16 MByte RAM
Preis: Ca. € 30,-
Erhältlich bei: www.handit.de



SIM CITY 2000

Viele Zocker bevorzugen selbst heute noch das schlichtere *Sim City 2000* aus den 90ern. Ideal für PDAs.

Mindestens:
Betriebssystem: Microsoft Pocket PC 2000
Farben: 16-Bit
Speicher: 4 MByte RAM
Preis: Ca. € 30,-
Erhältlich bei: www.handit.de



CHESSMASTER

Die PDA-Adaption des weltweit am weitesten verbreiteten Schachprogramms trainiert Sie im königlichen Spiel.

Mindestens:
Betriebssystem: Palm OS 4.1
Farben: 16 Graustufen
Speicher: 1 MByte RAM
Preis: Ca. € 19,-
Erhältlich bei:
www.gameloft.com



MARCEL DESAILLY PRO SOCCER

Unter Palm OS läuft kein *FIFA 2002*. Macht nichts, dieses Fußballspiel ist auch nicht schlechter.

Mindestens:
Betriebssystem: Palm OS 5.0
Farben: 16-Bit
Speicher: 1 MByte RAM
Preis: Ca. € 19,-
Erhältlich bei:
www.gameloft.com



RAYMAN

Rayman existiert in mehreren Varianten für alle PDA-Systeme. Beste Jump&Run-Action für zwischendurch.

Mindestens:
Betriebssystem: Microsoft Pocket PC 2000/Palm OS 5.0
Farben: 16-Bit
Speicher: 16 MByte/4 MByte RAM
Preis: Ca. € 25,-/€ 16,-
Erhältlich bei:
www.gameloft.com



POCKET FRITZ 2.0

Das spielstärkste Schachprogramm kann sich selbst auf einem PDA noch mit Schachmeistern messen.

Mindestens:
Betriebssystem: Microsoft Pocket PC 2002
Farben: 16-Bit
Speicher: 16 MByte
Preis: Ca. € 50,-
Erhältlich bei: www.handit.de



SIBERIAN STRIKE

Das actionreiche, wenn auch banale Ballerspiel hat nicht nur die Handys, sondern auch die PDAs erobert.

Mindestens:
Betriebssystem: Microsoft Pocket PC 2000/Palm OS 3.1
Farben: 16-Bit
Speicher: 4 MByte/1 MByte
Preis: Ca. € 16,-
Erhältlich bei:
www.gameloft.com





Alles RECHT so?

Seit 1. April gilt das neue Jugendschutzgesetz. Sie halten die erste „nicht jugendbeeinträchtigende" PC ACTION in den Händen. Trotz einer USK-16-Vollversion. Alles klar? Wenn nicht, klären wir Sie auf.

WIR KÖNNEN AUCH ANDERS!

Sie sind bereits volljährig und haben keine Lust, die Einschränkungen des neuen Jugendschutzgesetzes mitzutragen? Dann können wir abhelfen. Ab nächsten Monat wird es für alle Abonnenten, die nachweislich bereits erwachsen sind, eine „PC-ACTION-ab-18-Edition" geben. Für diese Ausgabe unseres Magazins produzieren wir eine komplett neue DVD, auf der Sie auch jugendbeeinträchtigende UND jugendgefährdende Demos zu aktuellen Spielen finden. Darüber hinaus werden wir Ihnen auf der Silberscheibe einige exklusive Heftseiten im PDF-Format präsentieren; zu Titeln, die wir im Magazin nicht behandeln dürfen. Klar, die „Ab-18-Edition" darf nicht frei im Handel vertrieben werden und ist nur im Abo erhältlich. Wie Sie ein solches Abonnement abschließen oder ein bestehendes umstellen können, erfahren Sie auf Seite 42.



Kein Kinderkram: Die fetzige DVD gibt's nur für Volljährige im Abo!

Zunächst zu unserer Vollversion: Diese unterliegt nicht der Kontrolle der DT Control, einer freiwilligen Selbstkontrolle, die die Demoversionen und Videos unserer Datenträger prüft. Vollversionen werden von der USK eingestuft. Da *Jagged Alliance 2* eine Freigabe „Ab 16 Jahren" erhalten hat, müssen die Einzelhändler nun dafür sorgen, dass jüngere Leser diese PCA-Ausgabe nicht in die Hände bekommen. Das Ganze soll funktionieren wie an der Kinokasse. Dort können Kids auch nicht in Vorstellungen für Ältere rennen. Theoretisch jedenfalls. Dennoch: Die ab sofort bindende Alterskennzeichnung für Computerspiele begrüßen wir. Denn Jugendschutz ist wichtig. Von vielen Seiten gibt's aber teils berechtigte Kritik am neuen Gesetz.

Wie entstehen Gesetze überhaupt?

Gesetze entstehen als Reaktion auf öffentliche Meinungsbildung. Nach der Bluttat von Erfurt im April vergangenen

Jahres und die darauf folgende, zum Teil sehr unsachliche Berichterstattung über Computerspiele wurden die Rufe nach einer Verschärfung des Jugendschutzgesetzes lauter und führten zu einer schnellen Umsetzung. Manchen geht das neue Gesetz zu weit, einigen nicht weit genug. Das ist normal. Fakt ist jedoch, dass bei der Beurteilung von Computerspielen anders vorgegangen wird als etwa bei der Bewertung von Kinofilmen. Computerspiele gelten nämlich ab sofort als generell „gewaltverherrlichend". Erst wenn die USK eine Altersfreigabe für Neuerscheinungen erteilt, werden diese für Kinder und Jugendliche „entsperrt". Das dann immerhin dauerhaft und ohne Korrekturmöglichkeiten durch die BPjM (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien).

Klarheit erwünscht

Die BPjM kann künftig nur indizieren, wenn die USK ein Siegel verweigert. Und wann kann das passieren? Wenn ein Spiel „gegen strafrechtliche Vorschriften verstößt, den Krieg verherrlicht, sterbende oder leidende Menschen in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt oder offensichtlich eine Jugendgefährdung nach sich zieht". Ah ja, wann aber ein Spiel „den Krieg verherrlicht" oder „eine Jugendgefährdung nach sich zieht" bleibt unklar. Spielehersteller müssen sich an die Grenzen der Beurteilungskriterien erst herantasten. Ein genauer Kriterienkatalog fehlt.

Sind Sie alt genug für Mario?

Rigoros umgegangen wird auch mit Titeln, die allein aufgrund ihres Alters kein USK-Siegel vorweisen können. Die freiwillige Selbstkotrolle gibt es nämlich erst seit Oktober 1994. Klassiker wie *Donkey Kong* oder betagte *Mario*-Titel besitzen demnach „keine Altersfreigabe" und dürfen an Personen unter 18 Jahren nicht verkauft werden. Auch nicht auf Flohmärkten. Das Gleiche gilt für Importspiele. Wer demnächst eine Originalversion von *Final Fantasy 12* oder *Railroad Tycoon 3* erwerben möchte, muss volljährig sein.

Wo sitzt der Sheriff?

Unklar bleibt auch, wer die Einhaltung des neuen Gesetzes kontrolliert. Die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) soll zumindest für die Internetkontrolle zuständig sein. Anbieter im Netz müssen vor bedenkliche Inhalte künftig eine Jugendschutzsoftware schalten. Die KJM soll diese zuvor ratifizieren. Die meisten Programmierer sind der Meinung, dass eine zufrieden stellende Softwarelösung völlig utopisch sei. Wenn Händler in Zukunft Spieledisplays aufstellen oder Verlage nicht gekennzeichnete Magazine mit Datenträgern veröffentlichen, kann das massive Konsequenzen haben. Aber, nur wenn jemand kontrolliert. Auf die Gerichte wird wohl viel Arbeit zukommen. Betrachtet man die Situation in anderen Ländern, wird deutlich, dass sich die Bundesregierung mit dem neuen Gesetz weit aus dem Fenster gelehnt hat. Im Zuge der Globalisierung wäre eine gesamteuropäische Lösung sicher mehr als sinnvoll und längst angebracht.

CHRISTIAN BIGGE

KOMMENTAR



CHRISTIAN BIGGE

Jo heult herum. Ab sofort kann er auf Flohmärkten oder bei Ebay keine Klassiker mehr für seinen Oldtimer Atari VCS 2.600 erwerben. Wenn unser Zottelbär traurig ist, hat das negative Folgen für PC ACTION, denn er kann sich beim Tippen weniger konzentrieren. Okay, das ist übertrieben und nur eine Randnotiz, betrachtet man die massiven Änderungen, die das neue Jugendschutzgesetz für Zocker in petto hat. Grundsätzlich: Die gesetzlich bindenden Altersfreigaben für Computerspiele schaffen mehr Rechtssicherheit für alle. Das ist gut so. Weniger gut ist, dass alle Spiele zunächst unter den Generalverdacht der „Gewaltverherrlichung" gestellt werden, bis die USK Neuerscheinungen mit der Vergabe des Alterssiegels erlöst. Hier zielt das Gesetz massiv an der Realität vorbei, denn 95 Prozent aller Spiele waren in den vergangenen acht Jahren geeignet für Kinder und Jugendliche. Zudem sind noch viele Fragen zu klären, die den sicheren Umgang mit dem neuen Gesetz ermöglichen. Das ist teilweise derart schwammig abgefasst, dass nach wie vor Verunsicherung bei Zockern, Händlern, Verlagen und sogar Rechtsanwälten vorherrscht. Im Sinne einer Gesetzesnovelle kann das kaum sein.

Das musst du wissen!

Zocker müssen sich seit 1. April auf Änderungen einstellen – ob sie wollen oder nicht. Hier finden Sie eine Liste der wichtigsten Gesetzes-Novellen, die den Umgang mit unserem Hobby regulieren.

Altersfreigaben

- Seit 1. April ist die Freigabe der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) gesetzlich bindend – frühere Einstufungen gelten rückwirkend. Spiele dürfen nur noch an Kunden verkauft werden, die der jeweiligen Altersklasse entsprechen.
- Wurde ein Spiel von der USK eingestuft, kann es im Nachhinein nicht mehr von der BPjM (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien) indiziert werden. Das gilt auch für Titel, die die Einstufung „keine Jugendfreigabe" erhalten haben.
- Die USK kann etwa „kriegsverherrlichenden" oder „schwer jugendgefährdenden" Spielen die Einstufung verweigern.

Indizierungen ...

... wird es weiterhin geben, ebenso wie die BPjM, die diese auf Antrag der Jugendämter oder anderer Behörden vornehmen kann. Gefährdet sind ausschließlich Spiele, die von der USK kein Siegel erhalten haben.

Importversionen

Importspiele sind in der Regel nicht durch die USK geprüft, auf der Verpackung ist kein Siegel angebracht. Deshalb verfügen diese Spiele über „keine Jugendfreigabe" und dürfen nicht an unter 18-Jährige verkauft werden.

Spieleklassiker

Die USK gibt es erst seit 1994. Ältere Spiele sind demnach also meistens gar nicht geprüft. Deshalb gilt: *Pac-Man*, *Tetris* und Co. werden behandelt wie Spiele ohne Jugendfreigabe. Traurig, aber wahr.

Spielemagazine

Datenträger von Magazinen, die „Auszüge von Spielprogrammen" (= Demos auf DVD/CD-ROM) beinhalten, müssen von einer freiwilligen Selbstkontrolle geprüft werden. Nur Datenträger mit dem Prüfsiegel „nicht jugendbeeinträchtigend" (= USK „16 light") dürfen frei vertrieben werden. Sprich: Demos von Ego-Shootern wird's auf Heft-DVDs nicht mehr geben, bei dezent pixelblutigen Strategiespielen oder Action-Adventures wird's kritisch.

Updates, Maps, Mods ...

... sind allesamt ohne eine Vollversion nicht lauffähig und werden deshalb auf Datenträgern keiner Prüfung unterzogen. Sprich: Patches und Maps, etwa zu *Vietcong* oder *Splinter Cell*, finden Sie auch weiterhin auf Heft-DVDs.

Einzelhandel

Personal- oder Kinderausweis am Mann bzw. Männchen? Denn künftig sollte es Ihnen passieren, dass Sie beim Spielekauf Ihr Alter nachweisen müssen. Einzelhändler sind verpflichtet, zu kontrollieren, ehe sie ein gekennzeichnetes Spiel rausrücken.

Probe spielen im Geschäft?

Schwierig, weil die Händler dazu verpflichtet sind, die Altersgrenzen einzuhalten. Läuft ein Spiel „ab 12" auf einem Display, dürfen jüngere Zocker da nicht herankommen. Deshalb erwägen die meisten Händler, Spielmöglichkeiten im Laden grundsätzlich abzuschaffen.

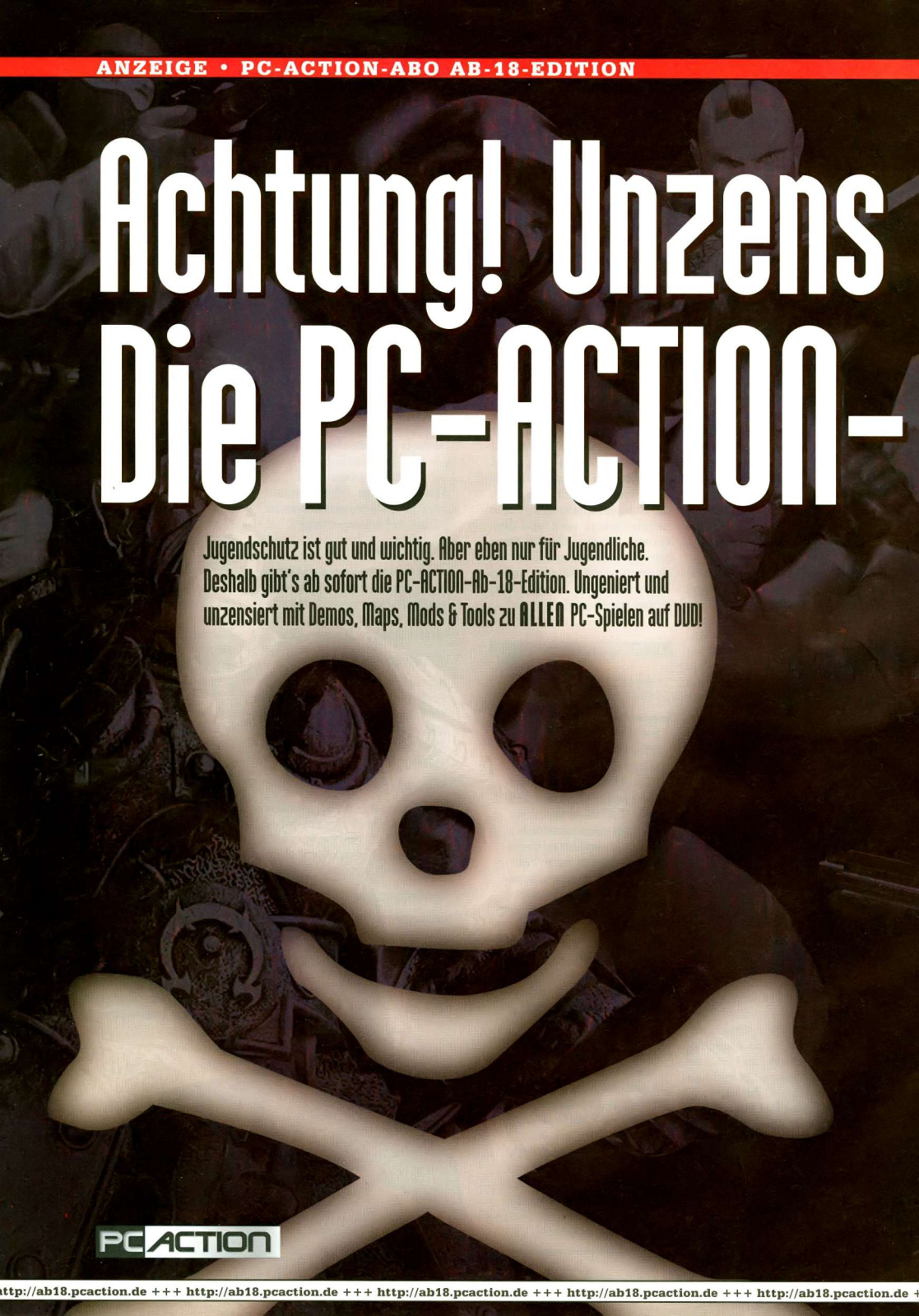
Versandhandel

Hier gilt eine Ausnahmeregelung. Versandhändler dürfen Spiele bis zu einer USK-Einstufung „ab 16 Jahren" ohne vorherige Kontrolle verkaufen. Der Gesetzgeber geht hier von einer „elterlichen Post-Aufsicht bei Jugendlichen bis 17 Jahren" aus.



Die Landesjugendbehörden müssen künftig seinen Empfehlungen folgen: Dr. Klaus-Peter Gerstenberger, Geschäftsführer der USK.

ANZEIGE • PC-ACTION-ABO AB-18-EDITION



http://ab18.pcaction.de +++ http://ab18.pcaction.de +++ http://ab18.pcaction.de +++ http://ab18.pcaction.de +++ http://ab18.pcaction.de +

iert & nur im Abo Ab-18-Edition!

Seit 1. April 2003 ist das neue Jugendschutzgesetz in Kraft. Wie berichtet, müssen die Leser unserer Kiosk-Ausgabe dadurch mit massiven Änderungen rechnen, was die Inhalte unserer Datenträger betrifft. Demos zu Ego-Shootern auf der PC-ACTION-DVD gehören aus rechtlichen Gründen der Vergangenheit an.

ACTION OHNE ACTION? NIEMALS!

Logo, Jugendschutz ist wichtig. Aber wir wären nicht PC ACTION, wenn wir nicht unsere treuen, volljährigen Leser wie gewohnt zufrieden stellen würden. Deshalb gibt es ab sofort exklusiv und **NUR** im Abo die PC-ACTION-Ab-18-Edition: Mit Demos, Videos, Tools und Extra-Heftseiten im pdf-Format auf DVD. Und das zu allen Spielen – also auch zu Games, die von offizieller Stelle als jugendbeeinträchtigend **ODER** jugendgefährdend eingestuft wurden. Natürlich mit der entscheidenden Einschränkung: Die Belieferung erfolgt nur an Personen, die geprüftermaßen volljährig sind! Ganz wichtig: „PC-ACTION-Ab-18" darf leider nicht frei im Handel verkauft werden.

SO LÄUFT'S AB

Sie können das „Ab-18-Abo" neu abschließen oder, wenn Sie bereits PC-ACTION-Abonnent sind, Ihr bestehendes Abo umstellen. Die Abwicklung ist denkbar einfach:

1. Unten stehenden Coupon ausfüllen.
2. Coupon zusammen mit einer Kopie Ihres Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses einschicken/faxen an:

PC ACTION Abo-Service, Postfach 11 29, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Fax: 0911-2872-444

Die Unterschiede im Überblick

PC ACTION mit DVD Kiosk-Ausgabe:

- DVD: Demos nur zu Spielen, die als nicht jugendbeeinträchtigend eingestuft wurden (DT-Control-geprüft = in etwa „USK 16 light")
- Heft: Berichterstattung über nicht indizierte Spiele

PC ACTION mit DVD Ab-18-Abo-Ausgabe:

- DVD: Demos, Trailer, Maps, Mods und Tools zu **ALLEN** Spielen!
- Heft: wie Kiosk-Ausgabe, **ABER** mit Extra-Seiten im pdf-Format (auf der DVD) zu **ALLEN** Spielen

⇩ ABO UMSTELLEN ⇩

Bitte stellen Sie mein bestehendes PC-ACTION-Abo auf „Ab-18-Edition" (mit DVD) um.

Abopreis und Bezugsdauer bleiben unverändert.

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken bzw. faxen!

Meine Adresse, an die auch bisher mein PC-ACTION-Abo geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Datum Unterschrift

⇩ PC-ACTION-ABO „AB-18-EDITION" ABSCHLIESSEN ⇩

Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo „Ab-18-Edition" (mit DVD).

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

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken bzw. faxen!

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)*

Datum Unterschrift

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung

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

PA JA 02

tp://ab18

VORSCHAU



»Gastauftritt: Batman«



»Schattenwelt, 10 Uhr: Die Frisur hält.«

Komm mit ins Abenteuerland!

Herr der Ringe war vorgestern, Herr der Ringe 2 war gestern, jetzt kommt AGE OF WONDERS 3. Wir übertreiben? Stimmt.

Rundenstrategie | Merlin, der frühere Anführer der Zauberer wird in der Schattenwelt gefangen gehalten. Retten Sie ihn! 16 Episoden erwarten Fantasy-Strategen in der Haupt-Kampagne von *Age of Wonders: Shadow Magic*. „Die ersten Aufträge spielen sich deutlich leichter als im Vorgänger", erklärt Lennart Sas vom niederländischen Entwickler Triumph Studios. „Weil vielen Spielern der Einstieg zu hart war, schränken wir diesmal die künstliche Intelligenz am Anfang etwas ein." Ansonsten erwartet Sie eine stark erweiterte Abenteuerlandschaft: Rund 150 Charaktere (wovon knapp 40 komplett neu sind), 150 Zaubersprüche (30 neue) und drei neue Rassen. Manche Errungenschaften sind allerdings makaber: Mit einem Sklavenlager in der Stadt lässt es sich billiger produzieren, dafür sinkt die Bevölkerungsrate. Wer gegen oder mit Dämonen kämpfen will, muss sich noch bis September gedulden. JOACHIM HESSE

Info: www.triumphstudios.com



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER APRILSCHERZE



»Duke Nukem Forever: Das Warten hat ein Ende.«

April, April!

Im April passieren die unglaublichsten Sachen. Haben Sie schon gehört? Digital Anvil kündigte *Freelancer 2* an. Verantwortlich für die Entwicklung zeichnet kein anderer als Chris Roberts. Als Schauspieler mit dabei: *Wing Commander*- und *Star Wars*-Darsteller Mark Hamill. Außerdem bringt laut Hardware.net der für Gartengeräte bekannte Hersteller Gardena einen Adapter auf den Markt, der eine LAN-Verbindung über konventionelle Wasserleitungen herstellt. Nachteil: Man muss das kühle Nass die ganze Zeit laufen lassen. Oder wussten Sie schon, dass für *Gothic 3* die *Doom 3*-Engine verwendet wird? Zumindest Kollegin Tanja hat es geglaubt. Allerdings nur bis ihr der Rest der Redaktion erklärte, dass die Meldung vom 1. April ist. Weltweit schicken sich an diesem Tag mehr oder minder lustige Menschen mit mehr oder minder guten Scherzen in den April. Auf der Internetseite www.museumofhoaxes.com/top100.html finden sich die 100 besten Gags, die sich Firmen, Zeitschriften und andere Witzbolde im Laufe der Jahre erlaubten. So, aber ich muss mir jetzt erst einmal *Duke Nukem Forever* für Atari 2600 ansehen, das kurz vor Redaktionsschluss hier eingetrudelt ist. Ich hoffe, Sie haben dafür Verständnis. Nur eines noch: Nach dem neuen Jugendschutzgesetz, das am 1. April in Kraft trat, sind Oldie-Spiele wie *Pac Man* erst freigegeben ab 18 Jahren. Ach, das ist gar kein Aprilscherz? Sorry.

Rupf das Hühnchen!

MOORHUHN X erhält Starterlaubnis



Action | Nach mehreren Nachfolgern, Sonderausgaben und dem Ableger *Moorhuhn Kart* blicken die Entwickler vermutlich selbst nicht mehr durch. Demzufolge heißt der jüngste Teil des Mittagspausen-Schießspiels schlicht *Moorhuhn X*. In erneut einem Level gehen Sie mit der Flinte auf Hühnerjagd. Neben versteckten Minispielen verspricht Phenomedia weitere Überraschungen. Außer der kostenlosen Version erscheinen eine erweiterte Variante zum kostenpflichtigen Download und natürlich auch eine Version mit Box. Die Jagd beginnt voraussichtlich noch im April. JOACHIM HESSE

Info: www.moorhuhn.de

Mann im Mond

STERNENSCHIFF CATAN kommt für PC



Aus der Pressemitteilung: „Faszinierende State-of-the-art 3D-Grafik".

Rundenstrategie | Nach drei *Catan*-Spielen am PC schickt *Battle Isle*-Veteran Bernhard Ewers bald eine weitere Brettspiel-Umsetzung ins Rennen. *Sternenschiff Catan* bietet am Rechner einen Kampagnen-Modus mit rund 20 Missionen. Haushalten Sie mit Rohstoffen und bringen Sie Ihre Raumfahrer zurück zur Erde! In Kooperation mit Brettspiel-Guru Klaus Teuber erweitert Entwickler Drei Partner das Original-Konzept um Schutzschilde, neue Zentren, Ereignisse und einen Netzwerk-Modus für Mehrspieler. Erscheinen soll das Spiel im Herbst. JOACHIM HESSE

Info: www.rockazonga.com

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



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



2 ∧ (6)
FREELANCER
Digital Anvil
Ende Mai 2003



3 ∧ (8)
VIETCONG
Pterodon/Illusion Softworks
April 2003



4 – (4)
GTA: VICE CITY (DT.)
Rockstar Games
16. Mai 2003



5 ∨ (3)
MAX PAYNE 2
Remedy Entertainment
2003



6 ∧ (7)
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR
Ion Storm
3. Quartal 2003



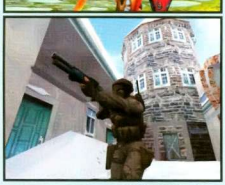
7 ∧ NEU
GOTHIC 2 – ADD-ON
Piranha Bytes
31. Mai 2003



8 ∧ (10)
SPELLFORCE
Phenomic Game Development
3. Quartal 2003



9 – (9)
FAR CRY
Crytek
4. Quartal 2003



10 ∨ (5)
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
Ritual Entertainment
Mai 2003

11	∧	(NEU)	**ENTER THE MATRIX** Shiny Entertainment, 15. Mai 2003
12	∨	(2)	**COMMANDOS 3** Pyro Studios, Mitte Oktober 2003
13	∨	(12)	**HALO: COMBAT ENVOLVED** Gearbox Software, 3. Quartal 2003
14	∧	(20)	**WORMS 3** Team 17, 4. Quartal 2003
15	∧	(NEU)	**REPUBLIC: THE REVOLUTION** Elixir Studios, Ende April 2003
16	∧	(18)	**SW: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC** Bioware Corp, Herbst 2003
17	∧	(NEU)	**RED FACTION 2** Volition Inc., Mitte Juni 2003
18	∧	(NEU)	**KREED** Burut Creative Team, Sommer 2003
19	∧	(NEU)	**COLIN MCRAE RALLY 3** Codemasters, Juni 2003
20	∧	(NEU)	**POSTAL 2** Running with Scissors, Mitte April 2003

DU HAST GEWONNEN!

Frank Hunger, Potsdam
erhält ein Spiel



JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

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.

Flotter Zweier

Jetzt wird's ernst! In knapp vier Wochen müssen unsere beiden Superhelden ran. Wir haben ENTER THE MATRIX angetestet und für Sie die 50 wichtigsten Fakten zusammengefasst.





»Zwei Polen sitzen im Auto. Wer fährt? Die Polizei!«



»Warum macht eine Blondine nach dem Sex einen Handstand? Damit man die EC-Karte durch den Schlitz ziehen kann!«



»Spider-Man: Das neue Kostüm sieht scheiße aus.«

1 *Enter the Matrix* ist das Spiel zum zweiten *Matrix*-Film, The *Matrix Reloaded*. Beide erzählen jedoch eine eigene Story.

2 Spiel und Film ergänzen sich gegenseitig und überschneiden sich sogar in vielen Punkten.

3 Spielgeschichte und Skript stammen aus der Feder von Andy und Larry Wachowski, den Schöpfern und Regisseuren der *Matrix*-Trilogie.

4 Ihre Aufgabe besteht darin, Neo, Trinity und Morpheus beim Kampf gegen die Maschinen zu unterstützen. Die wollen Zion, die letzte Stadt der Menschheit, vernichten.

5 Um den hohen Anforderungen der Wachowski-Brüder mit *Enter the Matrix* gerecht zu werden, stockte Shiny die Mitarbeiterzahl von 15 auf 70 auf.

6 Shiny ist kein unbeschriebenes Blatt. Dave Perrys Softwareschmiede machte sich bereits mit den exzellenten Titeln *MDK*, *Messiah* und *Sacrifice* einen Namen.

7 Extra für *Enter the Matrix* nahmen die Wachowski-Brüder spezielle Videosequenzen mit den Originaldarstellern auf.

8 Das Videomaterial beläuft sich auf über eine Stunde Spielzeit. Dazu kommen etliche in Spielgrafik gerenderte Sequenzen zum Einsatz.

9 Die Entwickler von Shiny waren mehrere Monate bei den Dreharbeiten zu *The Matrix Reloaded* anwesend.

10 *Enter the Matrix* erscheint für alle Plattformen (PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube) am 15. Mai.

11 Der zweite Kinofilm, *The Matrix Reloaded*, läuft in Deutschland am 24. Mai an.

Spritz Blei!

Sie haben keinen Bock, sich bei Nahkämpfen die Finger schmutzig zu machen? Kein Problem. *Enter the Matrix* hält 24 bekannte Schusswaffen für Sie bereit. Hier eine feine Auswahl der Krachmacher:



M16-M203

TYP: Sturmgewehr

Seit 1957 schwören die USA auf die M16. Für zusätzliche Feuerkraft sorgt der unter dem Lauf montierte M203-Granatwerfer. Ein tödliches Duo.



HECKLER & KOCH MP5

TYP: Maschinenpistole

Die MP5 ist die „beliebteste" Maschinenpistole weltweit. Ihre relativ geringe Durchschlagkraft macht sie mit ihrer Zielgenauigkeit wieder wett.



HECKLER & KOCH UMP

TYP: Maschinenpistole

Die UMP (Universale Maschinenpistole) ist der Nachfolger der MP5. Dank des größeren Kalibers ist sie der MP5 klar überlegen..

CHARAKTERFRAGE

12 Zwei Spielcharaktere mit unterschiedlichen Fertigkeiten stehen für Sie zur Wahl.

13 Zu Spielbeginn müssen Sie sich für einen der Charaktere entscheiden. Mit ihm bestreiten Sie das komplette Spiel.

14 Ihren Charakter sehen Sie aus der Verfolgerperspektive. Um das Zielen zu erleichtern, etwa mit einem Scharfschützengewehr, gibt es eine Ich-Perspektive. Ist sie aktiv, können Sie sich nicht bewegen.

15 Nur Niobe ist in der Lage, Autos und das Hovercraft-Schiff „Logos" zu steuern.

16 Süß: Niobe wechselt regelmäßig ihr Outfit.

17 Ghost ist der Waffenexperte. Er kann während der Fahrt Gegner aufs Korn nehmen.

18 Autos können Sie sowohl in der Ich- als auch in der Verfolgerperspektive fahren.

19 Im Gegensatz zu *GTA 3* oder *Mafia* steht es Ihnen nicht frei, in jede x-beliebige Karre zu steigen. Das Programm legt fest, wann, wo und mit welchem Fahrzeug Sie eine Spritztour unternehmen.

Da guckst du!



Hey, ist das nicht Agent Smith? Der Wiedererkennungseffekt in *Enter the Matrix* ist enorm. Die virtuellen Charaktere sehen ihren realen Vorbildern sprichwörtlich wie aus dem Gesicht geschnitten ähnlich. Und so hat's Shiny hinbekommen: Als Erstes scannt ein spezieller Laser die Visage des Schauspielers, in diesem Falle Hugo Weaving (1). Anhand der gewonnenen Daten erstellt Shiny ein hochdetailliertes Drahtgittermodell (2) und versieht es zu guter Letzt mit Texturen (3). Das Ergebnis: Beeindruckend! Diese Technik wird übrigens nur für die Gesichter eingesetzt. Die Körper mitsamt ihren Kostümen hingegen werden millimetergenau vermessen (4) und anschließend im Programm 3DS Max „gerendert" (5). Nun werden Sie sich bestimmt fragen, was ein lebensechter Charakter bringt, wenn er sich bewegt, als hätte er einen Besen verschluckt? Sicherlich reichlich wenig. Aber Shiny hat weder Kosten noch Mühen gescheut und per Motion-Capturing-Verfahren, dabei werden die Bewegungen eines Menschen mit speziellen Sensoren aufgezeichnet, rund 4.000 asiatische Kampfsporttechniken ins Spiel integriert. Die können sich sehen lassen, schließlich führte Yuen Wo-Ping Regie. Er ist übrigens für sämtliche Kampfszenen aus der *Matrix*-Trilogie verantwortlich.

DAS IST JA EINFACH!

20 Dank dreier Schwierigkeitsgrade spricht *Enter the Matrix* sowohl Profis als auch Anfänger gleichermaßen an.

21 Die Steuerung variiert je nach Schwierigkeitsgrad. Auf „Leicht" entscheidet der Computer für Sie, welche Angriffstechnik eingesetzt wird.

22 Eine Schnellspeicherfunktion ist nicht geplant. Stattdessen kommen Speicherpunkte zum Einsatz.

23 Sind Sie verletzt, lädt sich Ihr Gesundheitszustand nach und nach wieder auf. Alternativ können Sie ein Medikit einsammeln.

24 In verwinkelten Levelabschnitten weist Ihnen ein Richtungspfeil den

Spritz Blei! Teil 2



BARRETT M82

TYP: SCHARFSCHÜTZENGEWEHR

Was für ein Teil! Das Barrett M82 wird als Anti-Fahrzeugwaffe eingestuft und ist in der Lage, selbst gepanzerte Truppentransporter aufzuhalten.



M590

TYP: SCHROTFLINTE

Schon John Mullins aus *Soldier of Fortune 2* war sich der Qualitäten der M590 bewusst. Diese Waffe eignet sich perfekt für Innenräume.



M9 BERETTA

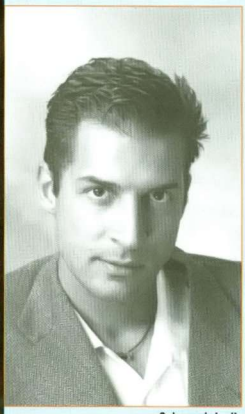
TYP: PISTOLE

Die M9 ist die Standard-Handfeuerwaffe der US-Armee. Ihre Stärken liegen in der Zielgenauigkeit und der sehr raschen Schussfolge.

INTERVIEW

„DIE ZUSAMMENARBEIT MIT WARNER WAR AUSSERGEWÖHNLICH ANGENEHM."

PC ACTION kriegt sie alle. Kein Geringerer als Shiny-Boss Dave Perry – eine echte Spieleentwickler-Ikone – verriet uns im Interview höchst interessante Details zu *Enter the Matrix*.



»Schau mir in die Augen, Kleines!«

PC ACTION Nenne uns drei Gründe, warum wir *Enter the Matrix* unbedingt kaufen müssen.

DAVE PERRY: Meiner Meinung nach gibt es jede Menge Gründe. Dieses Spiel wartet mit so vielen Besonderheiten auf, dass es schwer fällt, sich auf drei zu beschränken. Zunächst haben wir da die hervorragende Produktqualität, gemischt mit der einzigartigen Atmosphäre der Matrix. Noch nie hat es so rasante und actiongeladene Kämpfe gegeben. Des Weiteren haben wir eine Stunde Filmmaterial mit den Original-Schauspielern, das exklusiv von den Wachowski-Brüdern für das Spiel gedreht wurde. Eine Stunde, die nur in *Enter the Matrix* und nirgendwo sonst zu sehen ist. So etwas hat es noch nie gegeben. Ein wahres Muss für jeden *Matrix*-Fan. Ein weiteres Highlight ist für mich die Verbindung zwischen Film und Spiel. Manche Szenen aus dem Film werden erst im Spiel aufgeklärt. Auch das hat es meines Wissens noch nicht gegeben.

PC ACTION Wie viele Waffen gibt es in *Enter the Matrix*? Welche ist dein Favorit?

DAVE PERRY: Im Spiel werden sich 24 Waffensysteme finden. Von der einfachen Handfeuerwaffe über die Schrotflinte bis zum aufwendigen Scharfschützengewehr. Einen besonderen Favoriten habe ich eigentlich nicht.

PC ACTION In welcher Hinsicht arbeitet ihr mit Warner zusammen?

DAVE PERRY: Die Zusammenarbeit mit Warner war außergewöhnlich angenehm. Letztendlich wurde *Enter the Matrix* von Warner und Shiny zusammen entwickelt. Beide Seiten konnten von den Fähigkeiten des anderen lernen. Ein wesentlicher Vorteil war, dass alle Beteiligten selbst Spieler sind und wussten, wovon geredet wurde. Erfreulich waren auch die Freiheiten, die uns gewährt wurden. Wir hatten vollständigen Zugriff auf jegliches Material, einschließlich des Film-Skripts.

PC ACTION Kannst du uns etwas über die Story erzählen? Wo sind Spiel und Film miteinander verknüpft.

DAVE PERRY: Die Story von *Enter the Matrix* spielt sich zwischen dem zweiten und dem dritten Teil von *The Matrix* ab. Gelegentlich überschneiden sich die Handlungen, manchmal greift man sogar Szenen aus dem Film auf, die dort niemals aufgeklärt wurden. Wenn man wirklich alle Aspekte der Filme verstehen will, muss man das Spiel kennen. Daher möchte ich jetzt hier nicht näher auf Details eingehen. Schaut es euch selber an!

PC ACTION Die Musikuntermalung ist ja extrem wichtig, um die passende Atmosphäre in einem Spiel zu erzeugen. Was stellt ihr euch für *Enter the Matrix* in dieser Richtung vor?

DAVE PERRY: Im Spiel ist ein Teil des Soundtracks von Don Davis. Darüber hinaus sind die bekannten Bands Fluke und Clawfinger mit von der Partie. Damit wird gewährleistet, dass die einzigartige Atmosphäre der Filme auch im Spiel voll zur Geltung kommt.

PC ACTION Wie viele Charaktere kann der Spieler steuern? Haben die einzelnen Charaktere besondere Fähigkeiten?

DAVE PERRY: Zu Spielbeginn müssen Sie sich für einen von zwei Charakteren entscheiden. Niobe oder Ghost. Während Niobe die Fahrerin ist und die Kontrolle über Hovercraft und Autos übernimmt, ist Ghost eher der Mann fürs Grobe. Er ist der Waffenspezialist und übernimmt daher stets die Kontrolle über die Knarren.

PC ACTION Erzähl uns etwas über die Fahrzeuge. Wie sind sie in das Gameplay integriert?

DAVE PERRY: Im Spiel gibt es immer wieder Momente, während der man auf der Flucht ist oder von einem Ort zum anderen fahren muss. Dort kommen dann Autos oder das Hovercraft ins Spiel. Als Ghost hängt man in der Ego-Perspektive aus dem Wagen und nimmt Streifenwagen und Agenten aufs Korn. Als Niobe nimmt man den Platz des Fahrers ein und kann sowohl in der Ich- als auch der Verfolgeransicht Gas geben. Die KI erledigt je nach Charakterwahl die Aufgaben des Kollegen.

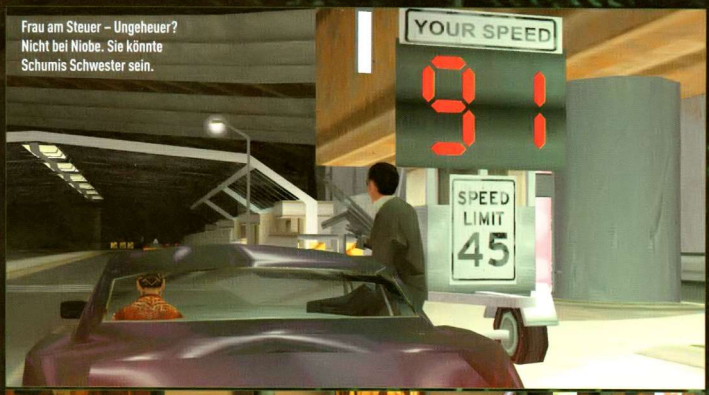
Weg zum Missionsziel. Das freut Orientierungsdeppen.

25 Ihr Spielcharakter gewinnt im Laufe des Spiels an Erfahrung und erlangt somit neue Kampftechniken.

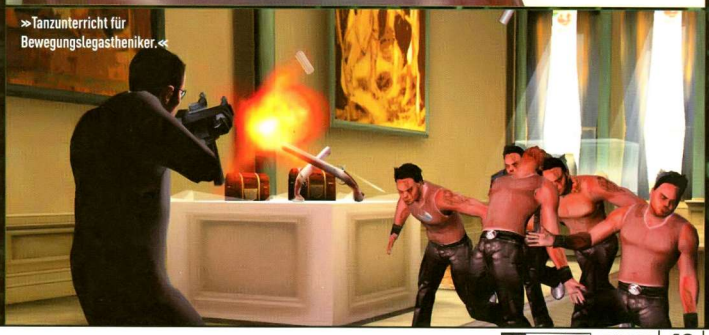
26 An so genannten „Hacking-Terminals" ist es möglich, neue Kampftechniken und Waffen manuell freizuschalten. Die Codes will Shiny im Internet unter www.enterthematrixgame.com veröffentlichen, einige finden Sie sogar während des Spiels.

27 Es gibt keinen Trainigslevel. Lediglich aufpoppende Tipps informieren über spezielle Aktionsmöglichkeiten.

28 Während eines Einsatzes stehen Sie stets mit Sparks in Funkkontakt. Er versorgt Sie von der Logos aus mit nützlichen Informationen und weist Ihnen weitere Missionsziele zu.



Frau am Steuer – Ungeheuer? Nicht bei Niobe. Sie könnte Schumis Schwester sein.



»Tanzunterricht für Bewegungslegastheniker.«

Zwei Freunde sollt ihr sein

Bei *Enter the Matrix* geht es Ihnen fast wie an Fasching: Als was sollen Sie gehen? Zur Wahl stehen zwei Charaktere, Ghost und Niobe. Je nachdem, ob Sie sich für den Kerl oder die Tussi entscheiden, ändert sich der Spielverlauf. Die Motivation zum erneuten Durchzocken ist enorm hoch, da Sie Ihre Entscheidung während des Spiels nicht rückgängig machen können.

NIOBE

Darsteller: Jada Pinkett Smith
Besonderheiten: Führerschein, Kleiderschrank

Niobe hat ihrem chinesischen Kollegen einiges voraus. Sie sieht zum Anbeißen aus und besitzt obendrein einen Führerschein. Nur wenn Sie Niobe spielen, dürfen Sie persönlich Hand ans Steuer legen. Außerdem hat die Dame mit der außergewöhnlichen Frisur diverse Outfits im Schrank, die Sie Ihnen natürlich nicht vorenthält.



GHOST

Darsteller: Anthony Wong
Besonderheiten: Waffenexperte

Dieser kleine Wirbelwind liebt Schusswaffen. Vor allem die fetten. Aber auch beim Kämpfen gibt Ghost eine verdammt gute Figur ab. Geht's ums Autofahren, lässt er den Damen Vortritt. Er hängt sich viel lieber aus dem Fenster und perforiert mit seiner MP5 die Verfolger. In puncto Mode macht Ghost den Men in Black alle Ehre. Er liebt schwarze Anzüge.



Während Niobe fährt, können Sie sich aufs Ballern konzentrieren. Und umgekehrt.



»Boah, nimm die Schweißfüße runter. Ich kipp gleich um!«

LASS ES KRACHEN

29 Das Waffenarsenal besteht aus 24 Wummen. Vom Scharfschützengewehr bis zum Granatwerfer ist alles dabei.

30 Im Fokus-Modus bewegen sich alle Gegner (außer Agenten) in Zeitlupe. Ihr Charakter hingegen ist genauso schnell wie vorher. Bei einem Computerspiel kam diese Technik erstmals in Remedys „Max Schmärz" zum Einsatz.

31 Die Fokus-Energie lädt sich automatisch auf. Dieser Vorgang geht relativ schnell vonstatten.

32 Agent Smith ist nicht tot, er kann sich mittlerweile wie ein Virus vermehren. Das Resultat: Eine riesige Klonarmee.

33 Agenten können nur im Fokus-Modus bekämpft werden. Warum? Sie sind viel zu schnell und weichen Ihren Attacken mit links aus.

34 Agenten sind so gut wie unbesiegbar.

35 In vielen Missionen sind Sie ausschließlich auf der Flucht vor den Agenten.

36 Vorsicht! Schlagen Sie einem Gegner die Waffe aus der Hand und Sie

Was für ein Jahr!



Schade: So nahe lässt Sie Trinity im Spiel nie an sich heran.

Für *Matrix*-Fans ist das Jahr 2003 der Hammer. Am 24. Mai läuft in deutschen Kinos die Fortsetzung des 99er Kassenschlagers unter dem Titel *The Matrix Reloaded* an. Gut eine Woche zuvor, am 15. Mai, will Infogrames mit *Enter the Matrix* die Herzen der Anhänger auch auf dem PC und den Konsolen erobern. Im Juni folgt die DVD *The Animatrix*. Darauf sind neun Anime-Kurzfilme im *Matrix*-Universum zu sehen. Vier der Drehbücher stammen – wie auch das 244-seitige Skript zum Spiel – aus der Feder der *Matrix*-Schöpfer Andy und Larry Wachowski höchstpersönlich. Ganz Ungeduldige können sich zwei dieser Kurzfilme bereits im Internet unter www.theanimatrix.de herunterladen. In den nächsten Wochen kommen zwei weitere hinzu. Das *Matrix*-Jahr endet schließlich im November mit dem großen Showdown. Titel des letzten Teils der Trilogie: *The Matrix Revolutions*.

DAS GEHT AB

Ihnen läuft bereits das Wasser im Mund zusammen? Na gut, dann wollen wir Sie nicht noch länger auf die Folter spannen. Extra für Sie haben wir unsere Beziehungen spielen lassen und ein paar höchst interessante Details zu den neuen Kinostreifen in Erfahrung gebracht. *The Matrix Reloaded* beginnt dort, wo *The Matrix* endete. Die Maschinen sind längst nicht besiegt. Vielmehr haben sie den Standpunkt von Zion entdeckt, der letzten Stadt der Menschheit. Tausende Wächter haben bereits begonnen, sich durch die Erdkruste zu bohren, um Zion zu vernichten. Ein Wettlauf gegen die Uhr beginnt. In 72 Stunden wäre das Ende gekommen! Die einzige Chance, es zu verhindern, besteht darin, den sagenumwobenen Schlüsselmacher zu finden. Allerdings wird dieser von zwei bleichen Schurken bewacht, die mit Klappmessern herumfuchteln und wie Gespenster verschwinden und wieder auftauchen. Doch der mit Abstand härteste Brocken des Films ist mal wieder Agent Smith. Er kann sich mittlerweile wie ein Virus vermehren. In der Schlusssequenz von *The Matrix Reloaded* beispielsweise kämpft Neo gegen 100 dieser Sonnenbrillenträger. Und wer gewinnt? Das lassen die Wachowskis offen und verweisen auf den letzten Teil der Trilogie. Dort fliegen die Fetzen vornehmlich auf den rauchenden Trümmerlandschaften der futuristischen realen Welt.



»Vorne kurz und hinten lang: Vokuhila.«

sammeln sie nicht gleich ein, wird der versuchen, das Teil wieder aufzuheben. Gelingt ihm das nicht, attackiert er Sie mit bloßen Fäusten.

37 Die Gegnertypen beschränken sich nicht nur auf Agenten und Polizisten. Sie bekommen es sogar mit transsylvanischen Vampirgestalten zu tun.

38 Hin und wieder sollen Sie wichtige Kontaktpersonen beschützen. Deren Gesundheitsstatus wird unmittelbar über dem Ihren angezeigt.

TECHNIK, DIE BEGEISTERT

39 Rund 4.000 Bewegungen asiatischer Kampfsportarten wurden mittels „Motion Capturing" (siehe Kasten „Da guckst du!") aufgenommen.

40 Wie auch in den Filmen führte Yuen Wo-Ping Regie bei den Kampfszenen.

41 Der aus Hongkong stammende Choreograph war maßgeblich an den

Realität oder Fiktion?

Enter the Matrix hat zwar nicht haargenau dieselbe Story wie *The Matrix Reloaded*, die Schauplätze sind jedoch die gleichen. Anhand zweier Beispielen demonstrieren wir Ihnen, mit welcher Liebe zum Detail Shiny die Film-Szenarien umgesetzt hat. Das linke Bild stellt jeweils das Original dar.



DIE KATAKOMBEN WERDEN SIE DAS FÜRCHTEN LEHREN.



IN DIESER BUDE WIRD NICHT GEKIFFT, SONDERN TEE GETRUNKEN.

Ein Tag in der Matrix

Was ist die Matrix? Es ist schwer, die Matrix zu erklären. Jeder muss sie selbst erleben. Bis Sie dazu Gelegenheit haben, ist es noch ein paar Wochen hin. Um Ihnen die Vorfreude auf dieses einzigartige Erlebnis etwas zu versüßen, verraten wir Ihnen, was in den ersten Missionen auf Sie zukommt.

Bevor's richtig losgeht, haben Sie die Qual der Wahl. Heizen Sie den Maschinen als Niobe oder Ghost ein? (siehe Kasten „Zwei Freunde sollt ihr sein"). Wir haben uns Ghost als virtuelles Alter Ego ausgesucht. Für ihn hat Neo ein Päckchen in der Postzentrale hinterlegt. Allerdings nicht am Schalter, sondern in irgendeinem der abertausend Schließfächer. Ein Sonntagnachmittagsspaziergang? Mitnichten! Denn die Wachleute reagieren ziemlich allergisch auf Sonnenbrille tragende Chinesen, die mitten in der Nacht in der Post herumspazieren. So fliegen Ihnen bereits nach wenigen Sekunden die ersten Kugeln um den Kopf. Aber für Sie ist das kein Problem, es gibt ja den so genannten „Fokus"-Modus, besser bekannt als „Bullet Time". Ein Knopfdruck genügt und schon läuft alles in Zeitlupe ab, während Sie sich mit normaler Geschwindigkeit bewegen. Sie rennen an Wänden entlang, weichen Projektilen aus, verdreschen die Jungs nach allen Regeln der asiatischen Kampfkunst und springen weiter als Heike Drechsler auf Drogen. Natürlich hält dieser Effekt nicht ewig an. Irgendwann ist der Fokus verbraucht. Dann ziehen Sie sich kurz zurück und warten, bis er wieder aufgeladen ist. Ähnliches gilt für die Gesundheit. Ihr Charakter regeneriert sich automatisch.



»Niobe „grüßt" ihren Spielkameraden.«

HAU AB!

Einzelne Gegner stellen trotz guter künstlicher Intelligenz keine große Gefahr dar. Erst wenn die Typen in Scharen auf Sie losgehen, wird's brenzlig. Dann empfiehlt es sich, die Flucht anzutreten. Haben Sie Neos Päckchen gefunden, geht's zurück zur Eingangshalle. Doch gerade, als Sie hinausspazieren wollen, schließen sich die Feuerschutztüren. Sie sitzen in der Falle! Spezialeinsatzkräfte mit Maschinenpistolen lassen einen Kugelhagel auf Sie niedergehen. Mit einem Lebenspunkt in petto schlagen Sie die Angreifer zurück und suchen einen alternativen Ausgang. Dort wartet Niobe mit dem Auto. Kaum sitzen Sie in dem blauen Pontiac Firebird, geht die Baller-Action weiter. Sie werden verfolgt. In bester Gangsterfilmmanier hängen Sie sich aus dem Fenster und verschrotten mit Ihrer Knarre einen Streifenwagen nach dem anderen. Die Mission war erfolgreich. Im späteren Spielverlauf bekommen Sie es übrigens auch mit Agent Smith zu tun. Der ist so was von fit, dass Sie ihm nur im „Fokus"-Modus Paroli bieten können. Ihn über den Jordan zu befördern, ist allerdings mit konventionellen Mitteln unmöglich. Da bedarf es schon etwas Kreativität. Sie könnten ihn zum Beispiel einfach aus dem Flugzeug schubsen. Was Sie in *Enter the Matrix* auch tun werden.



»Kamasutra für Profis.«

Kinostreifen *3 Engel für Charly* und *Tiger & Dragon* beteiligt.

42 Die Spielwelt ist aus mehreren Texturschichten aufgebaut, die auf ein Drahtgittermodell aufgeklebt werden.

43 Im Gegensatz zu *Doom 3* werden die Levels nicht dynamisch beleuchtet. Das heißt, Texturen mit Lichtinformationen (Lightmaps) erhellen oder verdunkeln die entsprechende Stelle.

44 Die musikalische Untermalung stammt von Don Davis.

45 Es war von Anfang an kein Mehrspielermodus geplant.

46 Die deutsche Version von *Enter the Matrix* ist ungeschnitten. Blut gibt es ohnehin keines im Spiel.

47 Die USK vergab die Alterseinstufung „Ab 16 Jahren".

48 Infogrames hat für die deutsche Version die originalen Synchronsprecher aus den Filmen verpflichtet.

49 Der empfohlene Verkaufspreis ist alles andere als ein Pappenstiel. 55 Euro will Infogrames für das Spiel zum Film.

50 Dafür beträgt die Spieldauer rund 25 bis 30 Stunden.

BENJAMIN BEZOLD

ENTER THE MATRIX

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Shiny/Infogrames
FERTIG ZU:	97 %
ERSCHEINT:	15. Mai
VERGLEICHBAR:	„Max Schmärz", MGS 2
INTERNET:	enterthematrixgame.com

KOMMENTAR



BENJAMIN BEZOLD

Wow! So eine dichte Atmosphäre habe ich bei einem Spiel selten erlebt. Don Davis' stimmiger Soundtrack sowie die vielen Zwischensequenzen machen das Kino-Flair perfekt. Aber auch spielerisch hat *Enter the Matrix* einiges auf dem Kasten. Die Prügeleinlagen sind so was von geil, dass ich fast vergessen hätte, auch mal 'ne Waffe einzusetzen. Langweilig wird das Gekloppe übrigens nie, denn Ihr Charakter packt laufend neue Techniken aus. Wenn jetzt nichts mehr schief geht, steht uns mit *Enter the Matrix* ein Hit ins Haus.



Der Tod lauert überall:

VIETCONG

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







PTERODON

illusion softworks

Out now!

www.vietcong-game.de

13TH STREET

PC CD ROM

- Comic-Grafik
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Mehrspielermodus mit Bots
- Basiert auf bekannter Comicvorlage
- *Unreal Warfare*-Engine

Jetzt schlägt's Dreizehn!



»Geil! Unter dem Vorwand, sie zu beschützen, kann ich unauffällig ihr Knie befummeln.«

XIII ist ja eigentlich eine Unglückszahl. Der gleichnamige Agententhriller im Comic-Gewand stellt sich jedoch mehr und mehr als wahrer Glücksgriff für Ubi Soft heraus.

Das Spiele-Geschäft ist voller Überraschungen und *XIII* das beste Beispiel. Kurz vor dem ursprünglich angepeilten Veröffentlichungstermin im März wurde der Titel kurzerhand verschoben. Aber nicht nur um einige Tage oder Wochen, sondern auf September. Man wolle damit sicherstellen, dass sich *XIII* nicht nur grafisch vom Einheitsbrei abhebt, hieß es. So was verstehen wir natürlich. Was unterscheidet *XIII* von anderen Ego-Shootern? Natürlich in erster Linie die Grafik. Für Konsolen-Spieler ist das Cell Shading ein alter Hut. Dabei werden die Texturen mit schwarzen Linien umrandet, wodurch sich ein comicartiger Look ergibt. *XIII* macht diese Technik nun auch auf dem PC salonfähig.

Widmen wir uns den Gameplay-Eigenheiten. Da wäre zuerst einmal der sechste Sinn des Hauptcharakters. Viele Titel wie etwa *Splinter Cell* oder *I.G.I. 2* bieten ja eine so genannte „Stealth-Anzeige". Die soll dafür sorgen, dass man so lautlos und verdeckt wie möglich operiert. *XIII* geht da einen anderen Weg. So kann man zum Beispiel die Schritte eines nahenden Gegners nicht nur sehen, sondern auch hören. Wenn etwa eine Wache hinter einer Wand auf und ab spaziert, wird dies durch Lautmalerei für den Spieler sichtbar. Ein Stilmittel, das im Comicbereich gang und gäbe ist. Man hört also das „Tapp Tapp" der Schritte nicht nur, man sieht es auch. Die Größe des „Tapp Tapp" gibt Aufschluss darüber, wie weit ein Gegner entfernt ist. In Aktion sieht das nicht nur wirklich gut aus, sondern dient dem Spielspaß enorm. Der sechste Sinn des Hauptprotagonisten bietet aber noch mehr. So werden missionskritische Gegenstände und Orte zwischendurch als Standbilder eingeblendet. Diese verraten Ihnen, wo Sie hin müssen. Die aktuelle Version von *XIII* hat uns wirklich ob ihrer hohen Qualität überrascht. Aus einem Ego-Shooter mit abgedrehter Optik wurde ein spielbarer Erwachsenen-Comic, der in vielerlei Hinsicht einzigartig ist. Respekt!

LIFE'S A BEACH

Worum geht's bei *XIII*? Der Hauptcharakter erwacht zu Spielbeginn an einem Strand.

Des is' ja der Hammer!

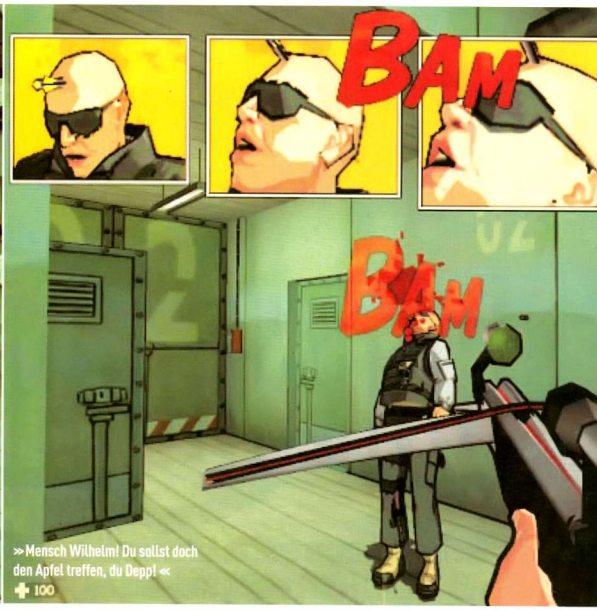


Obwohl er über 60 ist, wirkt er noch taufrisch. Wir hätten ihn höchstens auf 59 geschätzt.

Der Erfinder von *XIII* heißt Jean Van Hamme. Der Franzose zählt in der Comic-Szene zu den ganz Großen. Bereits 1968 arbeitete der gute Mann an seinem ersten Szenario. Es folgten mehrere erfolgreiche Comic-Serien. 1979 startete er die Reihe *Thorgal*, die zu seinen bekanntesten Werken gehört. Es gibt sogar ein *Thorgal*-Computerspiel, das wir in dieser Ausgabe testen. 1983 riefen er und William Vance *XIII* ins Leben. Seither erfreut sich der Comic-Krimi größter Beliebtheit und ein Ende des Erfolges ist noch lange nicht abzusehen.



Der Held wurde vergiftet. Das hat leider auch Auswirkungen auf die Optik.



»Mensch Wilhelm! Du sollst doch den Apfel treffen, du Depp!«

+ 100

Er ist verletzt und leidet unter Gedächtnisschwund. Hat er Schiffbruch erlitten und wurde angeschwemmt? Ist er nach einer Strandparty besoffen herumgetorkelt und gestolpert? Auf seinem Schulterblatt ist die römische Ziffer *XIII* tätowiert. Was es damit auf sich hat, weiß ebenfalls keiner. Zwei Dinge sind besonders ungewöhnlich: 1. Aus irgendeinem Grund verfügt er über mehr als überdurchschnittliche, kämpferische Fähigkeiten. 2. Vermutlich hat er den sechsten Sinn. Er scheint Gefahr förmlich spüren zu können. Sein Ziel ist es nun, herauszufinden, wer er ist und warum er sich in dieser Lage befindet. Sie müssen ihm dabei helfen!

WENN SCHON BLUT, DANN MIT STIL!

Bei Comics für Erwachsene geht's zur Sache. *XIII* ist da keine Ausnahme. Daher geht's auch im Spiel etwas derber zu. Viele Gegenstände lassen sich vom Spieler als Waffen missbrauchen. Stühle, Schaufeln, Ziegelsteine, Flaschen, Glasscherben und so weiter. Bleiben wir bei den Glasscherben. So ein scharfkantiges Ding, mit viel Schwung in die Pixelvisage eines Gegners geworfen, hinterlässt bleibenden Eindruck. Ein cooler Grafik-Effekt unterstreicht solche Treffer zusätzlich, wie sie auf unseren Bildern sehen können. Durch solche optischen Spielereien hat man wirklich das Gefühl, in einem waschechten Comic mitzuspielen.

MEHRSPIELER-FREUDEN

XIII bietet natürlich auch einen Mehrspieler-Part. Neben den obligatorischen Deathmatch- und Capture-the-Flag-Varianten wollen die Macher einige innovative Modi einbauen. Davon bekamen wir in dieser Fassung allerdings noch nicht viel zu sehen. In einem Modus soll ein Spieler die Aufgabe haben, einen wichtigen Gegenstand zu bergen. Sein Partner sitzt mit einem Scharfschützengewehr auf einer erhöhten Position und gibt ihm Feuerschutz. Während einer die Gegner aus dem Weg räumt, muss der andere Spieler schleunigst das Objekt der Begierde finden. Klingt schon mal sehr gut. Viel Wert will der Entwickler auch auf die künstliche Intelligenz der Bots legen, die im Mehrspielermodus einsetzbar sind. Die KI sei zu 95 % komplett, erklärte uns der Projektleiter Julien Bares. Doch die letzten 5 % seien es, die eine gut programmierte KI ausmachten. Bis September haben die Jungs ja noch jede Menge Zeit, um an diesem außergewöhnlichen Titel zu feilen. Derweil können Sie sich ja mal die *XIII*-Comics zu Gemüte führen. AHMET ISCITÜRK

XIII

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Ubi Soft
FERTIG ZU: 80 %
ERSCHEINT: September
VERGLEICHBAR: NOLF 2
INTERNET: www.ubisoft.de

KOMMENTAR



AHMET ISCITÜRK

Ich freu mich auf September. Da hab ich Geburtstag und *XIII* kommt endlich raus. Bisher war das Spiel für mich nicht mehr als ein Ego-Shooter im Comic-Look. Mittlerweile hat sich das Teil aber zu einem potenziellen Hit entwickelt. Am meisten freut mich, dass mit *XIII* endlich mal wieder ein Spiel erscheint, das Wert auf Style und Design legt. In dieser Hinsicht braucht es sich nicht vor der *GTA*-Reihe zu verstecken. Dank des abgedrehten Comic-Stils wirkt die Gewaltdarstellung nie geschmacklos, sondern ist ein stimmiger Bestandteil des Ganzen.



Durchgeknallt!

Eine fiese Alientruppe dreht am Rad und macht in STAR TREK: ELITE FORCE 2 mächtig Stunk. Wird Zeit, dass den Gesellen mal einer die Leviten liest. Hätten Sie Lust auf diesen Job?



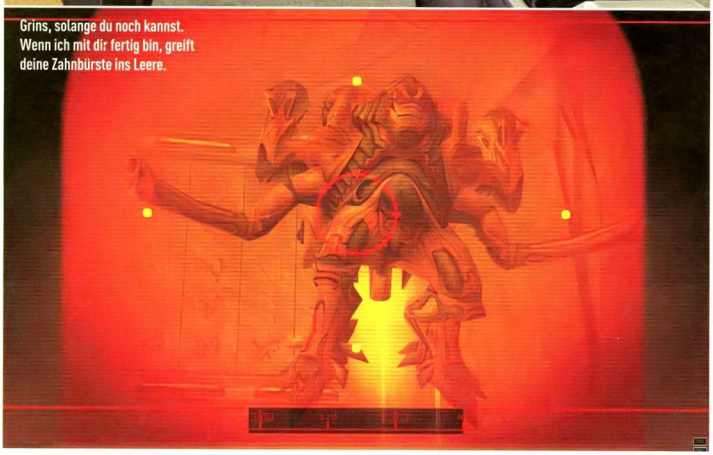
Stellen Sie sich vor, Sie irren monatelang in der Weltgeschichte umher, finden aber partout nicht den Weg nach Hause. Wäre ein ziemlicher Mist, oder? Die Besatzung des Raumschiffs Voyager düste sage und schreibe 26 Jahre lang durch die Galaxis, ohne auf den Alpha-Quadranten zu stoßen. Bei Episode 171, der letzten Folge der Science-Fiction-Serie, hatte der Drehbuch-Autor allerdings Mitleid und ließ den größten Teil der Trantüten heimkehren. In *Star Trek: Elite Force 2* feiern Sie ein Wiedersehen mit den Jungs und Mädels des Flottenfliegers. Allerdings nur ein kleines, weil Tuvok, Chakotay & Co. zu ihren Familien wollen und auf Sie und das Hazard Team bereits der nächste Auftrag wartet. Jean-Luc Picard, der gewitzte Captain aus *Star Trek: The Next Generation*, ersucht Sie um Hilfe. An Bord der generalüberholten Enterprise NCC 1701-E berichtet der Glatzengreis von einer bislang unbekannten und besonders feindseligen Alienspezies. Die haut irgendwo beim dritten Sternennebel rechts hinterm Dingensbums-System mächtig auf die Kacke. Und das können Sie ja nicht einfach zulassen, gelle?

ALTER HELD IN NEUER WELT

Als Sonderkommando-Leiter Alex Munro – den Heini steuerten Sie bereits beim Vorgänger – hetzen Sie in 11 großen Missionen böswillige Außerirdische durchs All. Die Missionen unterteilen sich in maximal sieben Unterlevels, in denen Sie beispielsweise über Romulaner, Klingonen, Vulkanier und Nausikaner stolpern. Und über drei neue Rassen, die ein Debüt feiern (siehe auch Kasten „Rassige Rassen"): Die Attrexianer sind recht plumpe Geschöpfe, die sich ausgezeichnet auf den Handel mit anderen Nationen verstehen. Ein wesentlich ansehnlicheres Äußeres haben die Idryll. Unterjocht und ausgebeutet von den Attrexianern, verweilen die schlanken Wesen in ärmlichen Kolonien. Als besonders unfreundlich entpuppt sich das letzte Völkchen – die Exomorphe. Diese Kreaturen greifen alles und jeden an und spucken ihren Gegnern giftige Substanzen in die Visage.



»Im Casino: Beim Roulette herrscht Anzugpflicht.«


Grins, solange du noch kannst. Wenn ich mit dir fertig bin, greift deine Zahnbürste ins Leere.

Rassige Rassen

Welche Gestalten sind bei Ihrem neuen Abenteuer mit von der Partie? Wir zeigen Ihnen vorab eine kleine Auswahl.



Die Borg
Lebende Laserpointer mit wenig Hirn und einer Vorliebe für SM-Spielchen



Die Andorianer
Recht gewalttätiges Völkchen, aber Mitglied der Föderation. Also ungefährlich.



Die Ferengi
Geldgierige Geschöpfe, die aus allem und jeden Profit schlagen wollen



Die Exomorphen
Die mitunter härtesten Gegner der Reise. Gibt's in verschiedenen Varianten.



Die Attrexianer
Recht harmlose Händler-Rasse, die Technologien von anderen Nationen kauft



Die Idryll
Einst Mitglieder eines mächtigen Imperiums, nun von Attrexianern unterjocht

EIN WIRKLICH DICKER SACK

Was wäre ein Ego-Shooter ohne einen prall gefüllten Waffensack? In *Elite Force 2* hantieren Sie mit 13 scharfen Schätzchen, von denen einige bereits im ersten Teil des Science-Fiction-Abenteuers zu sehen waren. Allerdings besitzen die „alten" Wummen jetzt eine weitaus stärkere Schusskraft. Beispielsweise das Typ-3-Phaser-Kompressionsgewehr, das Föderations-Sturmgewehr und die Tetryon-Gatling-Gun (futuristisches Maschinengewehr mit rotierenden Läufen). Der Tri-Corder wurde ebenfalls einer Modifizierung unterzogen und verfügt nun über einen Datensystem-Kommunikator, ein Nachtsichtgerät und einen Strukturmesser, der verschlossene Türen öffnet und Störquellen analysiert. Bei den Neuheiten gibt's unter anderem einen romulanischen Disrup-tor, ein klingonisches Bat'leth (Kampf-Schwert) und einen multifunktionalen Granatenwerfer mit diversen Geschossen. Alle Totmacher besitzen einen primären und sekundären Feuermodus und mindestens eine Waffe wartet sogar mit einer dritten Variante auf.

MASSIG MEHRSPIELERMODI

Dunkle Höhlen, staubige Wüstenlandschaften, unüberschaubare Wälder und die angsteinflößenden Gänge eines Borg-Kubus – auf Ihrer Reise gelangen Sie zu vielen Schauplätzen. Ebenfalls auf dem Programm stehen Einsätze in fremden Raumschiffen, in der Enterprise selbst sowie auf ihr. Ja, Sie haben richtig gelesen: Bei einigen Missionen müssen Sie in magnetische Schlappen schlüpfen und auf der Außenhülle gegen etwaige Schlingel und die mangelnde Schwerkraft ankämpfen. In puncto Online-Gemetzel greifen die Jungs und Mädels der Spieleschmiede Ritual Entertainment in die Vollen: 13 große Karten sowie sämtliche Mehrspielervarianten des ersten Teils und der Erweiterung sollen enthalten sein. Beispielsweise Holomatch, Capture the Flag, Plasma Bomb Disposal, Protect the Admiral und der Assimilations-Modus. Grafisch nutzt *Star Trek: Elite Force 2* die Möglichkeiten der *Quake3*-Engine. Ob da noch ein Auge trocken bleibt? TANJA BUNKE

ELITE FORCE 2

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Ritual Ent./Activision
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	20. Juni
VERGLEICHBAR:	Star Trek Voyager: Elite Force
INTERNET:	www.ritual.com/EF2

KOMMENTAR


TANJA BUNKE

Ich freue mich schon jetzt tierisch auf meine spielbare Version. Endlich darf ich den Borg wieder so richtig in die Kabel treten. Und da laut Entwicklerteam die Missionen beinahe doppelt so lange sein sollen wie beim Vorgänger, kann ich mir so richtig die Dröhnung geben. Bleibt nur abzuwarten, ob sich *Elite Force 2* auch so genial spielt wie es klingt.

- 24 Levels
- Tutorial
- 5 Einzelspieler-Modi
- 3 Mehrspieler-Modi
- 10 Karten pro Mehrspieler-Modus
- 50 Charaktere (Mehrspieler)
- 15 bis 20 Fahrzeuge + Variationen
- LS3D-Grafikengine
- EAX-Unterstützung

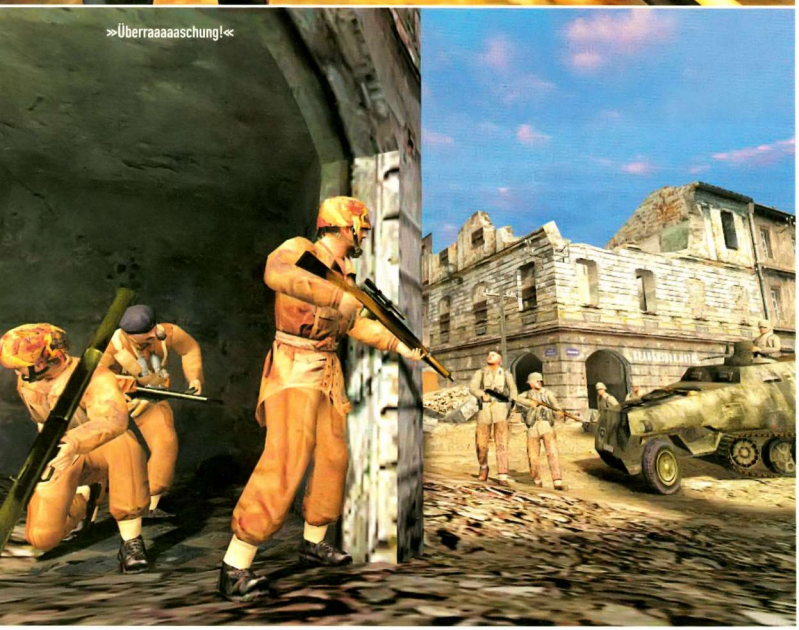


»Die Bahn greift durch: Null Toleranz für Schwarzfahrer.«

Fahrt zur Hölle!

Endlich ein Lebenszeichen von HIDDEN & DANGEROUS 2! Nach der Mafia erklärt Illusion Softworks erneut den Nazis den Krieg.





»Überraaaaschung!«

Von rechts flüstert Ihnen jemand „Feind eliminiert!" ins Ohr. Ihr Teamkamerad war erfolgreich. Ein virtueller Nazi weniger, der Sie davon abhalten könnte, Ihr Missionsziel zu erreichen. 24 Levels plus Tutorial entwarfen die *Mafia*-Macher Illusion Softworks in den vergangenen drei Jahren für den zweiten Teil von *Hidden & Dangerous*. Für Sie bedeutet das eine bleihaltige Reise in die Jahre 1941 bis Mai 1945. Neben sehr weitläufigen Karten wie bei Einsätzen in Afrika, finden sich auch kompaktere Fabrik- und Untergrundanlagen. Eines haben alle Orte gemeinsam: Sie müssen sie überleben!

WIEDER SEHR BELIEBT: DEUTSCHE BURGEN!

PC ACTION überzeugte sich für Sie anhand einiger spielbarer Levels und im Gespräch mit Chef-Programmierer Marek Rabas und Produzent Lukas Kure davon, dass die Tschechen ihren Taktik-Shooter im Trubel um *Mafia* und *Vietcong* nicht vernachlässigten. Eine der Missionen, die



»St. Moritz: Tourismusflaute.«



Intermezzo in Afrika. Für die Fahrzeuge verwenden die Entwickler die gleiche Physik-Engine wie in Mafia.



»Christian Sauerteigs Geburtshaus wird 1:1 ins Spiel portiert (Realfoto: Bild links).«

Rucksack-Terroristen?

Take 2 plant wie beim Vorgänger, die deutsche Version zu entschärfen. Das bedeutet vermutlich kein Blut für die Spieler in Deutschland. Ob sich die gemeuchelten Gegner ebenfalls wieder in Rucksäcke verwandeln, steht noch nicht fest. Neben besagten Schritten will Take 2 zumindest, alle Texte und Dialoge im Spiel zu übersetzen.



»Endgegner in Hidden & Dangerous 1«

wir zu Gesicht bekamen, nennt sich „Eagle's Nest". Ziel ist es, mit einer Einheit der Briten in eine mit Soldaten gespickte deutsche Burg einzudringen, um dort Geheim-Dokumente zu stehlen. Doch bis zur Festung ist es ein weiter Weg. Den brauchen Sie jedoch nicht alleine zu gehen. Ihr Trupp besteht aus vier Mann, die Sie sich aus 30 Charakteren zusammensuchen. Jeder dieser Typen besitzt eine spezielle Gesichtstextur und unterschiedliche Eigenschaften. Bei den Charakterköpfen durften sich übrigens wieder ein paar der Programmierer verewigen. Die Soldaten haben sieben Fertigkeitswerte: Ausdauer, Geräuschpegel, Erste Hilfe, Schlösser knacken, Zielgenauigkeit, Kraft und Vitalität. Haben Sie Ihre Pappenheimer beisammen, rüsten Sie die Jungs mit Uniformen und Waffen aus. Je nach Kraft schleppt eine Person bis zu 40 Kilogramm.

NIMM 2: STRATEGIE- UND ACTIONSPIEL

„Im Gegensatz zum Vorgänger vereinfachten wir das System für die Befehle an die Teammitglieder enorm", erklärt Kure. „Jede Spielfigur merkt sich bis zu zehn Befehle, die der Reihe nach abgearbeitet werden. Wer will, kann *Hidden & Dangerous 2* fast wie ein Echtzeitstrategiespiel zocken." Und in der Tat scheinen die Befehlsketten zu funktionieren. Im Pause-Modus verfügen Sie zudem über genug Zeit, die mit Pfeilen markierten Wege Ihrer vier Schützlinge zu planen. Netterweise scheinen die Burschen dann auch das in die Tat umzusetzen, was Sie anordnen. Mit einer Latte von Kommandos wie „Warten auf mein Signal" oder „Angreifen bei Sichtkontakt" dürfen Sie trotzdem jederzeit nachbessern. Da man selbst natürlich immer sein bester Mann ist, geben Sie Ihren drei Kollegen zum Beispiel die Aufgabe, den Gegner in Schach zu halten, während Sie sich von hinten anschleichen. Was wir von der künstlichen Intelligenz der Mitspieler und Feinde bislang gesehen haben, macht einen brauchbaren Eindruck. Zumindest laufen die Figuren nicht blindlings in ihr Verderben, sondern suchen auch schon einmal Deckung hinter Bäumen. Das Geniale: Wenn Ihnen der ganze Strategie-Schnickschnack zu bunt wird, dürfen Sie *Hidden & Dangerous 2* auch wie einen reinrassigen Ego-Shooter daddeln. In „Lone Wolf" ziehen Sie alleine in den Krieg. Einige Missionen sind aber auch in der normalen Kampagne als Solo-Abenteuer vorgesehen. Falls Ihnen Ihre Aufgaben stinken, können Sie auch im Modus „Carnage" mit einem einzigen Befehl ausrücken: Töte sämtliche Gegner. Sehr interessante Alternativen für komplett andere Spielansätze.

DAS SPIEL IST IM GRUNDE BEREITS FERTIG

Für Partien im Netzwerk und Internet stehen Ihnen die Spielmodi Deathmatch, Occupation (Territorien erobern) und Skirmish (ähnlich *Counter-Strike* mit Missionszielen wie „Bunker einnehmen"). Für jeden Modus gibt es zehn Karten, die teilweise mehrfach vorkommen. Einen Kooperativ-Einsatz gibt es nicht. „Momentan verbessern wir die künstliche Intelligenz und balancieren die Missionen weiter aus", verrät Kure. „Das Spiel samt aller Karten ist aber so weit fertig." PC ACTION rechnet damit, dass es im Sommer erscheint. JOACHIM HESSE

HIDDEN & DANGEROUS 2

GENRE:	Taktik-Shooter
ENTWICKLER:	Illusion Softworks/Take 2
FERTIG ZU:	75 %
ERSCHEINT:	2003
VERGLEICHBAR:	Medal of Honor, Vietcong
INTERNET:	hidden-and-dangerous.com

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

***H&D 2* macht einen durchdachten Eindruck. Besonders fasziniert mich die Möglichkeit, eine Mission auf verschiedenen Wegen beenden zu können. An die vorgegebene Marschroute muss ich mich also nicht zwangsläufig halten. Auch die Idee, das Spiel wahlweise als Taktik- oder Ego-Shooter spielen zu dürfen, verdient Beifall. Schade, dass nicht auch ein Kooperativ-Spiel angedacht ist. Gerade das wäre das i-Tüpfelchen.**

Nix wie weg: In der Rolle des Hollywood-Stars Steve McQueen sind Sie permanent auf der Flucht.



»Dem Festkomitee gefiel der Faschingsschmuck ganz und gar nicht.«

Hau bloß ab!

Und zwar aus dem von fiesen Nazi-Schergen bewachten Flüchtlingslager bei THE GREAT ESCAPE. Wir waren live für Sie vor Ort, um das Spiel zum Kultfilm anzutesten.

In den tiefsten Osten, genauer gesagt ins schöne Leipzig luden kürzlich Take 2 und SCI die gesamte europäische Fachpresse ein. Und das hatte einen guten Grund. Denn eine knappe Busstunde von der Messestadt entfernt befindet sich das Schloß Colditz, das nicht nur im Zweiten Weltkrieg als Gefangenenlager für hochrangige Offiziere der Allierten von den Nazis missbraucht wurde, sondern Anfang der 60er-Jahre auch Drehort des Kino-Hits *The Great Escape* (dt. *Gesprengte Ketten*) war. Und zu eben diesem Film erscheint im August nach ziemlich genau 40 Jahren das dazugehörige Spiel.

BESSER SPÄT ALS NIE!

Entwickelt wird das Ganze von Pivotal Games, die bereits bei *Prisoner of War* Erfahrungen mit Ausbruchs-Simulation sammeln durften. Beim neuesten Streich der englischen Softwareschmiede steuern Sie abwechselnd die vier alliierten Hauptcharaktere des Films, die allesamt unterschiedliche Fähigkeiten haben und sich in Gefangenschaft befinden. Ziel ist es, in knapp 25 Missionen heimlich alle benötigten Utensilien für „The Great Escape", also die große Flucht, einzusammeln und schließlich wie im Film auszubrechen. Ist das geschafft, müssen die vier Charaktere unbemerkt quer durch das besetzte Europa hinter die Frontlinien fliehen. Bei der Flucht sind Sie allerdings nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern dürfen auch am Steuer diverser Fahrzeuge Platz nehmen und selbstverständlich die berühmteste Szene des Films

Der Film

Der Kinofilm *Gesprengte Ketten* von 1963 basiert auf einer wahren Geschichte über eine Gruppe Kriegsgefangener, die eine riskante Flucht aus einem Lager der Nazis während des Zweiten Weltkriegs wagen. Das Bild von Hauptdarsteller Steve McQueen, auf dem er als „Kühler-König" auf seinem Motorrad sitzt, ging in die Filmgeschichte ein. Der mit mehreren Superstars der 60er-Jahre gespickte Kinohit heimste sogar zwei Oscars ein.





»Graciano Rocchigiani prügelt mal wieder auf einen Bullen ein.«

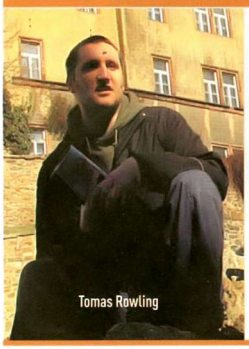




Bei ihrer Flucht durch halb Europa bekommen Sie es auch in den verschneiten Alpen mit Nazi-Schergen zu tun.

INTERVIEW

„EIN PFLICHTKAUF FÜR JEDEN COMPUTERSPIELER!"



Tomas Rowling

Am Rande der Präsentation hatten wir die Gelegenheit, mit dem Entwickler von *The Great Escape* zu plaudern.

PC ACTION: Hallo Tomas! *The Great Escape – Gesprengte Ketten* basiert auf einem sehr bekannten Kinofilm, kannst du uns mehr über die Story des Spiels verraten?

TOMAS ROWLING: Gerne! Wie du schon sagtest, liegt *The Great Escape* der gleichnamige, oscarprämierte Film von John Sturges zugrunde. Wir wollten ein Spiel mit einer packenden Story entwickeln, und *The Great Escape* ist da zweifelsfrei eine ideale Vorlage. Vor allem, weil es sich um keine fiktive, sondern eine echte Geschichte handelt, die so wirklich während des Zweiten Weltkrieges passiert ist. Aus Entwickler-Sicht eine unheimlich reizvolle Aufgabe, die wir bestmöglich umgesetzt haben.

PC ACTION: Eine der bekanntesten Szenen aus dem Film ist der waghalsige Motorradsprung von Steve McQueen – kommt der auch im Spiel vor?

TOMAS ROWLING: Auf jeden Fall! Diese Szene gehört ganz fest zum Film und hat im Spiel sogar eine eigene Mission spendiert bekommen.

PC ACTION: Was für Waffen und Fahrzeuge erwarten den Spieler außerdem?

TOMAS ROWLING: Oh, eine ganze Menge. Messer, Pistolen, Maschinengewehre oder Panzerfäuste sind nur einige wenige. Außerdem kann sich der Spieler auch mit allerlei anderen Fahrzeugen, wie Jeeps oder Lastwagen, fortbewegen.

PC ACTION: Nicht schlecht! Was für Spielmodi wird es geben? Wie schaut es mit einem spannenden Mehrspielmodus aus?

TOMAS ROWLING: *The Great Escape* ist ein reines Einzelspieler-Spiel, Mehrspielermodi gibt es nicht. Es wäre zwar kein Problem gewesen, jeweils einen ordentlichen Einzel- und Mehrspieler-Modus anzubieten. Wir wollten uns aber bewusst auf eine Sache konzentrieren, und das ist ganz klar ein exzellenter Einzelspielermodus. Gerade die höchst interessante Hintergrundgeschichte kommt besser zum Tragen. Ich will aber nicht ausschließen, dass wir nach der Veröffentlichung vielleicht noch einen speziellen Mehrspieler-Modus nachreichen. „

nachspielen, bei der Steve McQueen auf einem Motorrad vor den Nazis flüchtet.

ISCH SEH NISCHTS!

Beim Anspielen der recht stabilen Beta-Version machte vor allem die Steuerung einen ordentlichen Eindruck. Das Wechseln zwischen Gegenständen und Waffen geht selbst in Stresssituationen leicht von der Hand und auch das Handling der Fahrzeuge sorgte für keine Probleme. Grafisch setzt *The Great Escape* auf eine detailreiche Weiterentwicklung der *Desert Storm*-Engine. Dabei dürfen Sie jederzeit zwischen der Ego- und der Verfolger-Perspektive wechseln. Bei Letzterer hatte die Kamera allerdings noch kleinere Probleme, immer sofort den bestmöglichen Blickwinkel auszuwählen. Besonders gelungen ist die Soundkulisse. Vor allem in Missionen, bei denen Sie nicht entdeckt werden dürfen, sorgen lauter werdende Schritte des Wachpersonals für den einen oder anderen kalten Schauer. Die situativ wechselnde Hintergrundmusik, die auch den Original-Soundtrack enthält, rundet die gelungene Atmosphäre ab.

CHRISTIAN SAUERTEIG



»Der Kampf um freie Waschräume auf deutschen Campingplätzen wird immer brutaler.«

THE GREAT ESCAPE

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Pivotal Games/Take 2
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	August
VERGLEICHBAR:	Prisoner of War
INTERNET:	www.sci.co.uk

KOMMENTAR



CHRISTIAN SAUERTEIG

The Great Escape genießt zu Recht den Ruf, einer der besten Kriegsfilme aller Zeiten zu sein. Dessen packende Geschichte bietet reichlich Stoff für ein spannendes Computerspiel, wovon wir uns beim ausführlichen Probespielen vor Ort überzeugen durften. Die Parallelen zu *Prisoner of War* sind unverkennbar, doch sowohl Grafik als auch Steuerung machen einen sehr viel ausgereifteren Eindruck. Der Abwechslungsreichtum der bereits fertig gestellten Missionen macht in jedem Fall Lust auf mehr.



»Römer am Spieß steht heute auf dem Speiseplan. Ragnars Jagdtrupp rückt gerade aus.«

- 3 spielbare Barbarenstämme
- Römer nur im Mehrspielermodus spielbar
- 5 Endloskarten, 10 Mehrspielerkarten
- 10 Figurentypen pro Volk
- 15 Gebäudetypen
- 24 Kampagnenszenarien

Der Axt-Effekt

Die Römer glänzten durch eine straffe Organisation, blanke Schilde und edle Staatsmänner. Sie stehen aber eher auf Zottelbärte und dralle Frauen? Dann schauen Sie sich AGAINST ROME an!

Sie kennen das aus den alten Historienschinken wie *Cleopatra* oder *Spartacus*, die immer mal wieder im Fernsehen laufen: Das römische Weltreich wird blank poliert und übermächtig präsentiert und triumphiert am Ende immer. Das soll bei *Against Rome* anders werden. Denn hier dürfen Sie den sieggewohnten Legionären die Schilde kräftig zerbeulen. Das Echtzeitstrategiespiel vom deutschen Entwickler Independent Arts spielt in den dichten Wäldern Germaniens zur Zeit der Völkerwanderung. Ein finsterer Schauplatz, von Kultur keine Spur. In der Einzelspielerkampagne – dem Herzstück von *Against Rome* – begleiten Sie drei Barbarenvölkchen in 24 Szenarien über eine Zeitspanne von rund 200 Jahren hinweg. Das Besondere: Gefällt Ihnen Volk A nicht mehr, können Sie an verschiedenen Punkten der Kampagne einfach mit Volk B oder C weiterspielen.

AUF DVD
VIDEO

WAS LERNE ICH JETZT?

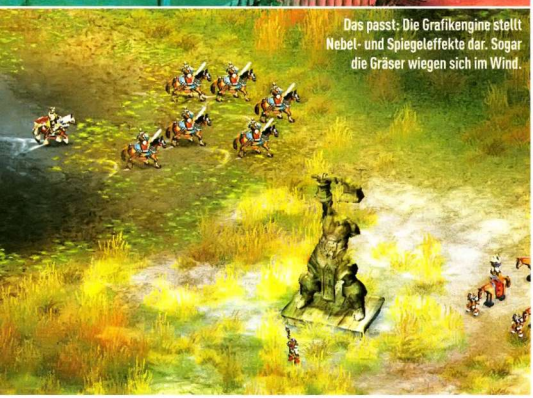
Sie schlüpfen in die Rolle des barbarischen Anführers. Dieser wird umso mächtiger, je häufiger er sich in Schlachten beweisen kann. Denn durch die Kämpfe gibt's Ruhmpunkte. Wie bei *Diablo* entscheiden Sie, ob Sie die Punkte lieber in verbesserte Aufbaufähigkeiten stecken wollen, die Moral Ihrer Truppe steigern oder sich zu einem schwertschwingenden Berserker entwickeln.

WIR BRAUCHEN EIN DORF

Zunächst errichten Sie aber Ihr Dörfchen und sehen zu, dass Ihre faulen Untertanen ein paar Güter produzieren. Doch keine Sorge, sehr kompliziert läuft der Basenbau nicht ab. Jede Siedlung nimmt nur einen begrenzten Raum auf der Iso-Karte ein, so dass Sie bei der Zahl der Gebäude limitiert sind. Recht frühzeitig sollten Sie festlegen, welche Erzeugnisse Sie dringend benötigen. Denn in den einzelnen Häuschen wird vornehmlich an Waren gewerkelt oder es werden Tiere gezüchtet. All das benötigen Sie später für die zahlreichen Schlachten, also etwa Schwerter aus der Schmiede oder Pferde für die Reitersleute. Um zu produzieren, zerren Sie einen Untertanen aus seiner Blockhütte und weisen ihm eine Produktionsstätte zu. Bis zu vier Barbaren schuften in einem Gebäude. Es macht durchaus einen Unterschied, ob Ihre Malocher weiblichen oder männlichen Geschlechts sind. Frauenzimmer können weniger kräftig mit dem Schmiedehammer zuhauen, Kerle ringen den Göttern nur mit Mühe ein paar Naturzauberspr üche im Priesterseminar ab. Um den Warentransport oder die Beschaffung von Ressourcen brauchen Sie sich kaum zu kümmern.



»Erstaunlich: Schon 200 nach Christus wurden die Versicherungen durch „warme Abbrüche" betuppt.«



Das passt: Die Grafikengine stellt Nebel- und Spiegeleffekte dar. Sogar die Gräser wiegen sich im Wind.

Hau jetzt drauf!

Pro Völkchen stehen zehn Kampfeinheiten zur Verfügung. Und das können Sie mit den Barbaren anstellen:

Hammerschwinger ①
Wer gerade nicht schmiedet, klopft halt Römer weich.

② Katapult
Technisch nicht ganz so ausgereift wie bei den Römern, zum Zerdeppern langt's

Schwertkämpfer ③
Jungspund, der sich seine Waffe von den Römern „ausgeborgt" hat

④ Anführer
Streicht in Kämpfen Ruhmpunkte ein, sorgt für die Moral der Truppe



Axt-Kollege ⑤
Effektiv im Nahkampf, kann seine Axt bei Bedarf aber auch werfen

⑥ Doppelhammer-Geselle
Könnte auch ein Pferd werfen, nimmt aber lieber zwei Schmiedehämmer. Ein Berserker!

Zweihandaxt-Scherge ⑦
Elite-Nahkämpfer – teuer, aber höchst zerstörerisch

⑧ Priesterin des Odin
Druidenmagierin, sorgt für Naturzauber und den Segen der Götter

Speerträgerin ⑨
Frauenpower-Einheit, die als Fernkämpfer fungiert

⓪ Reitersmann
Diese Kampfeinheiten haben sich die Barbaren von den Römern abgeschaut

NICHT BAUEN, KLAUEN!

Warum stehen für den Basenbau nur 15 und nicht wie bei *Age of Empires* Dutzende von Gebäudetypen zu Verfügung? Art Director Andreas Adamek gibt eine einleuchtende Antwort: „Unsere drei Völker sind Barbarenstämme. Die handeln nach dem Motto: Du kannst es bauen, du kannst es aber auch stehlen. Deshalb liegt unser Schwerpunkt auf Raubzügen, Plünderungen und den Kämpfen." Das funktioniert im Spiel tatsächlich. Sollten Sie also dringend ein paar Schwerter oder Schilde benötigen, stellen Sie einen kleinen Trupp zusammen und überfallen schnell das nächste Römerdorf. Praktisch, was?

EUCH GEB' ICH SAURES!

Und wie funktioniert der Kampfmodus? Dazu Andreas Adamek: „Uns hat in vielen Echtzeitstrategiespielen immer genervt, dass du anfangs Einheiten ohne Ende produzierst und in den Kämpfen werden diese dann innerhalb von ein paar Minuten verheizt. Unsere Kämpfe dauern viel länger, außerdem gibt's viele neue Elemente." Dazu zählen etwa die Kampfchoreographien. Sprich: Jeder Barbar sucht sich in der Schlacht auch wirklich nur einen direkten Gegner aus, gegen den er im Zweikampf antritt. Dann wird munter geflucht, aufeinander eingedroschen, auch einmal zurückgewichen und zwischendurch gibt's Imponiergehabe. Alle Achtung, das sieht klasse aus! Natürlich können Sie vor jeder Schlacht Ihren Verbänden eine Marschroute mit auf den Weg geben. Befehlen Sie also den Doppelaxtträgern einen Sturmangriff und schicken Sie gleichzeitig die Speerwerferinnen aus, um die Flanke des Gegners anzugreifen! Das Ergebnis: Sie dürfen sich auf viel taktischen Tiefgang freuen.

BUSCHIGE BÄRTE

Doch das ist natürlich längst nicht alles, was *Against Rome* zu bieten hat. In den Mehrspieler-Missionen dürfen Sie auch mit den Römern Hiebe austeilen, zusätzlich gibt's historische Szenarien, wie zum Beispiel „Die Schlacht um Adrianopel" während des Gotenaufstands. Außerdem setzt Independent Arts voll auf den Trash-Faktor. Erwarten Sie also verdreckte Hütten, extrem überdimensionierte Äxte, superbuschige Germanen-Bärte und besonders dralle Amazonen. Die eigene Grafik-Engine zaubert Nebel-, Regen-, Spiegel- und Partikeleffekte auf den Bildschirm und erfüllt somit souverän die genreüblichen Standards. CHRISTIAN BIGGE

AGAINST ROME

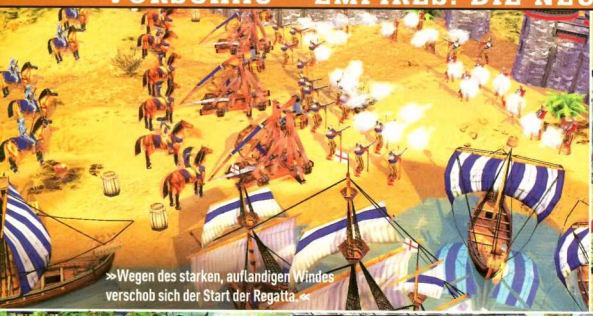
GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Independent Arts/Jowood
FERTIG ZU:	60 %
ERSCHEINT:	3. Quartal 2003
VERGLEICHBAR:	Praetorians, Age of Empires
INTERNET:	www.independent-arts-software.de

KOMMENTAR

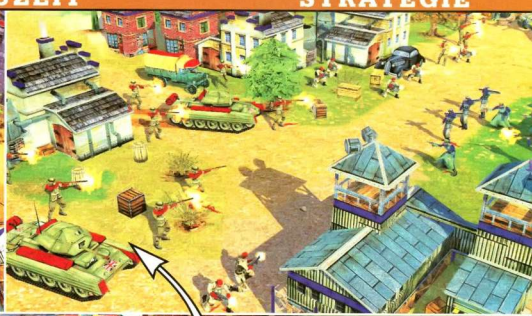


CHRISTIAN BIGGE

Der mitunter dröge Aufbaupart wird bei *Against Rome* aufs Wesentliche reduziert, die taktischen Schlachten rücken in den Vordergrund. Dabei soll's richtig scheppern, die Riesenwaffen der Muskelprotze sprechen eine deutliche Sprache. Wenn die KI stimmt, werde ich gerne die Axt schwingen. Übrigens: Endlich widmet sich eine Spieleschmiede mal unseren Vorfahren. Ist doch gut zu wissen, dass sich unsere Kultur auf Tiefsinn und Feingeist gründet. ;o)



»Wegen des starken, auflandigen Windes verschob sich der Start der Regatta.«



»Peinlicher Zufall beim Faschingsumzug: Die Hälfte der Jecken trug das gleiche Kostüm.«

Das hat keine Zukunft!

Allerdings nur, was die futuristischen Szenarien betrifft: Bei EMPIRES: DIE NEUZEIT sollen interessante Spielinhalte ausgebaut und langweilige weggelassen werden.

Was ist spannend? Bei dieser Frage verlässt sich Stainless Steel laut Chefdesigner Rick Goodman ganz auf die Wünsche der Spielergemeinde. Als Resultat fliegt das Altertum mit allen Epochen aus dem Designdokument. Schließlich habe die Mehrheit der Zocker den 2. Weltkrieg und das Mittelalter als die spannendsten Abschnitte bezeichnet. In fünf Epochen überbrückt Ihr Volk die gesamte Zeitspanne dazwischen. Damit haben auch die Science-Fiction-Schlachten der Zukunft ausgedient. *Bei Empires* führen Sie ein Volk Ihrer Wahl nur noch vom Jahr 1000 bis in die heutige Zeit. Die Rolle als Fee für die Wünsche der Spieler wirft aber auch Probleme auf: Durchschnittszocker wollen lange und ausführliche Aufbauphasen, Profis drängen auf schnelle, taktische Schlachten. Wie bekommen die Macher diese gegensätzlichen Vorlieben unter einen Hut? Ein Kompromiss nutzt hier niemandem. Stattdessen sollen die Kampagnen die Gelegenheitsspieler, die Mehrspielermodi die Hardcore-Zocker zufrieden stellen.

UNTERSCHIEDLICHE VÖLKER

Bei den Zivilisationen – bislang wurden Deutsche, Engländer und Koreaner offiziell bestätigt – geht Stainless Steel neue Wege. Im Gegensatz zum Vorgänger und vielen vergleichbaren Spielen unterscheiden sich die Völker nicht nur bezüglich einiger Einheiten. Jede Nation wird unabhängig voneinander entworfen. Technologien, Gebäude und Einheiten aller Zivilisationen beruhen hier eben nicht auf den gleichen Wurzeln, die dann nur für jedes Volk leicht abgewandelt werden. Dadurch erhofft sich die Softwareschmiede, mehr Interesse zu wecken und der Spielweise individueller Zocker entgegenzukommen. Das Ganze hat nur einen Nachteil: Ein faires Balancing für den Mehrspielermodus erschwert sich enorm. Wie viel Zeit dafür nötig ist, lässt sich nur sehr schwer sagen. Deswegen hat Stainless Steel auch noch keinen Veröffentlichungstermin bekannt gegeben. ALEXANDER GELTENPOTH

EMPIRES

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Stainless Steel
FERTIG ZU:	70 %
ERSCHEINT:	Ende 2003
VERGLEICHBAR:	Empire Earth
INTERNET:	www.activision.de

KOMMENTAR



ALEXANDER GELTENPOTH

Bereits nach einem Jahr Entwicklungszeit sieht *Empires* fast fertig aus. Die Grafik-Engine basiert zum Teil auf der Technik des Vorgängers, wurde aber stark verbessert. Die geplanten Veränderungen im Vergleich zu *Empire Earth* sollten sich positiv auf den Spielspaß auswirken. Mit dem Balancing-Problem dürfte Stainless Steel locker fertig werden. Chefdesigner Rick Goodman ist schließlich ein alter Hase im Geschäft, der schon als Mitbegründer der Ensemble Studios und dem Erstlingswerk *Age of Empires* Geschichte schrieb.

März 03 4Players.de 83%
"Blitzkrieg ist ein Spiel mit viel Liebe zum Detail. Egal ob in Punkto Grafik, Einheiten oder Sound - alles ist stimmig!"

SimHQ Best of E3 2002 Strategy Simulation

BEST of SHOW

BLITZKRIEG

ANGRIFF IST DIE EINZIGE VERTEIDIGUNG

JETZT IM HANDEL!

PC Games 4/03 83%
"Motivierendes Kampagnensystem"

© 2003 CDV Software Entertainment AG. Änderungen und Druckfehler vorbehalten.



Schlagen Sie zu - überraschend, schnell und konzentriert! In Blitzkrieg beweisen Sie Ihr strategisches Können in den dramatischsten Schlachten des Zweiten Weltkriegs.

- Packendes Echtzeit-Strategie-Spiel
- Über 200 detailgetreue 3D-Fahrzeuge mit realistischen Waffen- und Panzerungsdaten
- Extrem große Einheiten wie Züge und Küsten- Artillerie
- Taktisch nutzbares 3D-Terrain
- Multiplayergefechte über LAN u. Internet
- Deutsche, alliierte und russische Kampagne mit über 80 Missionen
- Upgrades für Ihre Armee in Bonus-Missionen
- Einheitendatenbank

NIVAL INTERACTIVE

POWERED BY gamespy

GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

WWW.BLITZKRIEG.DE

Tel. 0700-CDVGAMES
2384637

Die CDV Software Entertainment AG ist im Prime Standard notiert: WKN 548 812

cdv www.cdv.de

- Frei bewegliche Kamera
- Sehr actionorientiert
- 25 Einzelspieler-Missionen
- 35 Mehrspieler-Karten

Übrigens können bei WWII: Frontline Command auf einer Karte bis zu 200 Einheiten kontrolliert werden.



»Sir, wir haben hunderte von Leichen gefunden! Das ist ja auch ein Friedhof, Sie Depp!«

Bring's zur Schirm-Herrschaft!

Ein unkompliziertes Echtzeit-Strategiespiel? Geht so was überhaupt, werden Sie sich fragen. Es geht – und WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND ist der beste Beweis dafür!

Alte Hasen horchen auf. „Bitmap Brothers? Die gibt's auch noch?". Die Entwickler von *Frontline Command*, einem actionorientierten Echtzeitstrategie-Spiel, blicken auf eine lange Firmengeschichte zurück. Aus ihrer Feder stammen unter anderem Hits wie *Speedball, Z* und *Gods*. *World War II: Frontline Command* heißt ihr neuestes Werk, das von Koch Media vertrieben wird. Dabei han-delt es sich um ein Echtzeit-Strategie-Spiel, das im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist. Der Spieler übernimmt in der Einzelspieler-Kampagne die Rolle der Alliierten. Es gilt, die „Festung Europa" zu stürmen und zu befreien. Die einzel- nen Missionen sind echten Schlachten nachempfunden und zwischendurch darf man sogar altes Filmmaterial aus der Vergangenheit bestaunen. Um historische Zusammenhänge zwischen den Kampagnen zu verdeutlichen, heißt es vonseiten des Herstellers.



» Die Krauts gerieten arg in Bedrängnis. Genau wie bei der Fußball-WM. «

WIR WOLLEN ACTION!

Bei *Frontline Command* wurde der Schwerpunkt klar auf Action gelegt. Ressourcenmanagement entfällt. Sie müssen also keine Basis aufbauen, Rohstoffe einsammeln und sich auch nicht um den Nachschub kümmern. Die Steuerung ist überraschend einfach und überaus intuitiv. Wenn Sie eine Einheit per Rechtsklick auswählen, erscheint ein ringförmiges Menü. Je nach Art der Einheit stehen nun verschiedene Befehle zur Wahl. 23 Arten von Einheiten gibt es übrigens für jede Seite. Vom einfachen Soldaten bis zur fetten Panzer-Division ist alles am Start. Natürlich existiert auch ein umfangreicher Mehrspielermodus. Bis zu vier Teilnehmer können hier gleichzeitig – im lokalen Netzwerk oder via Gamespy im Internet – in die Schlacht ziehen. AHMET ISCITÜRK

WORLD WAR II

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Bitmap Brothers
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	Mai
VERGLEICHBAR:	Blitzkrieg, Warcraft 3
INTERNET:	www.kochmedia.de

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Ich bin kein so extremer Echtzeitstrategie-Fan wie einige meiner Kollegen. Daher war ich umso glücklicher, dass man sich bei der Entwicklung von *WWII: Frontline Command* wirklich auf den Action-Aspekt konzentriert hat. Kein stundenlanger Aufbau des Stützpunkts. Keine Männchen, die den ganzen Tag Bäume fällen müssen und Kohle abbauen. Hier geht's direkt zur Sache! Trotzdem kommt die strategische Komponente nicht zu kurz. Das intuitive Interface ist zudem unkompliziert und effektiv. Die Optik reicht zwar nicht an EAs indizierten Genre-Primus heran, doch trotzdem sieht das Ganze sehr ordentlich aus.

Darauf brennst du!

BURN und PC ACTION suchen DEUTSCHLANDS BESTE PC-TUNER. Und loben fette Preise im Gesamtwert von 5.000 Euro aus!



Ihre Büroklammern sehen stylisher aus als Ihr Computer? Das muss nicht sein! Nehmen Sie sich doch ein Beispiel an den kreativen Konstruktionen der Modding-Community. Die so genannten „Modder" motzen ihre PCs nicht nur hinsichtlich der Rechnerleistung, sondern auch optisch auf. Ach, Sie haben das auch drauf? Dann könnte jetzt Ihre Stunde schlagen: Denn PC ACTION und „burn", der Energy-Drink aus dem Hause Coca-Cola, loben einen Wettbewerb aus, bei dem es Hard- und Software-Gutscheine im Wert von 5.000 Euro zu gewinnen gibt.

LEUCHTENDE BEISPIELE

Wer statt grauer Einheitstower lieber Gehäuse in fantasievollen Formen mit Airbrush-Technik, Plexiglaseinblick und LED-Innenbeleuchtung bastelt, hat jetzt die Chance, sein Werk zu „vergolden". Lichtspiele innerhalb der Rechner, fluoreszierende, mit Silber beschichtete Kabel, Kühlsysteme samt Schwarzlicht oder noch abenteuerlichere Konstruktionen – Ihre Kreativität ist gefragt! Anregungen und Hilfen aus der stetig wachsenden Szene gibt's mittlerweile auf vielen Seiten im Internet, zum Beispiel bei www.case-styling.de. Punkten Sie mit Case-Styling oder Fan-Tuning und räumen Sie bei der Aktion „burn for your Style" folgende Preise ab:

1. PLATZ: Gutschein im Wert von 2.500 Euro
2. PLATZ: Gutschein im Wert von 1.500 Euro
3. PLATZ: Gutschein im Wert von 1.000 Euro

PC ACTION fungiert als Jury. Die Gewinner dürfen sich anschließend in Rücksprache mit „burn", dem Energy-Drink von Coca-Cola, ihre Träume erfüllen: PCs, Laptops, Spiele, Anwendersoftware, Drucker, Scanner, Monitore und sonstige Peripherie-Geräte winken als Preise. Ja, Sie haben freie Auswahl!

BLEIB' WACHSAM!

Warum „burn" einfach mal so 5.000 Euro an leidenschaftliche Bastler „verschenkt"? Weil der Energy-Drink zu Modern und Tunern passt wie das Bit zum Byte: Wer Tage und Nächte mit Spielen und Case-Modding verbringt, braucht Energie. Und die liefert das Getränk mit den Hauptbestandteilen Koffein, Taurin und Guarana. Mehr Infos gibt's auf www.burn-passion.de.

WAS MUSS ICH TUN?

Schießen Sie ein aussagekräftiges Foto von Ihrem Case-Mod, legen Sie eine Beschreibung bei (verbaute Komponenten, etc.) und senden Sie die Informationen samt Betreff „Burn, Baby!" an gewinnspiel@pcaction.de oder an die COMPUTEC MEDIA AG * Redaktion PC ACTION * Dr.-Mack-Straße 77 * 90762 Fürth. Absender und Telefonnummer nicht vergessen! Einsendeschluss ist Mittwoch, der 4. Juni 2003.



Greifen Sie doch mal zum Schraubenzieher ...

... und liefern Sie ein leuchtendes Beispiel ab!



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich oder telefonisch. Der Sieger und sein Gerät werden voraussichtlich in Heft 7/2003 vorgestellt und berühmt. Mitarbeiter der Sponsoren und COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



Zeig doch mal die Möpse!

Kann ja nie schaden! Denn nach Deutschland suchen jetzt die Sims ihre MEGASTARS. Im sechsten Erweiterungsset zu EAs Lebenssimulation wandeln Sie auf den Spuren von Bohlen, Kühlböck & Co.

Ein Blick auf die Charts verrät es uns: In Deutschland herrscht auch mehrere Wochen nach dem *DSDS*-Finale akutes Superstar-Fieber. Wie praktisch, dass nun auch noch ein passendes Spiel zur anhaltenden Hysterie erscheint. Das trägt den Namen *Megastars* und ist gottlob kein offizielles Spiel zum TV-Format, sondern das neueste Add-on zur erfolgreichen Lebenssimulation *Die Sims*.

ICH WÄR SO GERNE MILLIONÄR!

Beim sechsten Erweiterungsset hängen die Sims ihre unspektakulären Jobs an den Nagel, um eine skandalös-ruhmreiche Karriere im Showbusiness zu starten. In der nigelnagelneuen Studio-Stadt mit Filmsets, Aufnahmestudios, Wellness-Tempeln und Model-Agenturen können Sie Ihr Glück als Rockstar, Model oder Schauspieler versuchen. Nachdem Sie einen Vertrag mit einem Agenten unterzeichnet haben, tauschen Sie sich mit anderen Stars und Sternchen aus und ziehen somit die ersten Aufträge an Land. Wer einen besonders guten Job macht, wird eines

Staub's ab!

Wir haben weder Kosten noch Mühen gescheut und mit Electronic Arts drei exklusive Sims-Pakete zusammengestellt. Um einen der begehrten und streng limitierten Preise abzustauben, müssen Sie folgende Frage beantworten:

DAS WIEVIELTE ADD-ON IST MEGASTARS?

Und das sind die Preise:
3 Sims-Packages mit je
1 Sims-T-Shirt
1 Sims-Rucksack
1 Sims-Würfel
1 Sims-Megastars
1 Sims-Diamond



Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pcagewinnspiel" und darauf folgend den Spieletitel (Beispiel: liebling 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.

Tages vielleicht sogar für die begehrten Simmy-Awards nominiert oder kriegt Werbeangebote. Auf jeden Fall gibt's massig Kohle zu verdienen, mit der sich Ihre Sims ein feudales Heim mit allerlei Luxusgütern errichten können. Die Palette reicht vom Fallschirmsprungsimulator für den Garten oder einer riesigen Sauerstoffbar über die sündhaftteure Antiquitätensammlung bis zur XXL-Satellitenschüssel.

BITTE LÄCHELN!

Ein Leben im Scheinwerferlicht bringt nicht nur Vorteile mit sich – urplötzlich wird Ihr einst unbekannter Sim von einer Horde Paparazzi verfolgt oder nervige Groupies belagern sein trautes Heim. Das sind aber nicht die einzigen neuen Charaktere. Außerdem bekommen Sie es in der neuen Studio-Stadt mit Regisseuren, Musikproduzenten, Modeschöpfern, Sushi-Köchen, Masseusen, Butlern, Kosmetikerinnen, Fotografen und einem Haufen anderer Stars zu tun. Interaktion mit anderen Sims wird natürlich weiterhin groß geschrieben, neu ist dabei die soziale Option, Klatsch und Tratsch zu verbreiten. Der Startschuss für die Superstar-Karriere fällt Ende Mai, dann erscheint das Add-on.

CHRISTIAN SAUERTEIG



»Enthüllt: Die PCA-Redaktion bei der täglichen Arbeit.«



Prost Ihr Säcke! Ein echter Superstar lässt sich keine Party entgehen.

DIE SIMS – MEGASTARS

GENRE:	Simulation
ENTWICKLER:	Electronic Arts 2
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	Mai
VERGLEICHBAR:	Die Sims – Urlaub total, Die Sims – Hot Date
INTERNET:	www.diesims.de

INTERVIEW JONATHAN KNIGHT



Er ist zwar kein Megastar, aber immerhin Chef-Entwickler des gleichnamigen *Sims*-Erweiterungssets. Jonathan Knight stand uns Rede und Antwort.

PC ACTION Auf was für Neuerungen darf sich die riesige Fangemeinde besonders freuen?

JONATHAN KNIGHT: *Megastars* ist ein großartiges Erweiterungsset, denn erstmals kann der Spieler seine Sims zu Ruhm und Reichtum führen. Bei *Megastars* kündigen die Sims ihre langweiligen Jobs und starten eine Karriere im Showbusiness. Zahlreiche Mini-Spiele, Interaktion mit neuen Objekten und vielen interessanten Charakteren sorgen für eine Menge Kurzweil. Außerdem gibt es ein spannendes neues Award-System und großartige Einrichtungsgegenstände für ein superstargerechtes Zuhause.

PC ACTION Eine Karriere als Megastar zu machen, klingt in der Tat spannend. Wie seid ihr auf die Idee gekommen?

JONATHAN KNIGHT: Wie wahrscheinlich jeder sind auch wir von der Glitzerwelt der Schönen und Reichen angetan und dachten uns, dass es eine Menge Spaß bringen müsste, das Ganze auf die Welt der Sims umzumünzen.

PC ACTION Wie geht es in Zukunft mit den Sims weiter, ein zweiter Teil ist in Planung. Wird *Megastars* also das letzte Add-on sein oder dürfen sich die Fans auf weitere Ergänzungen freuen?

JONATHAN KNIGHT: Keine Sorge. So lange die Fans weitere Add-ons wünschen, kriegen sie diese auch.

KOMMENTAR



CHRISTIAN SAUERTEIG

Es ist schon faszinierend. Auch fast drei Jahre nach der Veröffentlichung wird es in der Sims-Welt so schnell nicht langweilig. Dafür sorgen neben den zahlreichen Möglichkeiten des Ur-Spiels all die qualitativ hochwertigen und sehr abwechslungsreichen Add-ons. Als Superstar Karriere zu machen, klingt nicht nur spannend, es ist auch spannend. Wenn man selbst schon nicht zu Höherem berufen ist, kann man ab Ende Mai wenigstens seine Sims zur hollywoodreifen Karriere verhelfen.

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

auch in Ihrer Nähe!

oder im Versand *

www.GamesProfis.de



Kids Spielwaren 1
Reichenberger Strasse 45
02763 Zittau
03583-510738

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

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

Netgames 4
Nicolaiberg 2
07545 Gera
0365-2900840

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

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

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

Games Store 8
Doberaner Strasse 110
18057 Rostock
0381-2003330

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

Mega Video & Game Store 10
Göppelinger 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
05191-987581

Spieleparadies Dreier 15
Poststrasse 15a
29614 Soltau
05191-71101

Xpert Games 16
Lindenstrasse 13 a
31224 Peine
05171-581418

MC Game 17
Detmolder Strasse 68
33604 Bielefeld
0521-64234

Funtronixx 18
Die Freiheit 14
34117 Kassel
0561-7393801

Toystore 19
Hauptstraße 55
37412 Herzberg
05521-1780

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

Phoenix 21
Altendorfer Strasse 6
37574 Einbeck
05561-3332

JaRo Spielzeug- u. Babyland 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
06821-25517

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

monte video 43
Frankfurter Ring 83
80807 München
089-35652170

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

Media Store 45
Fuggerstrasse 4
86150 Augsburg
0821-313134

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

CSE Schauties GmbH 47
Marktstrasse 19
88212 Ravensburg
0751-26138

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

Magic Media 49
Blumenstrasse 17
87527 Sonthofen
08321-65665

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
07361-559778

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
0234-9160830

World of Games 91
Czernyring 18
69115 Heidelberg
06221-184134

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

Bender Elektro 93
Mündelheimer Strasse 45
47259 Duisburg
0203-998703

Future Ware 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

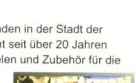
* GamesProfi Versand: SpieleGrotte
☎ 02131 / 40 29 858 www.Spielegrotte.de

GamesProfi des Monats

47 CSE Schauties

Marktstrasse 19, Ravensburg

CSE Schauties ist ein schöner, mittelgroßer Laden in der Stadt der Türme, Ravensburg. Das Fachgeschäft besteht seit über 20 Jahren und bietet neben einer Riesenauswahl an Spielen und Zubehör für die Systeme PC, PSone, PlayStation 2, Xbox, Game Cube, Dreamcast, GameBoy, GameBoy Advance auch Import-Spiele, DVD-Filme, PC-Hardware & Lösungsbücher. Natürlich stehen auch Geräte zum „Anzocken" bereit (Xbox, PlayStation 2 und Game Cube).





Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag: 9.30-13 Uhr 14-18 Uhr
Samstag: 9.30-14 Uhr
Internet: www.schauties.de

Begib Dich in das Herz des Drachens

INDIANA JONES
UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT



Ein ausgewogenes und durchdachtes Gameplay, daß mit einem wunderschönen Soundtrack von John Williams untermalt wird.

Ein tolles Action-Adventure in Tomb Raider-Manier, welches fast schon an einen realen Indy Film erinnert.







Verfügbar ab 25.04.03

€49,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

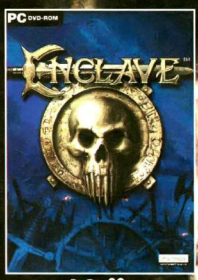
Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen der jeweiligen Hersteller

Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem GamesProfi

Nur wer den Gegner kennt, weiß um seine Schwächen.

ENCLAVE

Als revolutionärer Genremix aus den besten Shooter-, Adventure- und Rollenspielelementen, bietet Enclave ein flexibles und umfangreiches Spielsystem, in dem sich der Spieler dem gnadenlosen Kampf auf Leben und Tod stellen kann.





€49,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Verfügbar ab 24.04.03

CASINO Inc.



„Mit Casino Inc. drehen Spieler wie ich den Spieß um. Sie lassen zocken! Das ist komplex und macht Laune."
(PC Action 3/03)

Verfügbar ab 11.04.03

€29,95
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003





Verfügbar ab 25.04.03

€49,95
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

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



Volle Deckung!

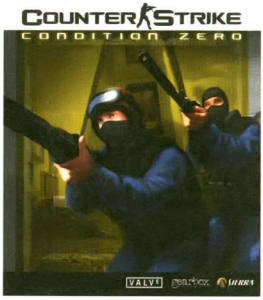
Die Wahnsinns-Prämien kommen.

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.



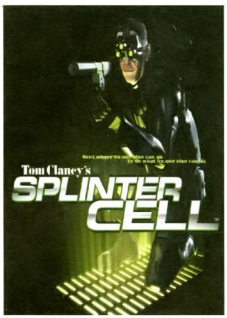
Illustration

DX2 – Invisible War
Kult-Designer Warren Spector (*Ultima Underworld, System Shock, Thief*) verspricht im Nachfolger des legendären *Deus-Ex*-Abenteuers alles besser zu machen: Neueste *Unreal-2*-Grafik, noch mehr Handlungsfreiheiten und eine noch dichtere Rollenspiel-Atmosphäre. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Sommer 2003.
Prämien-Nr.: 002231

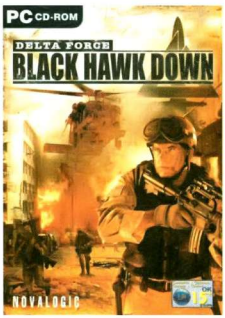


Counter Strike: Condition Zero
Als Mitglied einer von fünf Spezialeinheiten ziehen Sie mit Ihren KI-Kollegen in den Kampf gegen den internationalen Terrorismus. Im Klartext heißt das: Geiseln befreien, Bomben entschärfen und VIPs schützen. Der Topseller unter den Online-Action-Games ist nun auch als 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 +++ ht



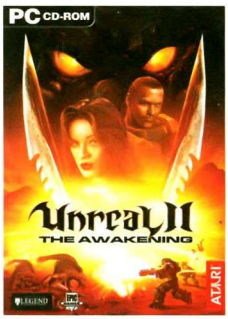
Splinter Cell
Taktisches Hightech-Action-Adventure der Extra-Klasse. Knisternde Spannung!
Prämien-Nr.: 002089



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



Freelancer
Heiße Weltraum-Kämpfe und mysteriöse Alien-Artefakte. Erscheint am 18.04.2003.
Prämien-Nr.: 002232



Unreal 2 – The Awakening
Nachfolger des legendären Ego-Shooters mit grandioser Grafik.
Prämien-Nr.: 002197



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



James Bond – Stirb an einem anderen Tag SE (DVD)
Gelungener Jubiläums-Bond. Erscheint am 8.5.2003.
Prämien-Nr.: 002277



Harry Potter und die Kammer des Schreckens (DVD)
Das zweite Abenteuer des weltberühmten Zauberschülers.
Prämien-Nr.: 002278

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

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)

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

PA PR 08

TEST

Endlich Anpfiff?

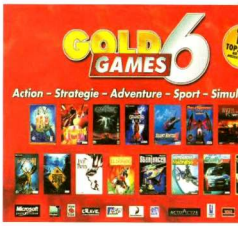
ANSTOSS 4: Nach monatelangen Anpfiff durch die Spieler soll der Patch 1.04 endlich die Fehler beseitigen.

Fußballmanager | Der erste Bugfix für *Anstoss 4* Ende Dezember nutzte wenig. Schließlich sollte ein großes, für Februar geplantes Update Abhilfe schaffen, das dann aber erst Mitte März erschien. Doch auch dieser Patch enttäuschte viele Fans. Auf manchen Rechnern lässt sich das Update noch nicht einmal ohne Schwierigkeiten installieren. Etliche Spieler berichten nach erfolgreicher Installation von Grafikproblemen, Abstürzen und anderen Fehlern. Das Ascaron-Team versucht, verzweifelten Fans mit Tipps auf der Webseite im Forum weiterzuhelfen. Um eine vergleichbare Katastrophe zumindest bei künftigen Titeln auszuschließen, heuerte die Softwareschmiede nun einen QA-Manager an, der sich um die Koordination von Qualitätssicherung, Customer Support, Betatests und der generellen Testabläufe kümmern soll. Hoffentlich hilfts! ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.ascaron.de

Spar, Schwein!

Überraschend senkte Ubi Soft den Preis für die Spielesammlung GOLD GAMES 6, die 15 mittelmäßige bis sehr gute Spiele enthält.



Spielesammlung | Nur noch 19,95 Euro müssen Sie für 15 Spiele berappen, das sind nur 1,33 Euro pro Spiel! Die Sammlung *Gold Games 6* enthält sogar einige echte Highlights der jüngeren Spielgeschichte. Darunter der Strategiehammer *Battle Realms*, das Kultrollenspiel *Gothic* und der Rennspaß *Rally Championship 2002*. Auch der Rest des Pakets ist nicht zu verachten. Viele der übrigen Titel bekämen auch nach heutigen Maßstäben noch eine gute bis befriedigende Wertung. Die Sammlung sichert jedenfalls Spielvergnügen für Monate und das zu einem äußerst günstigen Preis. ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.ubisoft.de

Schreibfehler

Einige Käufer hatten bei der Installation von DTM RACE DRIVER Probleme.

Rennspiel | Fast schon eine lustige Panne: Die beiden CDs von *DTM Race Driver* sind missverständlich beschriftet – und sorgten deshalb für Verwirrung. Wenn Sie die Installation mit CD 1 starten und die Routine dann nach dem Datenträger „Race Drive Data" verlangt, legen Sie einfach die CD 2 ein. Schon funktioniert's, obwohl der Silberling nicht als „Race Drive Data" gekennzeichnet ist. ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.codemasters.com



BESSERWISSER

ALEXANDER GELTENPOTH ÜBER EINE KOMPROMISSLOSE AKTION



Orks an der Kette: Wer bei Warcraft 3 mit Hilfsprogammen nachhelfen will, kriegt Ärger.

Jagd auf Cheater

Anfang April löschte Blizzard 131.000 *Diablo 2*- und 12.000 *Warcraft 3*-Accounts. Gleichzeitig wurden 7.000 CD-Keys für einen Monat gesperrt, 1.000 sogar permanent deaktiviert. Der Grund: Im Battle.Net beeinträchtigen Hack- und Cheat-Programme das Spielvergnügen der breiten Masse. Wer solche Programme verwendet, muss damit rechnen, dass der entsprechende Account und mit ihm der sorgsam aufgepäppelte *Diablo 2*-Held gelöscht wird. Wiederholungstätern droht die Sperrung des CD-Keys, in krassen Fällen für immer. Grundsätzlich ist ein derart kompromissloses Vorgehen natürlich der einzige Weg, um die Zahl der Cheater einzudämmen und alle Spieler vor der Nutzung solcher Programme abzuschrecken. Jedoch fasst Blizzard den Begriff Hack-Programm sehr weit: Darunter versteht die renommierte Softwareschmiede nämlich sämtliche Programme, die in irgendeiner Weise mit dem Spiel oder dem Battle.Net zusammenarbeiten. Laut Blizzard würden viele dieser Programme Trojaner enthalten und sensible Daten – meist den CD-Key inklusive dem Passwort – an Dritte weitergeben. Jedoch fallen auch völlig harmlose Programme unter die rigorose Regel: Wollen Sie beispielsweise die Hotkeys in *Warcraft 3* auf andere Tasten legen? Das ist mit einem Hilfsprogramm möglich und mit Sicherheit kein Cheat oder Hack. Doch dann riskieren Sie automatisch, dass Blizzard Ihren Account lahm legt. Sicher dürfte es sehr schwer sein, zwischen harmlosen und schädlichen Programmen zu unterscheiden, aber müssen deswegen alle auf die vielen nützlichen Funktionen von Hilfsprogrammen verzichten?

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
DAS ACHTE WELTWUNDER							
Moderne Siedler? Ab und zu gerne!	Taugt, um 'ne Frau vor'n PC zu locken.	Tolles Spiel, aber viiiel zu niedlich.	So süß, dass man Zahnschmerzen bekommt.	Was für ein Gewusel! Besser als die Siedler!	Wieder mal eine absolute Glanzleistung.	Der neue Hilfe-Assistent ist spitze.	Eher was für BWL-Studenten.
DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN							
Ach nee, *Raven Shield* hat mehr Drive.	Lieber *Black Hawk Down* als depressiv!	Hirnlos ballern macht selten Spaß.	Ich ziehe lieber durch Vietnam in *Vietcong*.	Hier werd ich zum Ba-Ba-Ballermann!	Sinnloses Gemetzel ist nix für mich.	Action ohne Ende. Perfekt für mich.	Ihr Heuchler! Mir gefällt's.
ENCLAVE							
Wer braucht schon sein Gehirn?	Bullige Berserker bringen Bombenspaß.	Hübsches Gemetzel: Jawoll!	Das machte schon auf der Xbox Spaß.	Endlich mal 'ne gelungene Konsolenumsetzung.	Schlichtweg der Hammer. So was lieb ich.	Die Endgegner sind der Hammer.	Besser als die Xbox-Version.
INDIANA JONES 6							
Ich will den nächsten Film!	Lara Croft mit einem Riemen? Ne danke.	*Würg* Nervtötende Speicherpunkte.	Dah, da, da, da-aaaaaa, da, da, daaa!	Naja, dann doch lieber den Kinofilm.	Die rätsellastigen Vorgänger fand ich besser.	Endlich ist Indy zurück auf dem PC.	Deutsche verprügeln! Genau mein Ding!
TROPICO 2							
Gebt mir bitte Seeschlachten!	Rummachen ist geiler als Rum machen.	Echte karibische Partys sind besser.	Cool, aber ziemlich komplex.	Der Rest hat keine Ahnung, *Tropico 2* rockt!	Ganz nett, aber nicht meine Welt.	Piraten ohne Seekämpfe? Nicht mir mir.	Das Genre liegt mir nicht so.
WARRIOR KINGS BATTLES							
Meinen Napoleon-Komplex habe ich besiegt.	Strategie? Dann doch eher Ritter Sport.	Mir fehlt eine richtige Kampagne.	Schlachten am Fließband – schnarch!	Gääähn, nichts für mich.	Der erste Teil war mir schon zu öde.	Den Vorgänger fand ich besser.	Das beherrsche ich (wortwörtlich) im Schlaf.

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		
Jedi Knight 2	Raven Software	04/2002
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Splinter Cell	Ubi Soft	02/2003
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		
Flucht von Monkey Island	Lucas Arts	01/2001
Grim Fandango	Lucas Arts	01/1999
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
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		
Battlefield 1942	Digital Illusions	10/2002
Counter-Strike	Valve	02/2001
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



- 2 Kampagnen
- Je 6 Charaktere
- 4 Bonus-Charaktere
- 27 Levels
- Versteckte Mini-Spiele
- 82 Waffen und Ausrüstungsgegenstände
- Ich- oder Verfolgerperspektive
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Speicherpunkte bei den Stufen „Leicht" und „Mittel"

» Mit übergroßen, muskulösen und vor allem gehörnten Ehemännern ist nicht gut Kirschen essen. «

Hack Fleisch!

Bei ENCLAVE hauen Sie mit Schwertern, Äxten und Hämmern um sich, nutzen Armbrust, Bogen & Co. oder klopfen Zaubersprüche. Im Kampf für das Gute oder das Böse.

Stellen Sie sich vor, Sie leben in einem geteilten Land, das früher eins war. Jetzt erfreuen sich die Bewohner der einen Region am Wohlstand, während die anderen gleichgeschaltet sind und ein kümmerliches Dasein fristen. Dies ist das Szenario von *Enclave*. Fehlt nur noch, dass einige Leute zu Montagsdemos auf die Straße rennen und „Die Mauer muss weg!" brüllen, was? Klappt aber nicht! Das könnte daran liegen, dass es gar keine Mauer gibt. Oder, was die eigentliche Wahrheit ist: Es geht gar nicht drum, dass einstige Brüder und Schwestern eine Wiedervereinigung anstreben, sondern um den ewigen Kampf zwischen Gut und Böse.

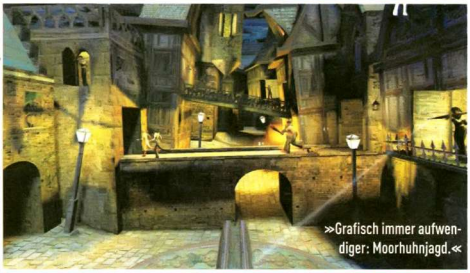
HIEBE STATT BEGRÜSSUNGSGELD

Ein Magier hat die Landmassen vor Jahrhunderten durch eine gewaltige Erdspalte getrennt, weil sich die Bewohner der so genannten Enklave nie mit den fremdartigen Gesellen der Outlands grün waren und sich die Typen regelmäßig die Köpfe einschlugen. Doch mittlerweile schließt sich die Kluft. Es existieren sogar bereits Berührungspunkte. Jetzt wollen die Outlander einreisen, um ein bisschen zu plündern und zu brandschatzen. Selbstverständlich hat die Regierung der Enklave etwas gegen die aufdringlichen Besucher. Die Folge: Statt Begrüßungsgeld werden

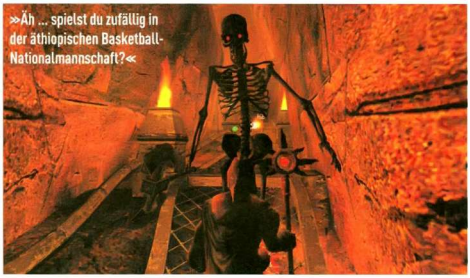




»Ey, du hast ja wohl 'nen Hammer, Alter!«



»Grafisch immer aufwendiger: Moorhuhnjagd.«



»Äh ... spielst du zufällig in der äthiopischen Basketball-Nationalmannschaft?«



»Egal ob Hängebusen oder Silikon-Kürbis: Dieser Sport-BH sitzt bei jeder Brustwarzen-Position perfekt.«

Bug-Wahn & deutsche Version



»Dieser Checkpoint heißt nicht Charly.«

Die Idee, der PC-Version Speicherpunkte zu spendieren, finden wir eigentlich nett von den Entwicklern. Wenn nicht dieser ab und an auftretende Programmfehler wäre! Der sorgt dafür, dass Ihr Recke nach einer Wiedergeburt am Checkpoint kleben bleibt wie eine Fliege im Spinnennetz. Dieser Bug ist der Hauptgrund, warum wir *Enclave* eine noch höhere Wertung verwehren. Doch es gibt Hoffnung: Die später erscheinende, deutsche, komplett lokalisierte Version soll bereits gepatcht ausgeliefert werden. Wann allerdings, wusste bei Redaktionsschluss noch niemand. Grund: Die ursprüngliche Vertriebsfirma Swing! hat zurzeit Geldprobleme und verhandelt mit Firmen, die *Enclave* kaufen und auf den Markt bringen sollen. Zuletzt war Infogrames im Gespräch. Vermutlich landet das Spiel in Deutschland entschärft in den Läden, also ohne Pixelblut – wie bei der Xbox-Version.

AUF DVD

VIDEO



Hiebe verteilt. Und der Spieler steckt mittendrin in diesem Konflikt. Ob er für die Enklave (14 Levels) oder die Outlander (13 Levels) in die Schlacht ziehen will, bleibt ihm überlassen.

DAS DRECKIGE DUTZEND

Pro Kriegspartei können Sie abwechselnd auf einen von sechs Charakteren zurückgreifen, den Sie wahlweise in der Verfolger- oder Ich-Perspektive und per Maus und Tastatur durch die Fantasy-Welt steuern. Allerdings: Die Helden werden erst mit der Zeit freigeschaltet. Für die Enklave gehen je nach Vorliebe Ritter, Jägerin, Druidin, Halbling, Gnom und Zauberer an den Start. Die Invasoren halten mit Meuchelmörderin, Berserker, Hexenmeisterin, Goblin, Bombardier oder einer Untoten-Magierin („Lich") dagegen.

SCHWERT, BOGEN UND MAGIE

Jede Figur hat Stärken und Schwächen. Während beispielsweise bei den Guten die Jägerin eine Meisterin im Umgang mit dem Bogen ist, sogar wie ein Scharfschütze zoomen oder bis zu acht Pfeile gleichzeitig abschießen kann, präsentiert sich der Halbling als wieselflinker Nahkämpfer. Auf der anderen Seite steht der schwerfällige, aber widerstandsfähige Berserker als Haudrauf mit Schlagwaffe und Schild seinen Mann und die Hexe feuert nicht nur magische Geschosse ab, sondern kann unter anderem ein Skelett als Kampfgenossen herbeirufen. Eine Beschreibung aller Charaktere finden Sie auf Seite 143.

NEULICH IM KAUFHAUS

Wie durchschlagskräftig die Helden sind, hängt auch von deren Ausrüstung ab. Deshalb ist wichtig, während des Spiels möglichst viel Gold und Juwelen zu sammeln. Geld brauchen Sie zwischen den Abschnitten, um Ausrüstung zu kaufen. Das Angebot um-

So spielt sich Enclave

Damit Sie sich vorstellen können, was *Enclave* an Missionen bietet, haben wir für Sie die Abschnitte der dunklen Kampagne aufgelistet. Zu zehn Aufträgen gibt's Bilder obendrauf.

Mission 1: Schießen



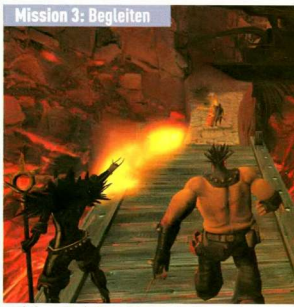
»Beim Treffen der Magersüchtigen-Selbsthilfegruppe herrschte gereizte Stimmung.«

Mission 2: Befreien



»Umdreh'n, bücken! Der Besuch bei einer Fachärztin für Darmerkrankungen ist wahrlich kein Spaß.«

Mission 3: Begleiten



»Lebensabschnittsgefährtinnen sollten nicht nur gut kochen, sondern auch grillen können.«

Mission 7: Staunen



Wäre die Enclave-Grafik eine Frau, Mann würde sie heiraten wollen. Schauen Sie sich allein das Wasser an!

Mission 9: Zerstören



»Aus Büstenhaltern von weiblichen Riesen lassen sich übrigens hervorragend Belagerungskatapulte bauen.«

LEGENDE

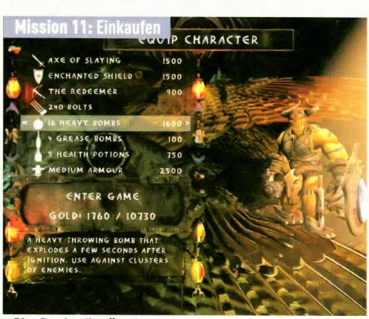
Level	Auftrag
1	Kristall von Evresi finden
2	Kaufmann Marcus töten
3	Arkmoor verteidigen; feindlichen Anführer Alecto ausschalten
4	„Buch der Seelen" finden; die Fallen umgehen
5	Wächter-Dämon besiegen
6	Zauberer Zale besiegen
7	Sich durch die Verteidigung von Celenheim kämpfen
8	Prinzessin Jasindra finden und entführen
9	Die Mauern von Iellon zerstören, eindringen und die Dreg'Atar-Flagge hissen
10	Einen Weg in die Festung von Celenheim finden; Commander Ehrick besiegen
11	In den Minen drei Teile einer Bombe finden und eine Versorgungsbrücke sprengen
12	Mordessa töten
13	Königin Aylindel und deren sechs Elite-Magier besiegen

Mission 10: Zaubern



Mit dem „Stab der Verdammten" ruft die Magierin ein Skelett und mit einem zweiten Spruch heizt sie einem Gegner ein.

Mission 11: Einkaufen



Die „Bombardiere" stehen auf schwere Granaten. Damit lassen sich ganze Gegnerhorden auf einmal auslöschen.

Mission 12: Hauen und stechen



»Lady, du hast zwar einen großen Mund, aber ich lass dich trotzdem abblitzen.«

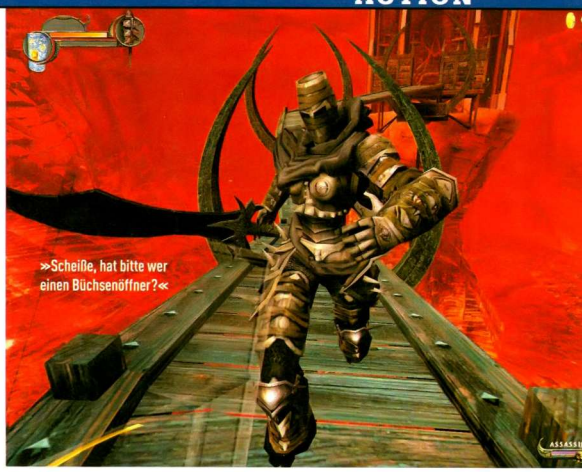


Wie man die magischen Schutzschilder knackt, ist simpel. Das kriegt selbst ein strunzblonder Goblin auf die Reihe.





»Plötzlich war sich der Suizidgefährdete dann doch nicht mehr sicher: Boah, das ist schon VERDAMMT hoch ...«



fasst drei Schutzpanzer (leicht, mittel, schwer), diverse Schlagwaffen und Schilde, Bögen und Armbrüste mit unterschiedlichen Geschossen, Zauberstäbe, Heiltränke sowie spezielle Sprengkörper für den Gnom und den Bombardier. Wer sich das Leben leichter machen will, braucht schon einiges an Kohle!

KÖPFCHEN BEI KÄMPFEN

Bei der hellen Kampagne starten Sie als Ritter. Der hockt zunächst im Knast zu Celenheim, weil er etwas getan hat, was viele gern tun würden: Steuereintreiber verhauen. Sie müssen erst einen Weg in die Freiheit finden. Hier begegnen Ihnen die ersten genretypischen Schalter – sehr viel weiter geht die Rätselkost in der Folgezeit übrigens auch nicht. Köpfchen ist eher bei Kämpfen mit Endgegnern gefragt, die sich nur selten mit roher Gewalt aus den übergroßen Latschen hauen lassen. Stattdessen gilt es, Tricks herausfinden, wie man sich ihrer entledigt.

WELCHES SCHWEINDERL HÄTTENS' DENN GERN?

Außerdem sollten Sie überlegen, welchen Charakter Sie für einen Level wählen. Ja, man kommt die meiste Zeit prima mit einem Prügler durch. Manche Aufträge sind aber als Fernkämpfer besser zu bewältigen. Zum Beispiel die elfte Mission der dunklen Kampagne, bei der in der Mine von Ungard mindestens ein halbes Dutzend hinterhältiger, tödlicher Scharfschützen lauert. Während dieser Aufgabe leistete uns beispielsweise die Untoten-Magierin sehr gute Dienste.

GUTE AUSSICHTEN!

Geschickt gelöst haben die Entwickler die Kameraführung. Steht Ihr Recke beispielsweise mit dem Rücken zu einer Wand, wird der Charakter unsichtbar. Damit bleibt der Überblick fast immer gewahrt. Das sieht dann aus, als würden Sie in der Ich-Perspektive spielen. Die Ego-Sicht zum Zocken an sich auszu-

PC vs. Xbox 3:1

Enclave **ist eine Xbox-Umsetzung. Welche Fassung ist besser? Obwohl es wenige Unterschiede gibt, siegt die PC-Version klar. Warum? Weil die Entwickler konsequent an den Schwächen gearbeitet haben.**

	PC DVD-ROM	XBOX
Kameraführung	+ Sehr gut gelöst	- Plump, häufig verwirrend
Schwierigkeit	+ Drei Stufen	- Nicht einstellbar
Speichern	+ Speicherpunkte	- Speichern nur nach jeder Mission
Kampagnen	- Frei wählbar	+ Dunkle Kampagne muss freigespielt werden

ENCLAVE

VERGLEICH

HEAVY METAL: F.A.K.K. 2



ENCLAVE



JEDI KNIGHT 2



BOSS-FAKTOR

77% Eine Hand voll Zwischengegner. Aber der Obermotz zum Schluss ist richtig fett.

91% Hölle, Hölle, Hölle! Besonders bei der dunklen Kampagne kommt's immer dicker.

84% Ettiche coole Zwischengegner, auch riesige Geher. Und ein charismatischer Oberboss.

GRAFIK

80% Bei Erscheinen das Nonplusultra und heutzutage immer noch eine gute Note 2.

92% Trotz minimaler Mängel derzeit das Maß aller Dinge. Oder kurz: herausragend.

88% Stark: Animationen und Spezialeffekte. Manche Umgebung wirkt aber etwas trist.







SPIELDAUER

67% 15 Stunden, wenn's hochkommt. Einen Mehrspielermodus gibt's auch nicht.

86% 20 Stunden und die Boni und vielen Charaktere motivieren, es mehrfach zu zocken.

92% Ca. 25 Stunden plus Mehrspielermodus. Für einen Actiontitel hervorragend.

SPIELSPASS

79% (ABGEWERTET) Für mittlerweile nicht mal 10 Euro ist Heldin Julie nach wie vor eine Sünde wert.

83% Sehr linear und manchen vielleicht zu eintönig. Für Hack-&-Slay-Fans aber perfekt.

91% Viele Hüpfeinlagen und Schalter. Aber: sehr abwechslungsreich und atmosphärisch.

80%	10%	10%	90%	5%	5%	70%	15%	15%

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

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

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



256 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-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								

LEISTUNGSMERKMALE

Enclave ermöglicht Frameraten von mehr als 260 Bildern pro Sekunde! Natürlich nur mit einer schnellen CPU. Aber auch mit einem 1.500-MHz-Prozessor erreichen Sie noch über 180 fps. Selbst bei 1.000 MHz ist Spielen mit maximalen Details möglich. Erstaunlich ist, dass ältere Karten automatisch einige Grafikfeatures deaktivieren. Dadurch wird die Qualität etwas gedrückt, aber die Grafik bleibt flüssig. Untere Schmerzgrenze: 600 MHz, Geforce 256, 128 MByte RAM.

PRO & CONTRA

- \+ Abwechslungsreiche Charaktere
- \+ Viele Waffen
- \+ Fette Zwischen- und Endgegner
- \+ Hervorragende Grafik
- \+ Viele Gegnertypen
- \+ Inhaltliche Verknüpfung der beiden Kampagnen
- \+ Lebendige Welt durch viele Skripte
- \+ Musik in Orchester-Qualität (Dolby Digital 5.1)
- \+ Großer Wiederspielwert
- \- Speicherpunkt-Bug und andere kleine Fehler
- \- Unausgereifte künstliche Intelligenz
- \- Extrem linear



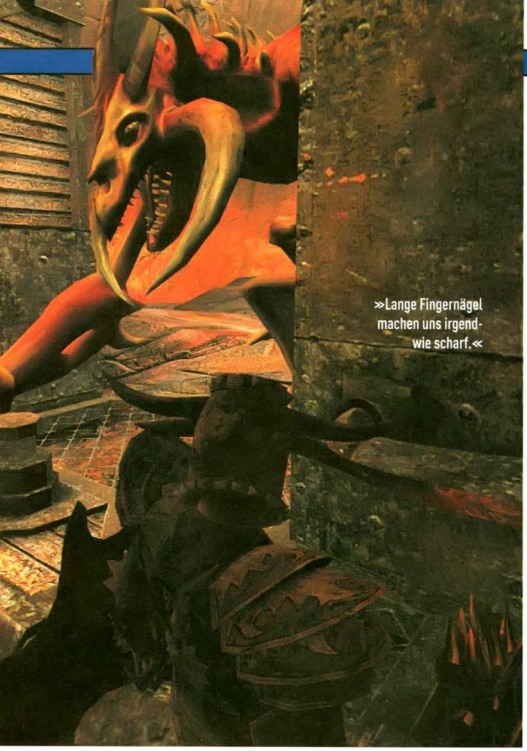
wählen, ist übrigens manchmal ebenfalls nicht verkehrt, wenn Sie einen Fernkämpfer oder Zauberer steuern und auf weit entfernte Gegner zielen.

DER GRÜNE PUNKT NÜTZT!

Im Nahkampf gibt's neben dem Standard-Hieb nur einen Spezialangriff, der eine flotte Dreierkombination erlaubt. Mit einem Schild können Sie vor allem Pfeile gut abwehren. Das war's dann aber auch mit taktischen Finessen. In erster Linie kommt's auf Schnelligund Geschicklichkeit an. Tragen Sie gerade eine Fernwaffe in der Hand oder spielen Sie einen zauberkundigen Helden, erscheint in der Mitte des Bildschirms ein grüner Punkt, der nichts mit Müll zu tun hat. Im Gegenteil: Er dient als sinnvolle Zielhilfe und wird rot, sobald Sie Kontrahenten im Visier haben.

ABWECHSLUNGSREICHES HACK & SLAY

Dafür, dass *Enclave* sehr linear ist – manche Zeitgenossen mögen es als tumbes „Drück-Schalter-und-hau-drauf"-Spiel sehen – präsentiert es sich dank der abwechslungsreichen Missionen (vgl. Seite 78) keinesfalls langweilig.



»Lange Fingernägel machen uns irgendwie scharf.«

Hin und wieder finden Sie übrigens Karten, die Bonus-Missionen freischalten. Besonders unterhaltsam fanden wir eine Art *Moorhuhnjagd* per stationärem Armbrust-Geschütz.

ÜBERRASCHUNG!

Das Fantasy-Abenteuer bietet eine lebendige Welt. Dies erreichen die Entwickler durch eine Menge geskripteter Ereignisse. So sorgen plötzlich herunterfallende, marode Mauerreste oder zusammenstürzende Brücken immer wieder für Schockmomente. Hin und wieder hüpfen Ihnen überraschend Gegner vor die Füße, nachdem sie durch eine Fensterscheibe gesprungen sind. Cool ist ferner eine Szene, bei der Sie sich plötzlich wie im *Indiana Jones*-Film *Jäger des verlorenen Schatzes* riesigen rollenden Steinkugeln gegenübersehen, die Ihren Recken zu Flunder-Filet machen sollen. Hektik kann auch aufkommen, wenn Sie im siebten Level der hellen Kampagne durch eine Hafenanlage wollen. Weil Sie plötzlich von Kanonenkugeln beschossen werden! Und wenn ein Bombardier von der anderen Seite einer Schlucht mit einem Katapult zwei Goblins zu Ihnen rüberschleudert, hat das sogar Witz.

HABEN SKELETTE EIN GEHIRN?

Die Skripte bringen neben oder gerade wegen ihres Unterhaltungswertes einen weiteren Vorteil mit sich. Sie kaschieren die Schwächen der künstlichen Intelligenz. Skelette bleiben ab und zu einfach stehen und lassen sich bequem per Fernwaffe zu Knochenmehl verarbeiten. Feindliche Meuchel- geraten unerwartet zu Selbstmörderinnen und stürzen sich mal eben unmotiviert in eine Schlucht. Goblins saufen ab, weil sie im Wasser stehen. Wenn dann noch manche Kämpfer geradlinig wie auf Schienen und ohne Sinn und Verstand auf Sie zustürmen oder gar an Türen hängen bleiben, ist das höchstens unfreiwillig komisch. Hat da ein Azubi die Wegfindungsroutinen programmiert, oder wie?

DU BIST WUNDERSCHÖN!

Enclave zieht seine Faszination einerseits aus den coolen Charakteren, die sich alle mehr oder weniger anders spielen. Ferner haben es die Starbreeze Studios geschafft, einen tollen Spannungsbogen

Parallele Welten

Enclave **begeistert nicht nur durch die zwei unterschiedlichen Kampagnen. Auch deren Verknüpfungspunkte sind cool. Ab und zu kommt der Spieler an Orte zurück, die er bereits als Kämpfer der Gegenseite besucht hat. Ferner haben Begegnungen mit Nichtspielercharakteren unter jeweils anderen Bedingungen ihren Reiz. Wir erklären das anhand dreier Beispiele: In der dritten Mission der hellen Kampagne sollen Sie den Kaufmann Marcus eskortieren, beim achten Auftrag für die Bösen meucheln [1]. In Mission 8 verteidigen Sie für die Guten die Stadt Meckelon und sollen ein Luftschiff startklar machen, im Auftrag des „Bürgermeisters" Alecto. In Abschnitt 8 der dunklen Kampagne wiederum greift dieser mit seinen Truppen Arkmoor per Luftschiff an und Sie sollen ihn stoppen [2]. Bei Auftrag 13 reisen Sie als Kämpfer des Lichts nach Arkmoor, um Prinzessin Jasindra vorm Opfertod zu bewahren. Für die „Konkurrenz" aktiv, sollen Sie die Königstochter entführen [3].**

Helle Seite



1

»Der Barbier von Sevilla rät diesem haarigen Kunden ganz klar zu einer Ganzkörper-Rasur.«



2

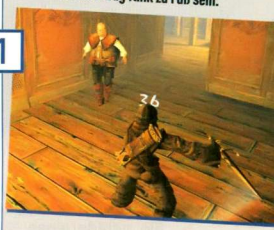
»Der Krieger würde jetzt gern mit diesem Zeppelin durch die Luft schiffen. Aber erst müssen wir Treibstoff besorgen.«



3

»Emanzen schwören felsenfest: Jesus war eine Frau!«

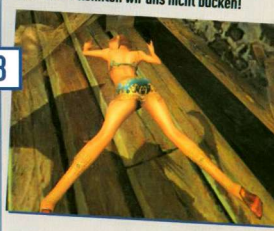
Dunkle Seite



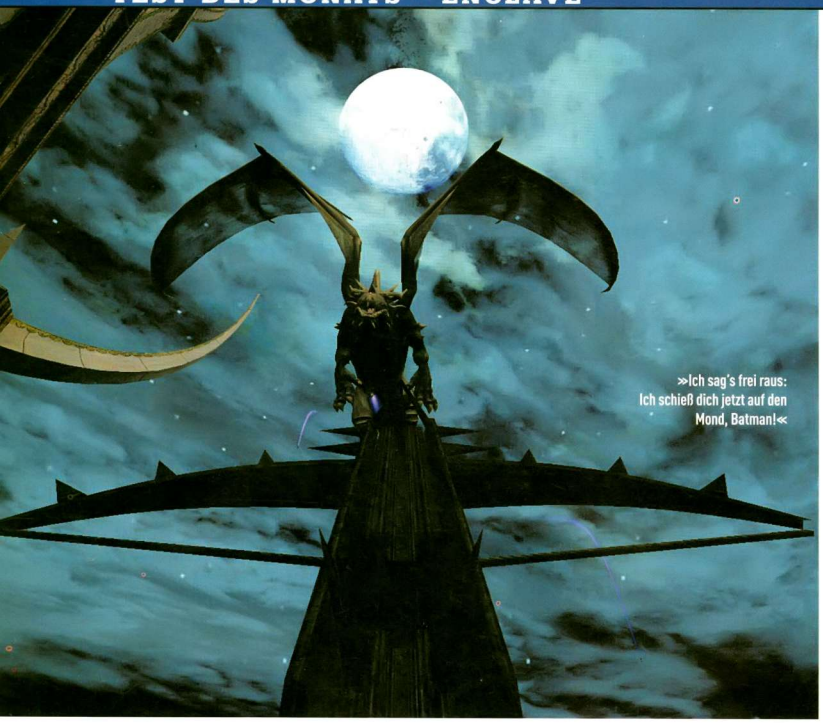
Man mag's kaum glauben, aber Fettsack Marcus kann richtig flink zu Fuß sein.



»Lasst es mich kurz und bündig sagen, Römer: Eure Zwergschildkröte nutzt einen Scheißdreck!«



Ehrlich, liebe Leser, wir haben alles versucht, aber tiefer konnten wir uns nicht bücken!


»Ich sag's frei raus: Ich schieß dich jetzt auf den Mond, Batman!«

aufzubauen, besonders bei der hellen Kampagne. Wenn Sie gerade einen Zwischenendgegner zur Strecke gebracht haben, setzt das Spiel wenig später noch einen drauf. Außerdem stark: Die Verknüpfungspunkte zwischen den Kampagnen, die wir Ihnen im Kasten „Parallele Welten" auf Seite 81 näher bringen. Außerdem ist die bombastische Grafik zu nennen. In keinem anderen Spiel sehen die Figuren detaillierter aus. Animierte, spiegelnde Wasseroberflächen verwöhnen das Auge ebenso wie Licht- und Schattenspiele und die hoch aufgelösten Oberflächenstrukturen (Texturen). Nicht jeder Zauberspruch-effekt mag ein Feuerwerk sein – doch das ist Kleinkram.

STREICHELEINHEITEN FÜR DIE OHREN

Der Sound hat seine Stärken bei der orchestralen Musikuntermalung, die besonders mit entsprechender Hardware durch Dolby Digital 5.1 hervorragend zur Geltung kommt. Sonst glänzt auch die Sprachausgabe – wobei Sie allerdings wegen der ständigen Kämpfe die meiste Zeit surrende Pfeile, klirrende Schwerter und Ha-Ha-Geschrei zu hören kriegen. Passt aber gut, macht also nix.

I AM EVIL! HÄ?

Übrigens: Sie haben freie Wahl, welche der zwei Kampagnen Sie zuerst angehen möchten. Das hat uns etwas irritiert. Denn in der ursprünglichen Version des Spiels, das von der Xbox stammt, musste man erst für die Streiter des Lichts antreten, um die dunkle Kampagne freizuschalten. Witzigerweise weiß das Programm selbst nicht, dass das auf dem PC jetzt anders ist: Wer die Vertreter des Guten zum Sieg führt, wird mit dem Freischaltcode „iamevil" belohnt. Irgendwie auch ganz lustig, was? HARALD FRÄNKEL

FAZIT


CHRISTIAN BIGGE

Computerspiele sollen unterhalten, oder? Nach einem anstrengenden Arbeitstag kann ich mir kaum Besseres vorstellen, als mich mit einer Runde *Enclave* zu entspannen. Dazu eignet sich dieses Spielchen hervorragend. Ich brauche keinen Deut nachzudenken, viele Missionen dauern höchst partnerkompatibel kaum länger als 30 Minuten und belohnen einen mit satter Action und wunderschönen Bildern. Das ist prima! Richtig einfach wird's dank „ferngelenkter Raketen" übrigens mit der Untoten-Magierin, spaßiger finde ich die Monster-Meuchelei aber auch mit einem zünftigen Nahkämpfer. Mein Tipp: Kaufen Sie sich ein paar Stunden Spaß und packen Sie die Keule aus. Wer am PC lieber Probleme lösen oder Schlachten lenken will, sollte allerdings die Griffel von *Enclave* lassen.

FAZIT


HARALD FRÄNKEL

Mit der Druidin spielen? Nö. Aber selbst sie hat 'ne Daseinsberechtigung, der Hintern ist nämlich super! Technisch betrachtet, natürlich: Er zeigt die Detailverliebtheit der Entwickler, die physikalisch korrekt darstellen, dass ein derart knappes Unterteil grundsätzlich zwischen die Po-Backen rutscht. Äh, lassen wir das – was ich sagen will: *Enclave* bietet jedem was. Mein Favorit bei den Charakteren ist der Berserker der dunklen Seite. Spielerisch fand ich dagegen die helle Kampagne unterhaltsamer. Nicht jederzeit speichern zu können, entpuppt sich übrigens als nicht tragisch: Die bis zu zwei Checkpoints pro Level sind fair gesetzt. So kommt kaum Frust auf. Außer, Sie bleiben wegen eines Bugs in einer Wiedergeburtsstation stecken wie der viel zitierte spitze Nachbars-Lumpi manchmal in einer Hundedame – echt unangenehm!


»Seltsam: Rüstung für Bärte?«


»Jetzt wissen wir endlich, wie warme Brüder nackt aussehen.«

ENCLAVE

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MB RAM, 2.200 MB HD, Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Starbreeze Studios
	VERTRIEB:	Noch nicht bekannt
SINNVOLL: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Geforce3	**INTERNET:**	www.enclavegame.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Noch nicht bekannt

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Echte Helden kämpfen sich allein durchs Leben.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	92%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER

83%

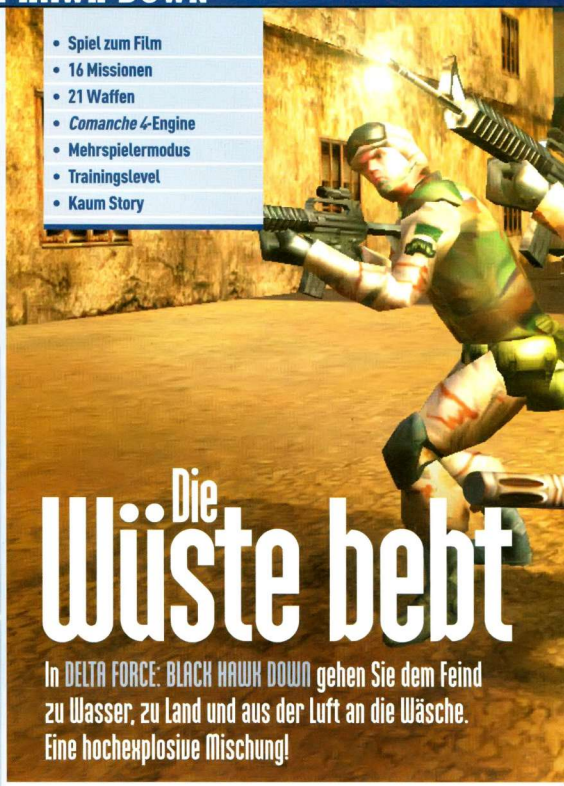
SEHR GUT – Geradliniges, schnelles und prächtiges Fantasy-Grafikspektakel


COLD ZERO
the last stand
"Spannend, spannender, Cold Zero"
78% Einzelspieler
PC ACTION
Ausgabe 03/03
"Einfache Steuerung,
abwechslungsreiche Missionen,
viele Gestände und Waffen"
Spielspaßwertung 2-
BRAVO SCREENFUN
Ausgabe 03/03
DEEP SILVER
DRAGO entertainment
JoWooD Productions

So spielt sich Delta Force: Black Hawk Down

Im Grunde genommen laufen in *Delta Force: Black Hawk Down* alle Einsätze nach dem gleichen Schema ab. Sie rüsten sich aus, lesen das Briefing (oder auch nicht) und betreten anschließend zu Wasser, zu Land oder aus der Luft das virtuelle Schlachtfeld. Dort angekommen, ballern Sie alles kurz und klein. Was Sie sonst noch in Somalia erwartet, verraten wir Ihnen hier.

- Spiel zum Film
- 16 Missionen
- 21 Waffen
- *Comanche 4*-Engine
- Mehrspielermodus
- Trainingslevel
- Kaum Story



Die Wüste bebt

In DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN gehen Sie dem Feind zu Wasser, zu Land und aus der Luft an die Wäsche. Eine hochexplosive Mischung!

MINENFELDER



Ach du Schreck, ein Minenfeld! Sehen Sie eines dieser Warnschilder, sollten Sie unbedingt speichern. Denn selbst wenn Sie nicht auf eine der Tretminen steigen, wird es unter Garantie einer Ihrer Kameraden tun.

SPRENGEN



In dieser Mission sollen Sie zuerst eine Funkeinrichtung zerstören und anschließend mit Sprengstoff einen hässlichen Kahn versenken. Das gibt ein Feuerwerk. Das Teil ist nämlich randvoll mit Waffen.

SCHLEICHEN



Bei Dunkelheit können die Gegner Sie nicht sehen. So huschen Sie mit eingeschaltetem Nachtsichtgerät unbemerkt an den Wachen vorbei. Alternativ könnten Sie auch jeden erschießen.

FÜTTERN



Ein fettes Steak haben Sie leider nicht in der Hosentasche. Sonst könnten Sie das süße Krokodil vielleicht damit gnädig stimmen. Wollen Sie nicht gebissen werden, sollten Sie wegrennen oder das Vieh mit Blei füttern.

Draußen herrscht Bombenwetter. 35 Grad im Schatten. Kein Wölkchen am Himmel. Ideale Bedingungen für einen Trip zum nahe gelegenen Traumstrand. Stopp! Was fällt Ihnen ein, Soldat! Sie glauben doch nicht etwa, dass Sie zum Vergnügen ans Horn von Afrika gereist sind? Urlaub können Sie später machen. Jetzt müssen Sie erst mal der Bevölkerung Somalias helfen. Die hat seit Monaten überhaupt nichts zu lachen. Schuld daran ist ein Bürgerkrieg zwischen verfeindeten Stämmen und Clans. Die Folge: Anarchie und Hungersnot. Ihr Auftrag ist eindeutig: Unterstützen Sie die UN virtuell bei der Lebensmittelverteilung und schalten Sie den Obertyrannen Aidid aus. Seine brutalen Milizen haben lange genug Unschuldige terrorisiert.

PASS AUF!

Ihr erster Auftrag besteht darin, einen UN-Konvoi zu eskortieren. Keine Sorge, zu Fuß brauchen Sie nicht neben den Lkws herzujoggen. Da macht selbst der besttrainierteste Soldat irgendwann schlapp. Vielmehr klemmen Sie sich hinter das MG eines Humvee und geben Feuerschutz. Schon nach wenigen hundert Metern geht tierisch die Post ab. Von allen Seiten greifen Aidids Schergen an. Raketen zischen durch die Luft, heftige Explosionen lassen den Boden erzittern, Gewehrsalven verfehlen Sie nur um Haaresbreite. Ihre Kommandanten erkennen die Aussichtslosigkeit der Lage und fordern Luftunterstützung an. Ein MH-60 befindet sich in der Nähe, jedoch ohne Bordschützen. Während Ihre Kameraden die Stellung halten, nehmen Sie die Füße in die Hand, rennen zum vereinbarten Rendezvouspunkt und bemannen die Minigun im Black Hawk.

AUF DVD
VIDEO



»Die drei von der Tankstelle haben ihre Zapfhähne gegen Bleispritzen getauscht.«

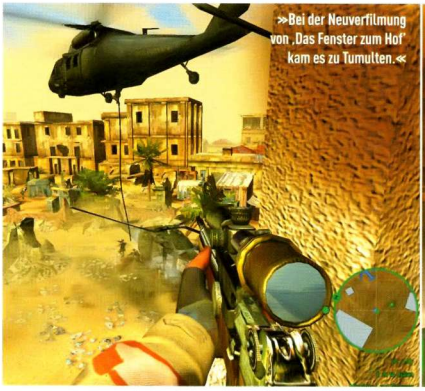
Der Kugelhagel aus der Luft kann beginnen.

KENN ICH SCHON

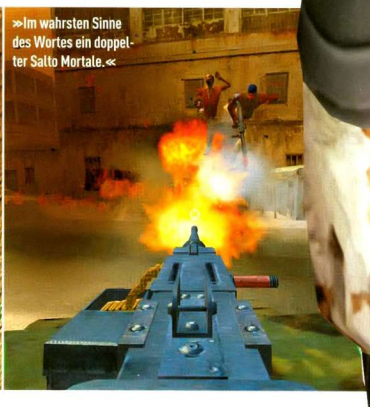
Klingt aufregend? Ist es auch. Selten hat sich ein Shooter derart rasant gespielt wie *Delta Force: Black Hawk Down*. Schade nur, dass sich bereits nach wenigen Missionen eine gewisse Monotonie einstellt. Novalogic hat die actionreichen Flug- und Fahrzeugsequenzen nämlich viel zu oft eingesetzt. Es gibt kaum einen Auftrag, der nicht wie der eben beschriebene abläuft. Und das, obwohl die Missionsziele ziemlich variieren. Mal sollen Sie ranghohe Offiziere gefangen nehmen, dann pakistanischen Truppen zu Hilfe eilen und wieder ein anderes Mal eine illegale Waffenlieferung hops nehmen.

RETTE UNS!

Was ist überhaupt mit der Rettungsmission aus Ridley Scotts Filmvorlage? Nur keine Panik!



»Bei der Neuverfilmung von ‚Das Fenster zum Hof' kam es zu Tumulten.«



»Im wahrsten Sinne des Wortes ein doppelter Salto Mortale.«

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

VERGLEICH

SOLDIER OF FORTUNE 2	MOH: ALLIED ASSAULT	DF: BLACK HAWK DOWN
		

GRAFIK

81% Vor allem die Charaktere und Animationen sehen richtig gut aus.	**84%** Dank *Q3*-Engine sieht *MoH* auch nach über einem Jahr noch sehr gut aus.	**82%** Bis auf die kargen Innenräume und detailarmen Gegner ein echter Hingucker.

SOUND

85% Ein Ohrenschmaus: Die dynamische Musik und die guten Waffensounds.	**91%** Bei den Soundeffekten rutscht Ihnen schon mal das Herz in die Hose.	**83%** Der Soundtrack rockt die Hütte, die Waffen klingen etwas „künstlich".

REALISMUS

37% In der deutschen Version kämpfen Sie gegen Blechtypen. Unglaubwürdig!	**92%** Kein Spiel bringt die Schrecken des Zweiten Weltkriegs besser rüber.	**76%** Dass *BHD* auf authentischen Ereignissen basiert, kommt nicht so recht rüber.

TEAMPLAY

20% John Mullins ist Einzelkämpfer. Hin und wieder bekommt er Feuerschutz.	**40%** Oft eilen Ihnen Kameraden zur Hilfe. Kommandieren dürfen Sie sie nicht.	**67%** Die taktischen Möglichkeiten während des Spielens sind arg begrenzt.

SPIELSPASS

84% Nach wie vor ein super Ego-Shooter mit toller Atmosphäre.	**86%** Bis auf den Schluss noch immer ein großartiges Spielerlebnis.	**80%** Rambo hätte seine helle Freude. Dummerweise mangelt es an Tiefgang.
75% 10% 15%	60% 20% 20%	75% 20% 5%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Action; ROT= Kampf-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-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								

1.000 MHz, 128 MB, Geforce2 MX | 1.800 MHz, 256 MB, Geforce3 | 2.200 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

Obwohl *Delta Force: Black Hawk Down* auf der gleichen Engine wie *Comanche 4* basiert, benötigen Sie eine deutlich schnellere CPU, um flüssig spielen zu können. Das liegt zum einen an den detaillierter gestalteten Außenlevels. Auf der anderen Seite tummeln sich mehr Einheiten auf dem Monitor, so dass der Prozessor stärker belastet wird. Schon mit einer Geforce2 lässt sich *Delta Force: Black Hawk Down* recht ordentlich, mit circa 30 fps, spielen. Untere Schmerzgrenze: 800 MHz, Geforce, 128 MB RAM.

PRO & CONTRA

- \+ Rasantes Gameplay mit Auto- und Heli-Sequenzen
- \+ Tolle Spezialeffekte
- \+ Fetziger Soundtrack
- \+ Mehrspielermodus
- \+ Authentischer geschichtlicher Hintergrund
- \+ Je nach Vorliebe Ego-Perspektive oder Verfolgersicht
- \+ Überzeugende Speicherfunktion
- \- Langweilige Missionsbeschreibungen, keine Zwischensequenzen
- \- Keine richtige Story
- \- Kurze Spieldauer (rund zwölf Stunden)
- \- Schwache KI
- \- Dürftiges Teamplay
- \- Sehr hardwarehungrig

Ihr hat Novalogic das halbe Spiel gewidmet. Sie kennen den Oscar-prämierten Streifen nicht? Dann erklären wir Ihnen kurz, worum's geht. Während der Operation Restore Hope im Herbst 1993 wurden zwei US-Hubschrauber des Typs Black Hawk über Mogadischu abgeschossen. Die darauf folgende Rettungsmission endete im Fiasko. 18 Amerikaner ließen in einem 17-stündigen Häuserkampf ihr Leben. Obwohl Sie in *Delta Force: Black Hawk Down* dieses Ereignis aus allernächster Nähe erleben, erreicht das Spiel nicht einmal annähernd die knisternde Spannung und unglaubliche Dramatik des Films. Woran liegt's? An den fehlenden Zwischensequenzen. Lediglich in öden, textbasierten Missionsbesprechungen erfahren Sie etwas über die Hintergründe. Etwa, dass ein Hubschrauber abgeschmiert ist. Dass dort aber Pixelkameraden um ihr virtuelles Leben kämpfen und auf schnelle Hilfe hoffen, können Sie nur erahnen. Hier haben die Entwickler viel Potenzial verschenkt. Auch Ihr virtuelles Alter Ego bleibt völlig unbeleuchtet. Eine Identifikation fällt da schwer.

TAKTIK ADE

Nur selten sind Sie in *Delta Force: Black Hawk Down* ganz auf sich allein gestellt. Die

Wat, wer bist du denn?



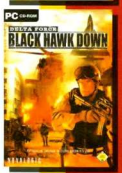
Foto: action press

»Joachim Hesses neue Brille. Modell: Bundeswehr-Feldstecher.«

Die Existenz der Delta Force wurde bis heute vom US-Verteidigungsministerium nicht offiziell bestätigt. Spielen Sie in Black Hawk Down etwa eine Phantom-Einheit? PC ACTION ist der Sache auf den Grund gegangen. Wegen der wachsenden Bedrohung durch den weltweiten Terrorismus rief die amerikanische Regierung im Oktober 1977 in aller Heimlichkeit das 1. Special Forces Operational Detachment DELTA ins Leben. Seither absolvieren im Fort Bragg die Elitesoldaten der Delta Force ein gnadenloses Training unter Extrembedingungen. Die Nahkampfspezialisten verfügen über die beste Ausrüstung der Welt und sind sogar in der Lage, sich als Zivilisten getarnt überall einzuschleusen. Auf dem PC sind die harten Jungs übrigens erst seit 1998 tätig. Da nämlich veröffentlichte Novalogic den ersten Titel der vierteiligen (plus einem Add-on) Delta-Force-Serie.

DAS KANNSTE HABEN!





Electronic Arts und PC ACTION verlosen krasse Preise rund um *Delta Force: Black Hawk Down*. Um einen der Gewinne abzustauben, müssen Sie folgende Frage beantworten:

Wie heißt der somalische Obertyrann?

UND DAS SIND DIE PREISE:

- 5x Ridley Scotts Meisterwerk *Black Hawk Down* auf DVD (Special Edition)
- 5x *Delta Force: Black Hawk Down*
- 15x *Black Hawk Down*-T-Shirts
- 1x Pappaufsteller *Black Hawk Down*
- 2x Buch *Black Hawk Down*
- 1x Soundtrack *Black Hawk Down*



Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pcagewinnspiel" und darauf folgend das Lösungswort (Beispiel: pcagewinnspiel Fiesling) 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 Lösungswort an:
Computec Media AG, Redaktion PC Action
Kennwort: „Black Hawk Down"
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
oder per E-Mail an gewinnspiel@pcaction.de

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



meiste Zeit rücken Sie im Team vor. Ist *Delta Force: Black Hawk Down* also ein Taktik-Shooter? Laut Novalogic schon. In der Realität sieht's jedoch völlig anders aus. Worauf es ankommt, sind ein trainierter Abzugsfinger sowie gute Reflexe. Taktisches Geschick, geschweige denn Grips, sind nicht nötig. Dafür ist das Team-Menü viel zu simpel. Alles, was Sie Ihren Jungs an die Ohren schmeißen dürfen, sind Kommandos wie „Nicht feuern" oder „Granate werfen". Aber selbst wenn Sie präzisere Befehle geben könnten, die Pixel-Kameraden wären viel zu blond, um sie zu verstehen. Die haben ja selbst schon bei den einfachsten Dingen Probleme.

DEPPENVEREIN

Drei Männer, die auf engstem Raum einen Fiesling beschießen und ihn nicht treffen, sieht man häufiger. Und dann gibt's noch so Spezialisten, die unbedingt mit dem Kopf durch die Wand wollen. Solche können Sie für den Rest der Mission getrost abschreiben, weil sie so fasziniert von dem Gemäuer sind, dass sie lustig zappelnd immer weiter dagegen anrennen. Man würde die armen Tröpfe am liebsten erlösen … Verlieren Sie übrigens Ihr komplettes Team, ist Feierabend. Das Gleiche gilt, wenn Sie zu viele Zivilisten auf dem Gewissen haben. Trotzdem ist das Team-Menü ein äußerst sinnvolles Werkzeug. Nämlich, um den Befehl „Position halten" zu geben. Oder würden Sie gerne von den eigenen Leuten in einen Raum voller Gegner geschubst werden, während Sie um die Ecke spähen? Ihre Mannen lieben engen Körperkontakt. Halten Sie sie also bei solchen Situationen auf Distanz.

SICHERN IST SICHER

Nicht minder „talentiert" gehen Aidis Milizen zu Werke. Schaut man sich die Typen an, könnte man meinen, sie waren zu lange in der afrikanischen Mittagssonne. Nein, nicht wegen der dunklen Hautfarbe, sondern wegen des dümmlichen Verhaltens, das an Lemminge erinnert. Wirklich gefährlich wird's für Sie bloß, wenn sich die Knilche in Häusern verstecken und aus den Fenstern schießen, mit Rake-

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

Spieleberater
www.game-press.de

Offizielle Lösung zu **Splinter Cell**
160 bebilderte Seiten, inkl. Tipps, Fotos, Waffen & Rüstungen.
ISBN: 0-7615-4205-1
14,95 €



Offizielle Lösung zu **Indiana Jones**
120 bebilderte Seiten, inkl. Tipps, Fotos, Secrets & Moves.
14,95 €



Inoffizielle Lösung zu **Rayman 3**
Ausf. Lösung inkl. Bildern, Tipps & Tricks + allem Wissenswerten.
EAN: 4035683015849
4,95 €





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



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



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

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

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

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

Ihr Spiel nicht dabei? Einfach im Fachhandel oder direkt bei uns nachfragen

Versand- und Zahlungsbedingungen:
Lieferungen innerhalb Deutschlands zzgl. 2 € Portokosten.
Lieferungen per Vorkasse (Überweisung, Briefmarken oder Bargeld) **versandkostenfrei!**
**Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 4 € Portokosten.
* Ausgenommen die besonders gekennzeichneten.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

- Händleranfragen erwünscht -

Das sind deine Ballermänner!

DFBHD hält für Sie 21 Waffen parat. Die wichtigsten stellen wir Ihnen hier vor.

STURMGEWEHRE



CAR-15
Kaliber: 5,56 mm
Schuss pro Magazin: 30
Schuss am Mann: 300
Mündungsgeschwindigkeit: 990 m/s
Feuergeschwindigkeit: 11,6 Schuss pro Sekunde



M16A2
Kaliber: 5,56 mm
Schuss pro Magazin: 30
Schuss am Mann: 300
Mündungsgeschwindigkeit 990 m/s
Feuergeschwindigkeit: 11,6 Schuss pro Sekunde



M203
Dieser Granatwerfer kann unter die M16 und das CAR-15 montiert werden. Er feuert eine einzelne 40-mm-Granate mit niedriger Geschwindigkeit.

SCHARFSCHÜTZENGEWEHRE



M21
Kaliber: 7,62 mm
Schuss pro Magazin: 20
Schuss am Mann: 200
Mündungsgeschwindigkeit 777 m/s
Feuergeschwindigkeit: 2 Schuss pro Sekunde



M24
Kaliber: 7,62 x 51 mm
Schuss pro Magazin: 6
Schuss am Mann: 180
Mündungsgeschwindigkeit 792 m/s
Feuergeschwindigkeit: 0,6 Schuss pro Sekunde



MCRT
Kaliber: .300 Magnum
Schuss pro Magazin: 4
Schuss am Mann: 180
Mündungsgeschwindigkeit 911 m/s
Feuergeschwindigkeit: 0,6 Schuss pro Sekunde



Barrett M82A1
Kaliber: .50 BMG
Schuss pro Magazin: 10
Schuss am Mann: 100
Mündungsgeschwindigkeit 853 m/s
Feuergeschwindigkeit: 1 Schuss pro Sekunde

MASCHINENGEWEHRE



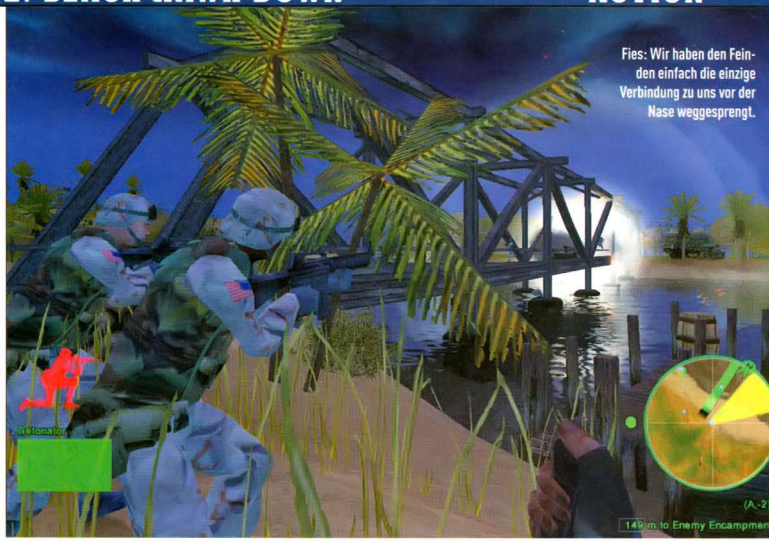
M249 SAW
Kaliber: 5,56 mm
Schuss pro Magazin: 200
Schuss am Mann: 600
Mündungsgeschwindigkeit 990 m/s
Feuergeschwindigkeit: 10 Schuss pro Sekunde



M60
Kaliber: 7,62 mm
Schuss pro Magazin: 200
Schuss am Mann: 600
Mündungsgeschwindigkeit 915 m/s
Feuergeschwindigkeit: 8,33 Schuss pro Sekunde



M240
Kaliber: 7,62 mm
Schuss pro Magazin: 200
Schuss am Mann: 600
Mündungsgeschwindigkeit 853 m/s
Feuergeschwindigkeit: 12,5 Schuss pro Sekunde



Fies: Wir haben den Feinden einfach die einzige Verbindung zu uns vor der Nase weggesprengt.

tenwerfern Ihr Gefährt unter Feuer nehmen oder in Massen über Sie herfallen. Dann beißen Sie schon mal schnell in den Pixel-Sand. Was nicht weiter tragisch ist. Schließlich gibt es eine Schnellspeicherfunktion. Aber Vorsicht: Beliebig oft dürfen Sie den Spielstand nicht sichern. Das variiert je nach Länge der Mission. Uns hat dieses System auf Anhieb begeistert, da es die Spannung fördert.

TECHNIK, DIE BEGEISTERT

Ein echter Leckerbissen ist die grafische Präsentation. Bombastische Explosionen, faszinierende Wassereffekte und sehr realistische Landschaften vermitteln einem das Gefühl, mittendrin statt nur dabei zu sein. Kein Wunder, schließlich steckt hinter dem Ganzen die bewährte Technik der Action-Flugsimulation *Comanche 4*. Lediglich die dürftige Gestaltung der Innenräume und die teils recht leblos wirkenden Feinde und Passanten sind uns negativ ins Auge gestochen. Um in den Genuss der vollen Grafikpracht zu kommen, sollten Sie einen flotten Rechner Ihr Eigen nennen. Und selbst dann kann es gelegentlich zum einen oder anderen „Ruckler" kommen. Trotz aller Kritik macht *Delta Force: Black Hawk Down* jede Menge Spaß. Vor allem das adrenalinfördernde Gameplay tröstet über den linearen Spielablauf und die KI-Macken hinweg. Die fehlende Story kann es allerdings nicht wettmachen. Hier bietet die Konkurrenz, etwa *Soldier of Fortune 2* oder *Medal of Honor*, wesentlich mehr. Fazit: Wer auf unkomplizierte Balleraction steht, sollte sich *Delta Force: Black Hawk Down* nicht entgehen lassen. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Als großer Fan des Films bin ich ein ganz klein wenig enttäuscht – es gibt weder eine richtige Story noch kommt die dramatisch-geniale Atmosphäre des Kinospektakels richtig rüber. Aus der kostspieligen Lizenz hätte man sicherlich mehr machen können. Aber auch so bietet der jüngste Spross der *Delta Force*-Serie wieder einmal Action satt und setzt sich nicht zuletzt dank der merklich überarbeiteten KI angenehm von seinen schwächeren Vorgängern ab. Wer's außerhalb seiner Stamm-Kneipe mal wieder so richtig krachen lassen will, kann ruhigen Gewissens zuschlagen.

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Die ersten beiden Stunden war ich hin und weg von *Delta Force: Black Hawk Down*. So viel schweißtreibende Action habe ich schon lange nicht mehr bei einem Militär-Shooter erlebt. Danach machte sich allerdings die Ernüchterung breit. Keine Story, doofe Gegner, immer wieder derselbe Missionsablauf – hier hat Novalogic wertvolle Punkte verschenkt. Das ewige Geballer ist auf Dauer ziemlich öde. Ganz anders der Mehrspielermodus: Mit einem eingespielten Team geht auf den riesigen Karten ordentlich die Post ab. Außerdem eröffnen sich durch die Helikopter und Fahrzeuge ungeahnte taktische Möglichkeiten.

BLACK HAWK DOWN

MINDESTENS: 733 MHz, 256 MB RAM, 750 MB HD, Win98
SINNVOLL: 1,4 GHz, 512 MB RAM

GENRE: Action
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Novalogic
VERTRIEB: Electronic Arts
INTERNET: www.novalogic.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: CTF, DM, TDM, Team King of the Hill, Search and Destroy; 1 Sp./CD

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

GUT – Kurzweiliger Ballerspaß ohne Tiefgang

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	82%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	83%

EINZELSPIELER **80%**

Auf die Plätze, fertig, tot!

Der Adrenalinspiegel steigt. In APACHE AIR ASSAULT sind Sie Hubschrauberpilot, bereit für eine riskante Mission. Am tödlichsten ist jedoch die Steuerung Ihres Stahlsargs.





Bereits bei der makaberen Hintergrundgeschichte rollen sich einem die Zehennägel hoch. In *Apache Air Assault* steuern Sie als Colonel einen Hubschrauber vom Typ Apache AH-64 durch 30 Missionen. Ihr großer Feind heißt „The Solar Martyrs". Das ist eine weltweit operierende Terrororganisation. Als deren Anführer identifizierte die amerikanische Regierung den Scheich Al-Zahir. Es wird vermutet, dass die „Sonnen-Märtyrer" eine Atombombe bauen. Deshalb schickt man Sie in den südländischen Zwergstaat Banhar, um bei dem Scheich nach dem Rechten zu sehen. Sie fliegen den Kampfhubschrauber zunächst durch einfache Aufklärungsmissionen und arbeiten sich nach und nach zu schwereren Aufgaben vor. Vor jedem Einsatz verrät Ihnen ein Text, ob Sie nun Ölfelder erobern, Fernsehmasten zerstören oder Rotkreuz-Fahrzeuge eskortieren müssen. Auf einer Karte orientieren Sie sich kurz, mit einem Klick auf „Next" geht es los.

SCHULBUSSE KÖNNEN NICHT FLIEGEN? DAS DACHTEN WIR AUCH ...

Sollten Sie bis jetzt immer noch auf ein halbwegs ansprechendes Hubschrauber-Spiel gehofft haben, holt Sie spätestens die Steuerung Ihrer fliegenden Festung auf den Boden der Tatsachen (und manchmal auch auf den im Spiel) zurück: Der Apache lenkt sich wie ein ausrangierter Schulbus. „Aber das ist doch eine Simulation und kein Actionspiel", könnten Sie entgegnen. Falsch. Vom Aufbau her wirkt *Apache Air Assault* eher wie ein Actiontitel. Für Simulations-Fanatiker bietet das Spiel zu wenig. Fast alle Anzeigen im Spiel dürfen Sie getrost ignorieren und die anwählbare Cockpitperspektive ist eher ein grafischer Gag als eine Hilfe. Zumindest die Musik passt gut zum patriotischen Thema. Sie ballern also Ihre Hellfire- und Hydra-Raketen auf die Panzer und Fabrikanlagen und Sie beharken kleine, feindliche Männchen mit der 30-mm-Kanone. Activision plant zum Glück nicht, das Spiel in Deutschland zu veröffentlichen. Danke. JOACHIM HESSE

FAZIT



JOACHIM HESSE

Urlaub zu nehmen hat Vor- und Nachteile. Der Vorteil: Man darf sich mal wieder richtig erholen. Der Nachteil: Kommt man wieder ins Büro, finden sich plötzlich seltsame Testmuster auf dem eigenen Schreibtisch wieder. *Apache Air Assault* zum Beispiel. Ein Spiel, das ich niemand so recht empfehlen kann. Für einen Actiontitel ist die Steuerung zu kompliziert, für eine Simulation fehlt der Tiefgang. Bleiben Sie besser bei *Commanche 4*, das ist in jeder Beziehung besser.

APACHE AIR ASSAULT

MINDESTENS: 450 MHz, 96 MB RAM, 290 MB HD, Win 98	**GENRE:**	Action-Simulation
	PREIS:	Ca. 70,-
	ENTWICKLER:	Int. Vision/Activision
	VERTRIEB:	Import
SINNVOLL: 1.000 MHz, 256 MB RAM	**INTERNET:**	www.activisionvalue.com
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ungeprüft
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Die bleiben Ihnen erspart.	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	59%
STEUERUNG	55%
GRAFIK	62%
SOUND	71%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

51%

AUSREICHEND – Nicht Fisch, nicht Fleisch. Überflüssiges Hubschrauber-Spiel.



»Beliebt: Krokodilleder.«



»Unangenehm: T-Rex hat Nasenbluten.«



Unter aller Saurier!

Nein, liebe Leser. Beim Drucken dieser Seite ist kein Unfall passiert. DINO CRISIS 2 sieht tatsächlich so aus.

»Dieser Saurier findet Sie zum Kotzen. Wir übrigens etwas anderes.«

Beim Daddeln von *Dino Crisis 2* fühlen Sie sich wie ein Fan des 1. FCN. Sie erleben einen Schock nach dem nächsten. Mit einem kleinen Unterschied: Das Trauerspiel *Dino Crisis 2* nimmt nach spätestens fünf Stunden ein Ende. Zur Story: Ein paar durchgeknallte Forscher haben mal wieder Mist gebaut. Bei Experimenten mit der so genannten „Dritten Energie" kam es zu einem folgenschweren Unfall. Die Stadt Edward City verwandelte sich über Nacht in einen prähistorischen Urwald, in dem es nur so vor blutrünstigen Dinosauriern wimmelt. An dieser Stelle kommen Sie ins Spiel. Sie sollen nach Überlebenden suchen und die Forschungsergebnisse sicherstellen.

STEUERFRUST

Im Gegensatz zu vielen anderen Action-Adventures sind Ihnen in *Dino Crisis 2* zwei Charaktere unterstellt, die Sie abwechselnd kontrollieren. Nämlich der blonde Dylan und die adrette Regina. Für jeden umgelegten Saurier gibt's Punkte aufs Konto, von denen Sie sich Medikits und bessere Waffen kaufen können. Rätsel gibt es so gut wie keine. In erster Linie ist Ballern angesagt. Ihre Dinojäger sehen Sie aus einer starren Kameraperspektive, ähnlich der aus *Alone in the Dark 4* oder *Metal Gear Solid 2*. Was daran schlimm ist? Eigentlich nichts, hätten die Entwickler auch die Steuerung 1:1 aus diesen Titeln übernommen. Stattdessen kommt die eines Ego-Shooters zum Einsatz. Ein Beispiel: Sie wollen an den linken Bildschirmrand gehen. Normalerweise drücken Sie die Taste für links und Ihr Recke marschiert in diese Richtung. In *Dino Crisis 2* geht das nicht. Hier müssen Sie sich erst in Laufrichtung drehen und anschließend die Taste für „vorwärts" drücken. Das verwirrt ungemein und sorgt im Kampf für jede Menge Frust. Ebenfalls ein Desaster ist die grafische Präsentation. Die verwaschenen Hintergründe erinnern an die ersten Malversuche eines Dreijährigen mit Wasserfarben, die eckigen Charaktere sehen nicht minder hässlich aus. Eine Qual für Ihre Augen. Was hat sich Capcom da nur gedacht? BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Ich bin blind! So ein hässliches Spiel ist mir schon lange nicht mehr untergekommen. Im ersten Moment wusste ich nicht, ob ich lachen oder weinen soll. Ich entschied mich fürs Lachen. So konnte ich wenigstens die verkorkste Steuerung leichter ertragen. Einziger Lichtblick des Spiels ist die kurze Spieldauer und der Preis von knapp 20 Euro. Obwohl, für so einen Schrott ist das eigentlich immer noch zu teuer. Kaufen Sie sich lieber die über zwei Jahre alte PSone-Version. Die ist noch billiger und macht wenigstens Spaß.

DINO CRISIS 2

MINDESTENS:	**GENRE:**	Action
233 MHz, 64 MB RAM, 230 MB HD, Win 95	**PREIS:**	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Capcom
	VERTRIEB:	Capcom Europe
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.capcom-europe.com
350 MHz	**SPRACHE:**	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Geteiltes Leid ist halbes Leid. Leider nicht bei Dino Crisis 2.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	45%
STEUERUNG	35%
GRAFIK	11%
SOUND	18%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

31%

UNGENÜGEND – Technisch erschreckend schwache Konsolen-Umsetzung

www.hiqcomputer.de

op-Seller!

TSP Netzteile 350/380/420/520 Watt Super Quiet mit 3 Lüftern



Die Netzteile von TSP zeichnen sich durch ein geringes Betriebsgeräusch und durch eine optimale Belüftung des Systems aus. Insgesamt verfügt das TSP Netzteil über zehn 4-Pol Anschlüsse, sowie zwei Floppy-Anschlüsse, einen zusätzlichen Anschluß für Dual-Boards (Secondary Power) und den erforderlichen P IV-Stecker. Die Anschlußkontakte sind vergoldet. Alle unsere TSP Netzteile verfügen über 3 Lüfter und ein Relais zum Anschluß von einem weiteren Gerät, das sich dann mit dem Netzteil ein- und ausschalten läßt. Optimal z.B. für die Stromversorgung einer 220Volt Wasserpumpe (Wasserkühlung)** (AMD Recommended)

68,-

P 350 Watt TriFan Super Quiet aPFC "black Edition" für 88,00 €
P 350 Watt TriFan Super Quiet aPFC "red Edition" für 88,00 €
P 380 Watt Dual Super Quiet aPFC Fan Tru Power für 86,90 €
P 420 Watt TriFan Super Quiet aPFC für 95,00 €
P 420 Watt TriFan Super Quiet aPFC "black Edition" für 95,00 €
P 420 Watt TriFan Super Quiet aPFC "red Edition" für 95,00 €
P 520 Watt TriFan Super Quiet aPFC "alu Edition" für 145,00 €

Miditower Silver Wizard II



Der Miditower Silver Wizard II ist ein echter Hingucker auf jeder LAN Party. z.B. verfügt er über zwei leuchtene Säulen an der Front die den Effekt einer beleuchteten Wassersäule erreichen. Die Farben im unteren Bereich wechseln zwischen (blau,violett, grün und rot) im oberen Bereich bleiben die Säulen blau. Das linke Seitenteil ist mit einem Fenster und einem 80 mm Lüfter in der Mitte versehen. Eine blaue Kaltlichtkathode ist ebenfalls schon drin. Unter einer Abdeckung findet man Firewire,USB und Sound Anschlüsse

85,-

Noise Isolator Lüftersteuerung



Mit dem Noise Isolator können bis zu 4 Lüfter unabhängig voneinander stufenlos geregelt werden. Der Einbau erfolgt über den 3,5" Schacht der bei den meisten Gehäuse sowieso nicht gebraucht wird, und somit brach liegt. Nebenbei ist der Noise Isolator eine optische Aufwertung für jedes Gehäuse.

19,90

GeIL Platinum Dual Channel Ultra PC 3200 2 x 256MB CL2 mit Heatspreader



159,-

GeIL Speicher DDR PC2700 CL2.5 mit Heatspreader

GeIL DDR 256MB PC2700 CL2.5 mit Heatspreader für 55.00 €

GeIL DDR 512MB PC2700 CL2.5 mit Heatspreader für 99.00 €

weitere GeIL Speicher PC2700, PC3200,PC3500 und Dual Channel auf Anfrage oder unter www.hiq24.de



ab 55,-

Miditower Studio 300 Watt



je 89,-

ieser professionelle Midi Tower verfügt über eine Acryl-Glas ontblende, die für einen eleganten Look sorgt und eine hochrtige Lackierung in verschiedenen Farben. (schwarz, schneeeiß und silberblau). Es ist bereits ein 300Watt Silent Netzteil **Approved by AMD) und ein 80mm Gehäuselüfter (hinten) rbaut. An der Acryl Front findet man folgende Anschlüße 1 x irewire, 2 x USB und 2 x Audio. Hervorragendes Preis-Leistungsverhältnis für ein solches Edel-Gehäuse !

Komplettsysteme Versandkostenfrei (innerhalb Deutschlands) !!

HiQ COMPUTER

Shop unter:
www.hiq24.de

Tel: 02404-9424-100
Fax: 02404-9424-800
verkauf@hiqcomputer.de

24 Stunden Online Shopping!



1089,-

HIQ Black Thunder Dream 2200+

Umfangreich und komplett in der Ausstattung bietet der HIQ Black Thunder Dream 2200+ genügend Power, um mit allerhöchsten Anforderungen ohne Probleme zurecht zu kommen. Der Rechner wird komplett montiert und ausgiebigst geprüft. Die Verkabelung ist perfekt und auf gute Luftzirkulation und Erweiterbarkeit optimiert. Alle verwendeten Kabel und Materialien entsprechen der bestmöglichen auf dem Markt erhältlichen Qualitätsstufe.

Konfiguration:
Gehäuse Midiserver Casetek 1018 black/silber, TSP 350W Super Quiet, Asus A7N8X Deluxe mit Sound, Firewire, Dual LAN, 2x256MB DDR PC3200 Dual Channel, CPU AMD XP 2200+ (1800 Mhz), HD WD 80.0 GB 7200rpm 2MB, VGA ATi Radeon 9500 128MB, 16 x DVD Toshiba SDM 1712 in schwarz, CPU Kühler Thermalright SK7+ Enermax 80mm regelbar, Cherry Tastatur G83 schwarz, Logitech optical Wheel Maus schwarz, Speed Pad Precision anthrazit, Aktivboxen 260W, zwei 60cm rundkabel IDE + Floppy rundkabel, zwei Papst 8412NGL 80mm 0.6W 80mm Lüfter

Externes 5 1/4 Zoll USB 2.0 Gehäuse aus Aluminium



64,-

Luxus Aluminium Gehäuse für 5,25" Geräte (z.B. DVD Brenner). Durch die schnelle USB 2.0 Übertragung können sogar CDs mit 52-facher Geschwindigkeit gebrannt werden. Mit 40mm Lüfter und Netzteil (intern). Auch als Firewire Gehäuse erhältlich für 89.00€

100er Spindel Speerdata 700MB/80min 48x beschreibbar



26,-

Lüfter mit Kaltlichtkathode

in blau, rot und grün



Weltneuheit!! 80mm Lüfter mit runder Kaltichkathode. Durch die sehr hell leuchtene Kalttlichtkathode auf dem Lüfter, kann fast der ganze Tower beleuchtet werden, ein optischer Leckerbissen. Im Lieferumfang befindet sich ein Slotblech mit einem An/Aus Schalter für die Kaltlichkathode. Die Geräuschentwicklung des Lüfters liegt gerade mal bei 28 dB(A)

18,90

Lüfter Akasa Nebula 80x80x25



e Nebula Lüfter werden durch 4 LEDs beleuchte, dadurch wird jedes Gehäuse extrem aufgewertet. Für jeden CaseModder ein Muß!

Akasa Nebula 4farbig für 8,90 €
Akasa Nebula Arctic blue für 9,90 €
Akasa Nebula 4farbig regelbar für 15,90 €
Akasa Nebula Arctic blue regelbar für 15,90 €

8,90

Mini Switch 10/100Mbit 5Port



Der Mini Switch ist gerade mal so groß wie eine Zigarettenschachtel. Entweder bekommt er Strom über das mitgelieferte 220V Netzteil oder aber man benutzt den USB oder PS/2 Port als Stromlieferant. Die dazu nötigen Kabel sind ebenfalls im Lieferumfang enthalten. Mit dem mitgelieferten Magnetstreifen kann der Switch z.B. am Gehäuse befestigt werden.

26,50

Komplettsystem HIQ Starter XP 1700



Gehäuse Miditower 300W (Front USB/Sound) Elitegroup K7S5A + LAN + Sound, 256MB Geil PC 2700 DDR CL 2,5, CPU AMD XP 1700Mhz, Western Digital 40.0 GB 7200rpm JB 8MB , VGA GeForce4 MX-440 mit 64 und TV-Out, CD-ROM 56x, CPU Kühler Arctic Cooling Super Silent Copper, Tastatur, Logitech 3 Tasten Maus, Aktivboxen 120 Watt, Enermax 80mm Zusatzlüfter regelbar, 6 in 1 Card Reader Front.

419,-

CD/DVD -Taschen



für 24 CD/DVDs

2,39



für 48 CD/DVDs

3,99

CD/DVD Hüllen pro Stück



0,30



0,38

HIQ Computer GbR
Linnicher Str. 21
52477 Alsdorf

Wir stellen auch Komplettsysteme nach Ihren Wünschen zusammen! Eine Nachfrage lohnt !

Händleranfragen willkommen!

Ein umfangreiches Produktsortiment finden Sie im Online Shop

Tel: 02404-9424-100
Fax: 02404-9424-800
Mo - Fr. 10-19.00 Uhr
Shop: www.hiq24.de

rtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in €,inkl. MwSt. Versand per Nachnahme: 9,00 € pro Paket für Lieferungen innerhalb Deutschlands. olles 2-wöchiges Rückgaberecht gemäß Fernabsatzgesetz. Es gelten unsere AGBs zu finden unter www.hiqcomputer.de 24 Stunden Online Shop unter www.hiq24.de



- 20 Missionen
- 4 Trainingslevels
- 29 Waffen und Granaten
- 9 Vehikel
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 5 Mehrspieler-Modi
- 10 Mehrspieler-Karten
- 16 Original-Musikstücke

Der Waldmeister

PC ACTION GOLD

Wandern ist gesund. Einschusslöcher nicht. VIETCONG liefert Ihnen beides in Hülle und Fülle. Und PC ACTION hiermit die finale Wertung für den Vietnam-Shooter.

Fort Benning, Vereinigte Staaten. Sie stehen auf dem Truppen-Übungsplatz. Ein freundlicher Drill-Sergeant stimmt Sie auf Ihren kommenden Aufenthalt in Vietnam ein. „Hawkins! Ich könnte nur mit Pissen und Spucken die Ziele zehnmal schneller zerstören als du! Das ist kein Kinderspielzeug, das ist eine Waffe!" Oh Mann, das scheint der gleiche Typ zu sein wie im Hollywood-Streifen *Full Metal Jacket*. Oder zumindest dessen Zwillingsbruder. „Versuch so etwas Bescheuertes nicht noch einmal, du Depp, oder ich reiß dir den Arsch auf und häng deine Gedärme vor das Haupttor." Ja, ja, die Trainingsmissionen laufen inzwischen … wie gut sie laufen, liegt an Ihnen.

MANCHMAL IST ES GOLD, WAS GLÄNZT

In der letzten Ausgabe durften Sie bereits den Haupttest zum Ego-Shooter aus Tschechien lesen. Aufgrund einiger Fehler in der uns damals vorliegenden Version verzichteten wir auf die endgültige Wertung. Zum Glück, denn Entwickler Pterodon besserte in der Tat noch gehörig nach. Das muss belohnt werden: *Vietcong* erhält von uns doch noch das begehrte PC-ACTION-Gold!

DIE DEUTSCHE VERSION IST DOCH GEKÜRZT

„Sergeant First-Class Hawkins meldet sich zum Dienst, Captain Rosenfield, Sir!" Mit diesen Worten beginnt für Sie eine Odyssee durch die grüne Hölle. Sie führen eine Einheit Soldaten durch Schauplätze des Vietnam-Kriegs in den Jahren 1967 und 1968. Anders als bei den meisten Ego-Shootern kommen Sie nicht nur durch Ballern ans Ziel. Wollen Sie Ihr Leben nicht gewaltsam verkürzen, warten Sie jeweils ab, bis Ihr einheimischer Führer Nhut das Gebiet gesichert hat. Wer achtlos durch das Dickicht tappt, endet wegen der getarnten Sprengfallen schnell



»Traingslevel: Die Qualifikationshürden für Olympia sind hart.«

Äh ... geht das auch im echten Leben?

FALLEN STELLEN



Foto: action press

Fallen zu stellen, ist im Spiel eine Spezialität der Vietcong.
Im Praxistest erzielten wir mit einer kleinen Punji-Falle auf der A3 erstaunliche Ergebnisse.

UNSICHTBARE GRENZEN



Die Levels in Vietcong enden zum Teil an einer Reihe kleiner Büsche, über die der Spieler nicht steigen kann.
Im echten Leben gelten solche Grenzen nur für Rollstuhlfahrer.

LEUTE HERUMKOMMANDIEREN



Die Teammitglieder in Vietcong sind manchmal saudumm.
So ist das auch in der PC-ACTION-Redaktion. Chef Bigge befiehlt, gute Texte zu schreiben, aber nie klappt es.

IM VERGLEICH

Vietcong	85%
Soldier of Fortune 2	84%
Deadly Dozen 2	70%

Vietcong **sieht nicht nur um einiges lebendiger aus als seine Konkurrenz, es macht auf Dauer auch mehr Spaß.** ***Deadly Dozen 2*** **disqualifiziert sich selbst durch furchtbar dämliche Computer-Mitstreiter,** ***Soldier of Fortune 2*** **fehlt mittlerweile ein Tick Liebe zum Detail.**

FAZIT



JOACHIM HESSE

Hipp, hipp, hurra: Die neue Version von *Vietcong* ist da! Und bis auf die Sache mit dem Blut hat sich alles zum Besseren gekehrt. Das fehlende Schadensmodell raubt allerdings ein wenig das Flair des Dschungelkriegs. Wenigstens verwandeln sich die getroffenen Gegner nicht in Rucksäcke wie bei *No One Lives Forever 2*. Ich bleibe daher bei meiner Meinung: Es gibt derzeit kein besseres Spiel mit dem Thema Vietnam. Besonders der umfangreiche Mehrspielermodus lädt mich vermutlich noch des Öfteren ein, eine Partie zu daddeln.

als Hundefutter. Wobei sich in Bezug auf die Gewalt noch ein wichtiger Punkt geändert hat: Es gibt kein Blut! Laut PR-Manager Markus Wilding reagiert Take 2 damit auf die neuen Jugendschutz-Bestimmungen.

VERSTECKSPIEL MIT SOFTWARE-HINDERNISSEN

Hart ist das Spiel trotzdem. Besonders auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad erweisen sich bereits zwei Gegner als zeitraubende Bewährungsprobe. Und lauern können die Vietcong hinter jedem Busch! Die 20 Solo-Missionen fesseln Sie also durchaus mehrere Tage oder gar Wochen. Sie müssen durch den Dschungel robben, möglichst in Deckung bleiben und die Kerle am besten mit ein paar taktischen Finessen aus dem Weg räumen. Das künstliche Denkvermögen der VCs (sowie Ihrer computergesteuerten Kameraden) ist zwar bei weitem nicht perfekt, doch Pterodon drehte noch ordentlich an der Intelligenz-Schraube. Trotzdem entstehen ärgerliche Situationen. Beispiel: Sie pirschen mit dem Fernglas bewaffnet auf ein Dorf zu. Ist die Siedlung in einem Moment noch leer, wimmelt es plötzlich nach zwei weiteren Schritten vor Vietcong: Das Programm hat erst jetzt die Gegner nachgeladen. Schade, dass es kaum möglich ist, sich an den Feind anzuschleichen: Der sieht Sie in der Regel sofort und fängt an zu ballern.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ ODER KÜNSTLICHE BLÖDHEIT?

Ein guter Trick ist immer der Rückzug. Großartig verfolgt werden Sie nie. Doch nicht nur der Feind hat Macken. Auch die eigenen Leute stellen sich schon mal mitten in den gerade herbeigerufenen Luftangriff oder stecken sich munter an brennenden Hubschrauberwracks an. Ein paar Programm-Fehler stören außerdem. Zum Beispiel, wenn Sie mit dem Jeep stecken bleiben und nicht mehr aussteigen können. Bäh! Doch das sind alles Probleme, die sich verschmerzen lassen, denn *Vietcong* ist ein hervorragender Shooter. Der erste, der den Vietnam-Krieg ein wenig glaubhafter behandelt. Mit Klischees kämpft das Spiel dennoch. Aber oft ist es ja gerade das, was unterhält. JOACHIM HESSE



»Andere Länder, andere Angelmethoden.«



»Heute illegal: Großwildjagd per Helikopter.«



Hilfe für einen Verwundeten.

VIETCONG

MINDESTENS: 500 MHz, 256 MB RAM, 1,3 GB HD	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Pterodon/Illusion Softworks
	VERTRIEB:	Take 2
SINNVOLL: 2,2 GHz, 512 MB RAM	**INTERNET:**	www.vietcong-game.de
	SPRACHE:	Englisch/Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: TDM, CTF, Assault TG, LMS, Real War, Cooperative. Bis 64 Spieler; 1 Sp./CD

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

DAS URTEIL

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

EINZELSPIELER

85%

SEHR GUT – Gelungener Vietnam-Shooter mit dem Pozential zum Dauerbrenner

- 10 riesige Levels
- Aufgeteilt in 65 Abschnitte
- Automatische Speicherfunktion
- Über 15 Waffen
- Verfolger-Perspektive
- Original-Soundtrack



»Du warst unartig, Sklave! Deine Herrin muss jetzt leider deinen Popo fachgerecht bearbeiten!«

Mit meinem Riemen mach ich Striemen!

Die ganze Welt wartet auf einen neuen Indy-Film. Doch warum zugucken, wenn man mitspielen kann? In INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT haben Sie diese Möglichkeit.

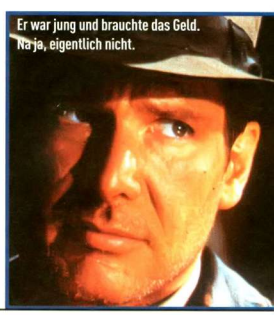
Seien wir doch mal ehrlich. *Indiana Jones* ist die Mutter aller *Tomb Raider*-Spiele. Lara Croft mag eine geilere Figur haben, doch im Endeffekt ist sie nichts anderes als ein weiblicher Indiana-Jones-Klon mit riesigen Augen. Laras Macher ließen sich vom berühmten Kino-Archäologen inspirieren und daraus machen sie auch keinen Hehl. Quasi als Wiedergutmachung hat vor über drei Jahren Lucas Arts dann kräftig bei *Tomb Raider* geklaut. *Indiana Jones und der Turm von Babel* hieß das Ergebnis. Ein echter Mega-Hit war das Spiel nicht, doch der Titel konnte mit etwas aufwarten, das der Genre-Konkurrenz völlig abging: dem unnachahmlichen Indy-Flair. Woanders steuert man irgendeinen Polygon-Heini durch die Gegend. Hier jedoch hat man die Ehre, Dr. Jones persönlich zu betreuen. Sobald die weltberühmte Erkennungsmelodie aus den Desktop-Boxen schallt, huscht automatisch ein breites Grinsen über das Gesicht des Spielers. Dieser „Kult-Bonus" hielt uns beim Test des sechsten *Indiana Jones*-Titels übrigens des Öfteren davon ab, vor Frust aus dem Fenster zu springen. Aber fangen wir doch am besten von vorne an.

ALLESKÖNNER

Genau wie sein Vorgänger ist auch *Die Legende der Kaisergruft* ein waschechtes Action-Adventure. Eigentlich mehr Action als Adventure. Die Spielfigur hat eine Menge Aktionen drauf. Rennen, tauchen, schwimmen, Purzelbäume schlagen, Schläge und Tritte austeilen, ballern, Schalter betätigen, an Kanten hangeln, Wände entlangschleichen und einiges mehr. Glücklicherweise stellt der erste Level quasi ein Tutorial dar, das dem Spieler auf unterhaltsame Weise die Finessen der Steuerung näher bringt. Der Spieler steuert den Helden aus der Verfolgerperspektive und hat sogar die Wahl zwischen Gamepad oder Tastatursteuerung. Wofür Sie sich entscheiden, ist im Endeffekt wohl eher Geschmackssache.

STORYS WIE AUS DEM LEBEN

Jetzt wollen Sie sicherlich wissen, warum Indy eigentlich wieder auf Abenteuerreise



Er war jung und brauchte das Geld. Na ja, eigentlich nicht.



So spielt sich Indiana Jones:

BALLERN



Dr. Jones kennt keine Gnade. Fiese Nazis mit Arschfrisur lassen sich nicht durch vernünftige Gespräche besänftigen. Ein „Peng" sagt eben mehr als 1.000 Worte. Natürlich darf er dabei auf ein dickes Waffenarsenal zurückgreifen.

PRÜGELN



Aufs Maul gefällig? Als Archäologe, Super-Stecher und Action-Held hat man es nicht nur im Kopf. Auch in den Fäusten sollte man Schmalz haben. Durch Kombination der Schlagtasten entlockt man dem Ausnahme-Archäologen auch Combos.

RÄTSELN



Ab und zu müssen Sie sogar die grauen Zellen bemühen. Wobei es sich meist um lockere Schalterumlege-Rätselchen handelt, die nicht mal Jenny Elvers aus der Fassung bringen. Wobei ... na ja, die gute Jenny Elvers vielleicht ein bisschen.

RUMTURNEN



Gerade alte Ruinen laden zu körperlicher Ertüchtigung ein. Indy kann Purzelbäume schlagen, an Kanten entlanghangeln, die Peitsche schwingen und durch die Gegend hüpfen. Da bekommt man als Spieler so richtig Bock, mal wieder Sport zu treiben.

geht. Ganz einfach: Er muss verhindern, dass ein rätselhaftes, chinesisches Artefakt in die falschen Hände gerät. Dabei handelt es sich um das so genannte Herz des Drachen. Dieses Ding ist so begehrt, dass es irgendwie jeder in seine Griffel bekommen will. Fiese Klischee-Nazis, vermummte Kung-Fu-Kämpfer und anderes Gesindel wollen das Drachenherz aber nicht, weil es so schön ins Wohnzimmer passt. Der Legende nach geht nämlich eine unglaubliche Macht von dem Teil aus. Angeblich soll man mit dem Klunker die Gedanken der Menschen kontrollieren können. Das begehrte Stück befindet sich in der Grabkammer des ersten Kaisers von China. Der Schlüssel dazu ist in drei Teile zersprungen. Diese sind wiederum über den Globus verteilt. Damit ist auch geklärt, warum Indy im Verlauf des Spieles so viel rumkommt. Prag, Ceylon, China und die Türkei stehen auf dem Reiseplan. Die Story wird in netten Zwischensequenzen mit der Spielgrafik weitergesponnen.

IMMER AUF DIE ZWÖLF

Wenn Sie den Vorgänger mochten, dürften Sie dieses Spiel lieben. Okay, es gibt keine revolutionären Neuerungen. Vielmehr wurde auf Altbewährtes gesetzt, das man in einem zeitgemäßen Gewand präsentiert. So waren etwa die Keilereien in *Indiana Jones und der Turm von Babel* ja nicht gerade das, was man unter extrem dynamisch versteht. Das genaue Gegenteil ist jetzt der Fall. Wenn Indy ein regelrechtes Prügel-Gewitter auf seine Gegner einprasseln lässt, sorgt das sicher nicht nur bei Martial-Arts-Fans für Frohsinn. Es gibt zwei Schlag-Tasten, die sich auch kombinieren lassen. Gleichzeitig gedrückt, werden Gegner gepackt und beispielsweise mit einer Kopfnuss bedient. Abwechselnd betätigt, entfesselt der Spieler hinreißende Combos, die schon beim Zusehen Kopfweh bereiten. Manchmal verhalten sich die Feinde allerdings ziemlich dumm, stehen einfach da und schauen blöde. In solchen Fällen empfiehlt es sich, die Initiative zu ergreifen und eine besonders saftige Backpfeifen-Combo zu initiieren. Anscheinend waren die Macher selbst so sehr von den Schlägereien angetan, dass man diese gleich in verschwenderischer Zahl eingebaut hat. Überkritische Zeitgenossen halten dies eventuell für zu viel des Guten. Objektiv betrachtet hält sich das Ganze jedoch im erträglichen und somit spaßfördernden Rahmen. Abwechslung wurde groß geschrieben. Wie die Schauplätze sind auch die gestellten Aufgaben sehr

Indiana Jones und die Rente des Todes?

Harrison Ford hat beinahe Rentenalter erreicht. Trotzdem wird er ein weiteres Mal den Archäologen mit Schlapphut mimen.

Worum geht es in Indys neuem Streifen eigentlich? Frank Darabont, der als einer der vielseitigsten Drehbuchautoren Hollywoods gilt, schreibt sich momentan noch am Skript die Finger wund. Im Juli 2005 soll die Leinwand-Premiere stattfinden. Details über die Story oder den Titel des Films wolle er jedoch nicht herausrücken. Zwar geistern im Internet dutzende angeblich „echte" Drehbücher herum, doch Darabont versichert, dass es sich dabei um Hirngespinste übereifriger Fans handele. Zwei Fakten wurden jedoch schon jetzt bestätigt: 1. Der Streifen spielt in den 50er-Jahren. 2. Es wird keine fiesen Nazis mehr geben!

INDIANA JONES U. D. L. D. KAISERGRUFT

VERGLEICH

INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL	TOMB RAIDER: DIE CHRONIK	INDIANA JONES U. D. L. D. KAISERGRUFT
		

GRAFIK

62%	68%	81%
Ist mittlerweile über drei Jahre alt und daher optisch nicht gerade der Hit.	Hat über zwei Jahre auf dem Buckel und stellt das optische Mittelfeld dar.	Die Optik ist echt gut. Doch ab und zu nerven Ruckler und lasche Texturen.
		

STEUERUNG

71%	76%	79%
Die Steuerung war und ist nicht ganz das Gelbe vom Ei. Irgendwie holprig.	Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit klappt alles wie am Schnürchen.	Per Tastatur und Joypad problemlos spielbar. Analogpad-Unterstützung!

SOUNDTRACK

82%	72%	88%
Indys Erkennungsmelodie ist einfach eine Klasse für sich. Kinostimmung pur.	Die musikalische Begleitung gehört zu den besseren Spielsoundtracks.	Ein Meisterwerk schallt hier aus den PC-Boxen. Ein Traum für die Ohren.

SPIELSPASS

72% (ABGEWERTET)	65%	80%
Es gibt diverse Mängel: Die holprige Steuerung und die maue Grafik nerven.	Schon bei seiner Veröffentlichung konnte der Titel nicht vollends überzeugen.	Wäre da nicht das verkorkste Speichersystem, dann wäre es ein Hit.
15% 40% 45%	10% 40% 50%	10% 35% 55%

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

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

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





256 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-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								

600 MHz, 128 MB, Geforce 256 | 800 MHz, 256 MB, Geforce2 | 1.000 MHz, 512 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								

LEISTUNGSMERKMALE

Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft zeigt noch deutlich die Spuren seines Ursprungs. Diese Xbox-Umsetzung verwendet nämlich einen Frame-Limiter. Dadurch haben ab 1.000 MHz und Geforce3 alle Systeme bei allen Einstellungen einen Wert von exakt 30 fps. Auf einem PC ist das nachteilig, da 30 fps nicht genug ist, um von einem wirklich optimalen Ergebnis zu sprechen. Untere Schmerzgrenze: 600 MHz, Geforce 256, 128 MB RAM.

PRO & CONTRA

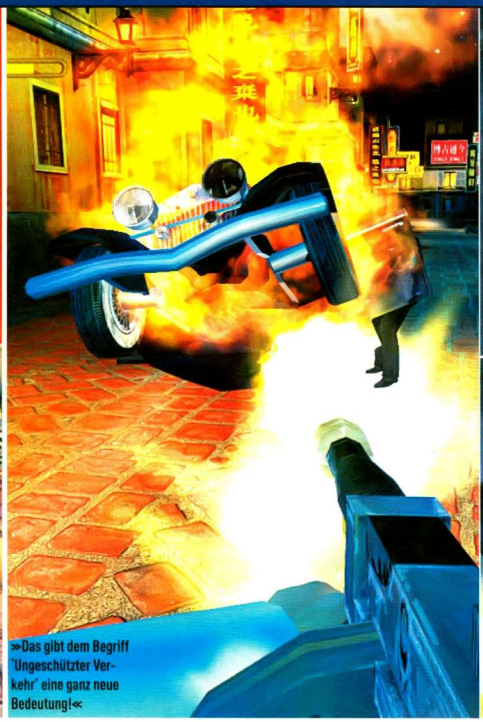
- \+ Gute Grafik
- \+ Wirklich gigantischer Soundtrack
- \+ Mit Gamepad sehr gut spielbar
- \+ Auch die Tastatursteuerung gefällt
- \+ Sehr abwechslungsreiches Gameplay
- \+ Relativ lange Spieldauer
- \- Unbefriedigendes, mitunter frustrierendes Speichersystem
- \- Zwischensequenzen etwas öde
- \- Teilweise dumme Gegner
- \- Für Adventure-Fans zu viele Prügel-Sequenzen
- \- Manche Texturen etwas grob

unterschiedlich. Das Spiel besteht aus zehn riesigen Levels, die wiederum in 65 Abschnitte aufgeteilt wurden. Manch ein Abschnitt enthält keinen einzigen Gegner. Hier lauert die Gefahr quasi in der Umgebung selbst. Falltüren, Rätsel, Selbstschussanlagen und andere Gemeinheiten lassen Erinnerungen an die *Indiana Jones*-Filme lebendig werden. Andere Passagen wiederum legen den Schwerpunkt klar auf die Kämpfe. Die gelungene Mischung aus Rätseln, Geschicklichkeitstests und Action hält den Spieler bis zum Schluss bei der Stange.

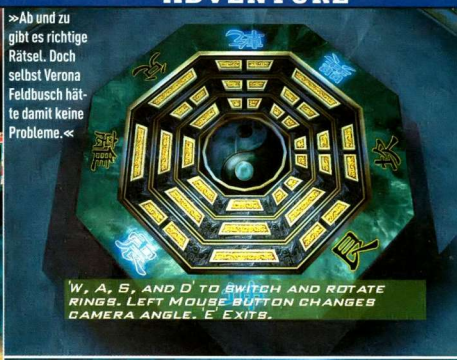
ABWECHSLUNG IST TRUMPF!

Als Auflockerungen dienen nicht nur die speziellen Ballersequenzen, in denen der Spieler aus der Ego-Perspektive auf die Gegnerschar und deren Vehikel ballert. Es gibt sogar echte Zwischenbosse, die man natürlich nur mit der richtigen Taktik besiegen kann. Langweilig wird es dem Spieler nicht so schnell. Nach rund zwölf Stunden flimmert übrigens der Abspann über den Screen. Ungeübte Spieler dürften allerdings ein wenig län-

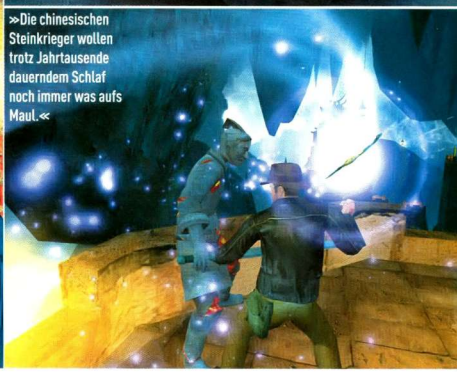




»Das gibt dem Begriff 'Ungeschützter Verkehr' eine ganz neue Bedeutung!«



»Ab und zu gibt es richtige Rätsel. Doch selbst Verona Feldbusch hätte damit keine Probleme.«



»Die chinesischen Steinkrieger wollen trotz Jahrtausende dauerndem Schlaf noch immer was aufs Maul.«

ger brauchen. Eine Sache, die vor allem bei Sprungpassagen in schwindelerregenden Höhen fast dazu animiert, die Tastatur zu fressen, ist das unmenschliche Speichersystem. Stellen Sie sich folgende Situation vor: Sie kämpfen minutenlang gegen fliegende Skelette und unbarmherzige Steinkrieger. Danach müssen sie schwebende Plattformen aktivieren und diese mit gut getimten Sprüngen überwinden. Ein kleiner Fehler, die Spielfigur stürzt ab und es heißt: „Game Over". Da Sie innerhalb der Levels nicht abspeichern können, müssen Sie den kompletten Abschnitt erneut durchlaufen. Da herrscht auch bei den ruhigsten Zeitgenossen erhöhte Frustgefahr. Vor allem wenn man bedenkt, dass so was ziemlich oft passiert. Übrigens ist nicht immer der Spieler schuld. Gerade in größeren Außenarealen kann es durchaus mal zu Rucklern kommen. Und das selbst auf einem Testrechner, der mit 2 GHz und Geforce4 wirklich nicht so schwachbrüstig ist. Passiert dies während einer haarigen Hüpfeinlage, ist der Abflug programmiert. Böse, so was. *Indiana Jones*-Filme sind waschechtes Popcorn-Kino. Nicht zu anspruchsvoll, aber sehr unterhaltsam. Das trifft auch auf das getestete Spiel zu. Die Entwickler gingen keine großen Experimente ein und lieferten ein routiniertes und sauber inszeniertes Stück Software ab. Auch grafisch macht es eine gute Figur, wobei die eine oder andere Umgebungs-Textur etwas schöner hätte ausfallen können. Vor allem die Spielfiguren sind aber äußerst detailliert in Szene gesetzt. Vereinzelt verwöhnen schmucke Environment-Mapping-Effekte das Auge. In musikalischer Hinsicht muss sich *Indiana Jones 6* auf keinen Fall vor den Film-Vorlagen verstecken. Selten zuvor war ein Soundtrack dermaßen aufwendig und atmosphärisch stimmig. Unterm Strich können wir das Action-Adventure nicht nur eingefleischten *Indiana*-Fans ans Herz legen. Mit einer humaneren Speicherfunktion wäre noch eine deutlich höhere Wertung drin gewesen. So sind nicht die Nazis, sondern das fiese Speichersystem Ihr ärgster Feind.

AHMET ISCITÜRK

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Egal wie alt Harrison Ford mittlerweile aussieht, in der Kaisergruft macht er einen sehr frischen Eindruck. Allerdings hätten wenigstens einige anspruchsvolle Rätsel dem reinen Action-Spektakel gut getan. Nach einigen Stunden wird die Prügel- und Hüpforgie etwas langweilig. Trotzdem, *Indy 6* macht Spaß, auch wenn man sich über die mangelhafte Speicherfunktion einfach aufregen muss. Die relativ kurze Spielzeit in Kombination mit dem hohen Preis fällt auch negativ ins Gewicht.

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Indy 6 ist ein gutes Spiel. Doch warum kann man innerhalb der Levels nicht wenigstens ein einziges Mal abspeichern? Ich bin ja eher gegen ständiges Extrem-Quick-Saving. Doch in diesem Fall wollte ich des Öfteren meinen Kollegen an die Gurgel springen, um irgendjemanden dafür zu bestrafen, dass ich eine nervige Passage zum zehnten Mal spielen muss. Die teils doofen Gegner empfand ich da fast schon als willkommene Erleichterung. *Indy*-Fans ist sowieso alles Wurst, denn die kaufen das Spiel sowieso.

INDIANA JONES 6

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MB RAM, 1,25 GB HD, Win98
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MB RAM

GENRE: Action-Adventure
PREIS: Ca. 50,-
ENTWICKLER: The Collective/Lucas Arts
VERTRIEB: Electronic Arts
INTERNET: www.lucasarts.co
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: 25. April

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Indiana Jones ist schon immer ein Einzelgänger gewesen.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	84%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

80%

GUT – Leichte Schwächen – Fans der Filmvorlage müssen dennoch zugreifen!



- Kampagnenmodus mit 15 Missionen
- 11 Einzel-Szenarien
- Endlosspiel
- Stufenweise zoombare Iso-Perspektive
- Über 80 Gebäudetypen
- 9 Schiffstypen
- Zwei Gruppen von Inselbewohnern
- 3 Kolonialmächte
- Editor
- Über 60 Minuten Soundtrack

Sonne, Strand und Mehr!

Die Karibik ist ein nettes Plätzchen. Vor allem, wenn wie bei TROPICO 2 eine Horde handzahmer Schiffbrüchiger gratis von morgens bis abends für einen knechtet.





Beim Nachfolger des Überraschungshits *Tropico* hat der faule Lenz als Diktator einer Bananenrepublik ein Ende. Scheffelten Sie beim ersten Teil noch mit Touristen und Zigarren haufenweise Kohle, schlüpfen Sie nun in die Rolle eines gefürchteten Freibeuterkönigs im 17. Jahrhundert. Ihre Aufgabe: Herrschen Sie über ein karibisches Eiland, auf dem Piraten und Gefangene hausen. Kein Problem? Das denken aber auch nur Sie! Die Freibeuter sind nämlich von Natur aus ein faules Volk und verlangen nach einer piratengerechten Infrastruktur mit genügend Wein, Weib, Gesang und weiteren Annehmlichkeiten. Schließlich wollen die es sich nach ihren anstrengenden Kapertouren mal so richtig gut gehen lassen und Kraft für kommende Ausfahrten tanken.



Eine Gefangenen-Revolte ist das Schlimmste, was Ihnen und Ihren Piraten passieren kann. Sorgen Sie also stets für ausreichend Einschüchterungsmaßnahmen.



AB IN DEN PUFF!

So weit, so gut. Dumm nur, dass irgendwer die ganzen Spelunken, Restaurants, Brauereien, Spielhöllen, Obstplantagen oder die als Massagesalon getarnten Freudenhäuser auch bauen und betreiben muss. Und dafür sind die Gefangenen auf Ihrer Insel da. Zu Spielbeginn haben Sie noch nicht so viele, im Laufe der Zeit steigt deren Zahl durch an Land gespülte Schiffbrüchige und Festnahmen bei Kapertouren jedoch rapide.

PARTEI-FRAGE

Damit die Knackis brav buckeln, nicht aufmucken und keinesfalls auf die Idee kommen zu flüchten, müssen Sie mit Wachtürmen und umherstehenden Skeletten als Abschreckung für Zucht und Ordnung sorgen. Das ist gut für die Gefangenen, aber wiederum schlecht für die Piraten. Die hassen Ordnung nämlich wie die Pest und stehen mehr auf Chaos und Anarchie, was sie in ihren Vergnügungsvierteln finden. Letztere sollten logischerweise also nicht direkt neben einem Gefangenlager entstehen. Die beiden Parteien unter einen Hut zu kriegen, ist alles andere als einfach und stellt neben dem eigentlichen Aufbaucharakter des Spiels eine knifflige Herausforderung und Ihre Hauptbeschäftigung dar. Denn einen Wirtschafts- oder Handelspart gibt es überhaupt nicht! Güter wie Rum,

Äh ... geht das auch im echten Leben?

SCHIFFEN

Im Spiel müssen Sie mit Piraten auf den Weltmeeren herumschiffen.



Im echten Leben wird heutzutage überwiegend auf eine andere Art geschifft. Gerne im Stehen und in der Gruppe, wie dieses dufte Bild eindrucksvoll illustriert.

GEFANGENE SCHIKANIEREN

Bei *Tropico 2* können Sie Ihre Knackis so richtig ausnutzen.



In Wirklichkeit geht das natürlich nicht. Im Gegenteil: Ex-Boxer René Weller gefiel es im Kittchen gar so gut, dass er nach seiner Entlassung freiwillig in den TV-Knast von BigBrother einzog.

PIRAT SEIN

Als Pirat machen Sie einen auf dicke Hose, sind beliebt und haben heiße Bräute am Start.

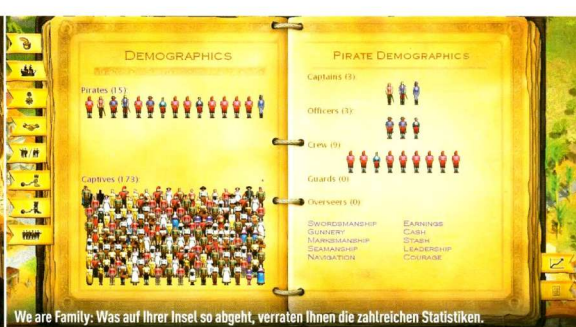


Fotos: action press

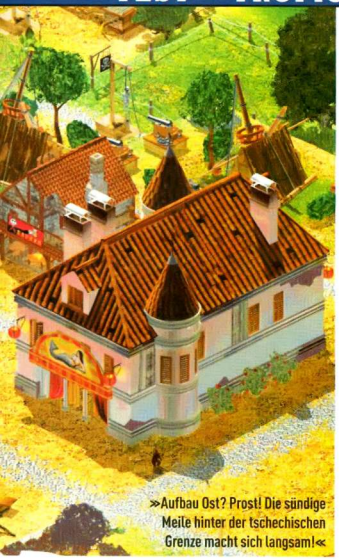
Im echten Leben macht man sich in so einem Outfit nur ziemlich lächerlich ... vor allem die Plastik-Augenklappe ist an Peinlichkeit nicht zu überbieten.



Huch, sieht so das Spiel aus? Nein, das ist natürlich nur eine der zahlreichen Zwischensequenzen.



We are Family: Was auf Ihrer Insel so abgeht, verraten Ihnen die zahlreichen Statistiken.



»Aufbau Ost? Prost! Die sündige Meile hinter der tschechischen Grenze macht sich langsam!«

Kuchen, Säbel, Musketen, Kanonen oder Schiffe werden ausschließlich für Ihre Piraten hergestellt, Gold verdienen Sie und Ihre Freibeuter bei Raubzügen auf hoher See. Zwar geht ein Teil der Beute an Ihre Crew, diese verprassen das Geld dann aber ausschließlich auf Ihrer Insel. Da sämtliche Gebäude Unterhalt kosten und qualifizierte Fachkräfte wie Köche, Farmer oder auch Papageientrainer immerhin einen Hungerlohn kriegen, wird hier bestenfalls kostendeckend gewirtschaftet. Folglich gestalten sich die Produktionsketten nicht so kompliziert wie beispielsweise bei *Anno 1503*. Aus Getreide wird in der Brauerei Bier, aus Zuckerrohr leckerer Rum und Tabak wird zu Zigarren verarbeitet.

AUF DVD
VIDEO



Detailreich: In der höchsten Zoomstufe kommt es zu keinen Verpixelungen mehr.

TROPICO 2

VERGLEICH

PORT ROYALE



GRAFIK
85% Hübsches Meer, nett animierte Seekämpfe, ordentliches Stadtbild.

SOUND
85% Guter, auf Dauer aber etwas abwechslungsarmer Soundtrack.

MISSIONSDESIGN
82% Abwechslungs- und umfangreich, für Anfänger und Profis ideal.

WIRTSCHAFT
73% Nachvollziehbare, aber auch recht komplexe Simulation des Seehandels.

SPIELSPASS
87% Nach wie vor erstklassige Handelssimulation mit Freibeuter-Flair.

50% 80% 20%

TROPICO



GRAFIK
81% Schicke Optik, die bei näherer Betrachtung jedoch nicht ganz so detailliert ist.

SOUND
86% Toller Karibik-Sound, fast so schön wie am Strand von Puerto Plata. Aber auch nur fast.

MISSIONSDESIGN
81% Hobby-Diktatoren sind von der komplexen Kampagne begeistert.

WIRTSCHAFT
79% Überlebenswichtiger Bestandteil. Dank Tourismus, Tabak und Rum rollt der Rubel.

SPIELSPASS
75% (abgewertet) Der Überraschungshit des vergangenen Jahres ist noch immer empfehlenswert.

50% 35% 15%

TROPICO 2



GRAFIK
84% Weiterentwicklung der *Tropico*-Engine, auch bei höheren Zoomstufen sehr detailreich.

SOUND
88% Über 60 Minuten langer und stimmiger Soundtrack, noch besser als beim ersten Teil.

MISSIONSDESIGN
83% Umfangreicher Kampagnenmodus. Leider keine Mehrspieleroptionen.

WIRTSCHAFT
20% Gibt's nicht wirklich, Güterproduktion erfolgt nur zur Selbstversorgung.

SPIELSPASS
80% Gute Fortsetzung des ersten Teils, trotz strategischerer Ausrichtung.

20% 65% 15%

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

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

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



256 MB RAM

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

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

512 MB RAM

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

LEISTUNGSMERKMALE

Das Spiel *Tropico 2* läuft auf fast allen Rechnern unseres Testcenters nahezu perfekt. Sogar mit einer vermeintlich schwachen 700-MHz-CPU ist noch ein flüssiges Spielen bei maximaler Detailauswahl möglich. Einen großen Unterschied macht jedoch der Arbeitsspeicher. 128 MByte ist die Untergrenze, bei 256 MByte läuft *Tropico* recht zackig, aber noch nicht ganz rund. Das geschieht erst bei 512 MByte. Untere Schmerzgrenze: 800 MHz, Geforce 256, 128 MB RAM.

PRO & CONTRA

- \+ Schicke Optik mit stufenweise zoombarer und drehbarer Ansicht
- \+ Abwechslungsreicher Kampagnenmodus
- \+ Herausfordernde Einzelszenarien
- \+ Gutes Tutorial
- \+ Stimmiger Soundtrack mit über 60 Minuten Karibik-Mucke
- \+ Herausforderndes Insel-Management mit Piraten und Gefangenen
- \+ Einfache Steuerung
- \+ Leicht zu bedienender Editor
- – Kein Mehrspielermodus
- – Gar keine Handelsoptionen
- – Keine echten Seekämpfe

So spielt sich Tropico 2



CHARAKTERWAHL



»Dariusz Michaelszewskis Daumen-OP ging leider schief.«

PIRATEN-ASSISTENT



Besonders nützlich: Ihr Assistent weist Sie auf eventuelle Missstände hin und gibt fortlaufend Tipps und Tricks.

LEGENDE:

1. Hier erkennen Sie die Zufriedenheit der Piraten und die Furcht der Gefangenen.
2. Übersichtskarte der Insel
3. Baumenü zum Errichten von Betrieben und Vergnügungseinrichtungen
4. Hier erlassen Sie Edikte wie Freibier für alle.
5. Demographische Daten wie den Anarchie-Level Ihrer Insel rufen Sie hier ab.
6. Schiffsmenü inklusive Anzeige der Crew-Mitglieder und Bewaffnung
7. Im Logbuch können Sie zahlreiche Statistiken abrufen.
8. Hier wechseln Sie zur Seekarte.
9. Ein Klick auf das Steuerkreuz bringt Sie ins Optionsmenü.
10. Abergläubige Piraten schicken ihre Schiffe nur bei gespenstigem Mondstand aufs Meer.

FRUCHTBARKEITS-ANZEIGE



»Erschreckend: Speziell der mallorquinische Strand weist einen überhöhten Urinwert auf.«

WAS WOLLT IHR?



Bedürfnisse und Vorhaben (Hunger, Schlafen gehen) Ihrer Insel-Bewohner lassen sich anhand kleiner Sprechblasen über deren Köpfen ablesen.

KLAR ZUM ENTERN?

Neun Schiffstypen können Sie auf See schicken; welcher Kapitän welchen Kahn befehligt und welche Seefahrer an Bord gehen, entscheidet die ordentliche künstliche Intelligenz automatisch. Bei Bedarf können Sie aber auch manuell eingreifen. Eine erfahrene und gut bewaffnete Crew schickt der Spieler im Regelfall auf Beutejagd, frische Seebären lässt er lieber einen qualifizierten Arbeiter entführen oder Gefangene herankarren. Solche Missionen sind ungefährlicher, steigern aber die Erfahrung und Fähigkeiten der gesamten Crew. Je mehr Erfahrung eine Besatzung hat, desto erfolgreicher ist diese bei ihren Kapertouren, verlangt im Gegenzug aber nach noch mehr Luxus an Land. Das Umland Ihrer Insel ist übrigens auf einer separaten Seekarte einzusehen. Mit der Zeit wird diese mehr und mehr aufgedeckt, was zur Folge hat, dass Sie es zudem mit den Schiffen der Kolonialmächte Frankreich, Spanien und England zu tun kriegen. Ob Sie diesen aus dem Weg gehen, permanent angreifen oder gar unter falscher Flagge segeln und so Kriege anzetteln, bleibt Ihnen überlassen. So weit, so gut, das dicke Ende kommt aber noch: Denn ärgerlicherweise werden Kämpfe auf hoher See nur als kleine Infozeile im Logbuch dargestellt. Nix ist es mit motivierenden Seeschlachten à la *Port Royale* – und das reduziert die Spannung des Spiels erheblich.

HOORAY, HOORAY, IT'S A HOLI-HOLI-DAY!

Neben dem klassischen Endlosspiel, einem nützlichen Tutorial und diversen Einzelszenarien wartet auf Hobby-Seeräuber eine Kampagne mit 15 kniffligen Missionen, die allerhand Abwechslung bieten. Grafisch setzt *Tropico 2* auf eine Weiterentwicklung der Vorgänger-Engine, die jetzt für eine bessere Übersicht und speziell bei höheren Zoomstufen mehr Details darstellen kann. Genauso liebevoll wie die Grafik ist auch der Karibik-Soundtrack geraten. Die wechselnden Musikstücke tragen maßgeblich zur stimmigen Atmosphäre der insgesamt gelungenen Freibeuter-Simulation bei. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Da ziehe ich doch glatt mal respektvoll mein Kopftuch und köpfe eine Buddel voll Rum! *Tropico 2* ist eine prima Weiterentwicklung der spaßigen Diktator-Sim von 2001. Das unterhaltsame und mit einer netten Portion Humor gewürzte Piraten-Szenario sorgt mit der etwas strategischeren Ausrichtung für noch mehr Abwechslung und die Missionen und Szenarien versprechen wochenlangen Spielspaß. Schade nur, dass die wichtigen Seekämpfe derart unbefriedigend in Szene gesetzt wurden und nicht wenigstens ein paar überschaubare Handelsoptionen geboten werden.

FAZIT



CHRISTIAN BIGGE

Für mich verhält sich *Tropico 2* wie die Mohrrübe, die immer ein Stück vor dem Esel hergezerrt wird, damit der ja nicht zubeißen kann. Ja, die Missionen sind witzig, Soundtrack und Spielgrafik nett. Aber warum beim Klabautermann kann ich nicht richtig handeln? Und wenn ich meine Piraten nicht mal in Seeschlachten richtig knechten darf, warum soll ich dann dafür sorgen, dass sich das faule Pack auf meiner Insel gut erholt? Sorry, aus *Tropico 2* hätte man mehr machen können. Was bleibt, ist eine solide Aufbausimulation. Das ist okay, aber etwas enttäuscht bin ich dennoch.

TROPICO 2

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MB RAM, 500 MB HD, Win9x	**GENRE:**	Aufbau-Strategie
	PREIS:	€ 45,-
	ENTWICKLER:	Frogcity/Poptop
	VERTRIEB:	Take 2
SINNVOLL: 1.500 MHz, 512 MB RAM	**INTERNET:**	www.tropico2.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Frei ab 6
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt's nicht, *Tropico 2* schickt Sie alleine auf die Insel.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	85%
SOUND	86%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER

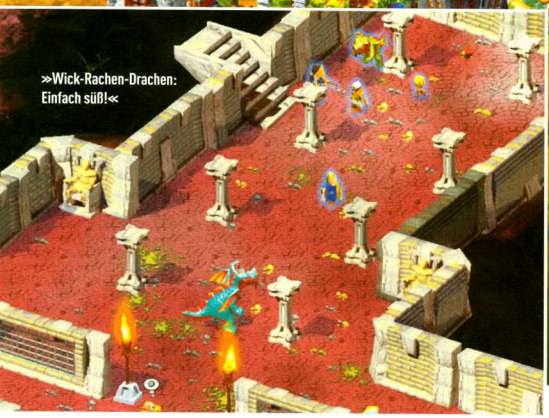
84%

GUT – Lustig ist das Piratenleben – hier aber auch ziemlich ungefährlich!

- Kampagne mit 8 Missionen
- 5 Einzelspielerkarten
- 6 Mehrspielerkarten in 4 Spielmodi
- Verbesserter Spielassistent
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Neue Helden
- Umfangreiches Tutorial

AUF DVD
VIDEO

»Schlumpfhausen: Im Haus rechts unten wohnt Schlumpfine, die Dorfprostituierte.«

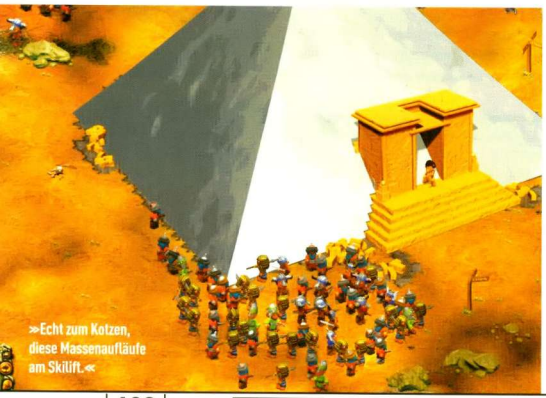


»Wick-Rachen-Drachen: Einfach süß!«

Das baut dich auf!

PC ACTION GOLD

In DAS ACHTE WELTWUNDER betätigen Sie sich als Architekt geheimnisvoller Zeitmonumente. Das ist total aufbauend, weil es einen Heidenspaß macht.



»Echt zum Kotzen, diese Massenaufläufe am Skilift.«

Jahre sind seit der gefährlichen Reise nach Nordland verstrichen. Friedlich und zurückgezogen verbringen der Wikinger Bjarni und seine Sarazenen-Schönheit Cyra ihr Leben. Auch Hatschi und Sigurd gönnen sich nach den kräftezehrenden Strapazen des jüngsten Abenteuers eine ausgiebige Ruhepause. Doch nicht überall geht es so entspannt zu. In weit entfernten Regionen greift das Böse abermals um sich. Unter den Bewohnern verbreiten sich langsam Hass und Argwohn, die Folge ist Krieg. Das drohende Übel bleibt aber zunächst unbemerkt. Als die Welt im Chaos zu versinken droht, rufen die Oberhäupter aller Völker zu einer Versammlung. Niemand weiß einen Rat. Das Ende scheint unausweichlich. Doch dann entdeckt einer der Weisen längst vergessene Schriften, in denen die Bekämpfung des Bösen durch den Bau der acht Weltwunder beschrieben wird. Nur die mutigsten und stärksten Helden können diese Aufgabe bewältigen. Langer Rede kurzer Sinn: Bjarni und seine Freunde müssen mal wieder ran.

IMMER ERST DIE GEGEND ERKUNDEN

In einer packenden Kampagne mit acht umfangreichen und teils recht knifflig en Missionen sind Ihre Fähigkeiten als Stratege, Wirtschaftsexperte und Baumeister gefragt. *Cultures*-typisch beginnen Sie jeden Level mit dem obligatorischen Siedelakt. Sie weisen Ihren Wusel-Wikingern Berufe zu (Farmer, Jäger, Kundschafter etc.), stampfen Arbeitsstätten aus dem Boden und füllen die Lagerhäuser mit Gebrauchs- und Verbrauchsgütern. Sobald einer der Pixelburschen in seinem Handwerk den Meister gemacht hat, stehen weitere Jobs und Gebäude zur Verfügung. So entwickelt sich beispielsweise der Lehm-Abbauer zum Töpfer und bereichert das Dorf fortan mit Dachziegeln und Tonsteinen. Besonders empfehlenswert ist es, die Umgebung mit Ihren Helden zu erkunden. Hie und da stoßen Sie auf Schatztruhen, in denen sich hilfreiche Objekte verbergen. Unter anderem Fertighäuser, magische Amulette und Heiltränke. Ein aufschlussreiches Tutorial versorgt Sie zu Beginn mit allen notwendigen Informationen.

VERBESSERTER SPIELASSISTENT

Ihre Wuselwichte wollen Schlappen, damit Sie schneller laufen können und die verheirateten Pärchen hätten gern einen kurzen Besuch von Gevatter Storch. Damit Sie nicht jeden Protagonisten einzeln anklicken müssen, spendieren die Jungs und Mädels der Entwicklerschmiede Funatics Ihnen einen verbesserten Spielassistenten. Per Mausklick bestimmen Sie die Zahl der zu produzierenden Nachkommen und Krieger und legen automatisch die Ausrüstung mit Schuhwerk, Waffen und Met fest. Wie gewohnt lassen sich die Missionen auf friedliche oder kriegerische Weise lösen. Sie müssen also nicht unbedingt gegen die anderen Völker (Ägypter, Sarazenen, etc.) in die Schlacht, um einen Level abzuschließen. Meist reichen ein Tribut oder ein Handelsgeschäft aus, um die zunächst feindliche Gesinnung der Kontrahenten umzukehren.

NEUE HELDEN, PACKENDE AUFGABEN

Zu den bekannten Heldengesichtern gesellen sich zwei neue. Einen verraten wir Ihnen sogar schon: Bjarni und Cyra haben einen Sohn namens Manni. Gut so, denn bei der prall gefüllten Liste an Aufgaben ist jede Hilfe willkommen. Schließlich sollen Sie unter anderem den Tempel der Artemis zu Ephesos, den Koloss von Rhodos und die Pyramiden von Gizeh bauen. Und das natürlich neben Ihren täglichen Pflichten und Sonderrätseln. In letzterem Falle ist erneut Ihre Abenteuerlust gefragt. Beispielsweise müssen Sie ein kleines Grüppchen von freundlichen Drachen aus den Klauen einer gefährlichen Diebesbande befreien. Oder ein Dorf erbittet Ihre Unterstützung bei der Suche nach einem verschwundenen Händler. Kleiner Tipp am Rande: Wagen Sie sich mit einem einzelnen Helden nie zu weit in die Prärie. Sieht dieser das Gras von unten, ist die Mission sofort verloren und all Ihre Mühen sind in Luft aufgelöst.

TANJA BUNKE



Mit vereinten Kräften: Die bösen Schlangenwesen können den Schwanz nicht ruhig halten. Dann gibt's halt was auf die Schuppen.



Virtuelle Karies? Selbst die Bösewichte der Wusel-Simulation sehen zum Anbeißen niedlich aus.

IM VERGLEICH

Das achte Weltwunder	88%
Die Reise nach Nordland	87%
Cultures 2	84 %
Die Siedler 4	82%

Die niedlichen Abenteuer der Wusel-Krieger werden von Mal zu Mal besser und die kleineren Ecken und Kanten des Spieles sind kaum noch erkennbar. Kein anderes Spiel dieses Genres verbindet Wirtschaftssimulation und Aufbau-Strategie mit so vielen Abenteuer-Elementen. Wen wundert es also, dass *Das achte Weltwunder* die Konkurrenz auf dem Feld hinter sich lässt.

FAZIT



TANJA BUNKE

Abermals verneige ich mein Haupt vor den Jungs und Mädels von Funatics. Mit jedem neuen Titel der *Cultures*-Reihe verbessert sich der Spielablauf und die Story wird packender. Der Einfall mit den acht Weltwundern ist gelungen und verleiht der an sich schon durchdachten Aufbau-Strategie den besonderen Reiz. Ich bin mal wieder beeindruckt.

DAS ACHTE WELTWUNDER

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MB RAM, 400 MB HD, Win98
SINNVOLL: 800 MHz, 256 MB RAM

GENRE: Aufbau-Strategie
PREIS: € 29,99
ENTWICKLER: Funatics
VERTRIEB: NBG
INTERNET: http://weltwunder.cultures.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Capture the Cow, Capture the Flag, Deathmatch, Kooperativ; 1 Sp./CD

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

DAS URTEIL

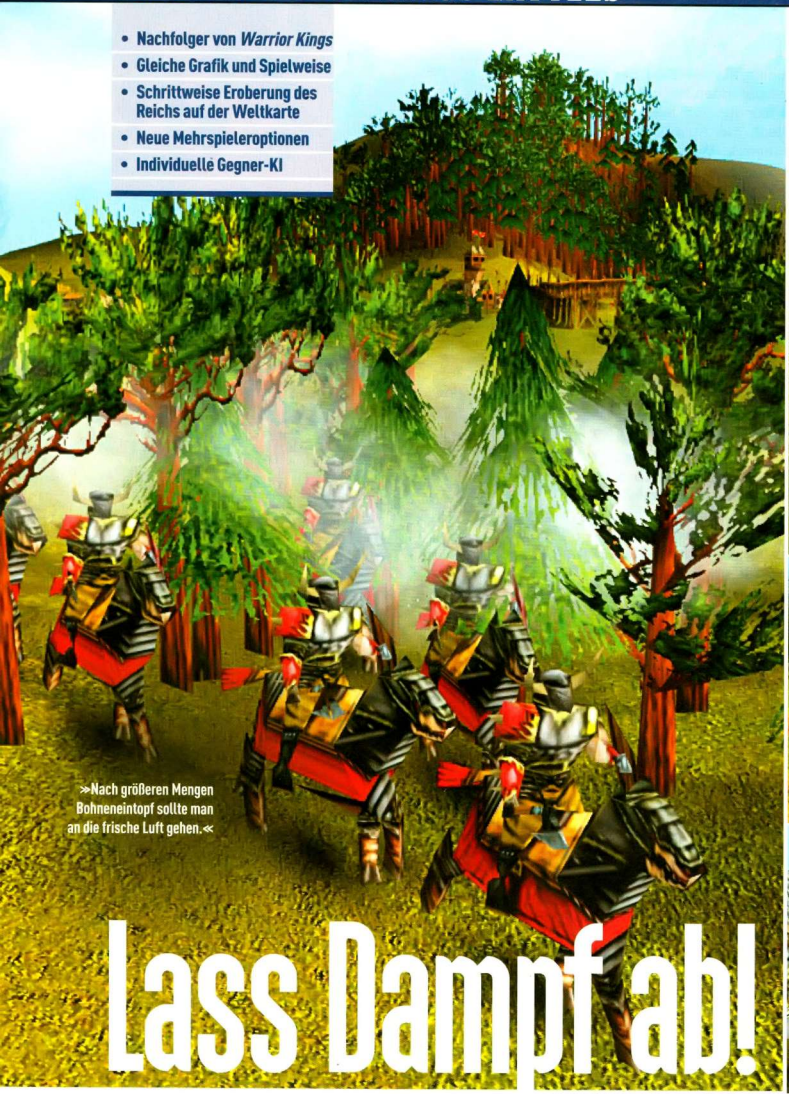
PREIS/LEISTUNG	92%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	89%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	89%

EINZELSPIELER

88%

SEHR GUT – Packende Spielgeschichte, knifflige Aufgaben: Jetzt geht's rund.

- Nachfolger von *Warrior Kings*
- Gleiche Grafik und Spielweise
- Schrittweise Eroberung des Reichs auf der Weltkarte
- Neue Mehrspieleroptionen
- Individuelle Gegner-KI



»Nach größeren Mengen Bohneneintopf sollte man an die frische Luft gehen.«

Lass Dampf ab!



»Jeweils zwei Zwergpygmäen brachten die Klappstühle auf den Picknickplatz.«





»Schau mir in die Augen, Kleiner. Ich hab auch jede Menge Kies.«

Statt fortlaufender und aufgezwungener Story wählen Sie in WARRIOR KINGS BATTLES den nächsten Kriegsschauplatz selbst, bis Sie Ihr Mütchen an den Imperiums-Feinden gekühlt haben.

In *Warrior Kings* entschieden Sie sich bei den ersten Szenarien für den Rest der Kampagne zwischen Christentum, Häresie und Wissenschaft. Entsprechend entwickelte sich die Story. Darauf müssen Sie beim Nachfolger *Warrior Kings Battles* verzichten. Für jede neue Mission dürfen Sie einen anderen Weg einschlagen und gottesgläubige Ritter, heidnische Wilde oder technologisch fortschrittliche Einheiten wie Kanonen ins Feld führen. Eine richtige Story gibt es nicht, nur eine Ansammlung von Schlachten. Ihnen bleibt nur noch die Wahl, welche der fünf bis maximal 22 Szenarien Sie in welcher Reihenfolge angehen wollen. Denn so viele Gebiete umfasst der Kontinent Orbis inklusive des Regierungssitzes in der Provinz Liguriensis. Für jedes eroberte Land erhalten Sie für alle künftigen Szenarien einen bestimmten Vorteil: Mehr Startressourcen, ein höheres Bevölkerungslimit oder einen erweiterten Technologiebaum. Diese Boni werden Sie brauchen, um in den stärker verteidigten Gebieten bestehen zu können.

BAU DIR EINE BASIS

Sämtliche Missionen laufen nach dem gleichen Schema ab:



»Beim Casting für die Rolle des Don Quichotte herrschte enormer Andrang.«



Ein Rudel Ritter verhindert, dass die Bauern des Gegners Rohstoffe sammeln.



»Europakarte unter Alkoholeinfluss: Nach zwei Flaschen Schnaps stimmt die Landkarte.«

In der Nähe Ihrer Burg errichten Sie ein Dorf und bilden ein paar Dutzend zusätzliche Bauern aus. Die benötigen Sie zur Rohstoffbeschaffung: Holz oder Steine gelten als Material. Als Nahrungsquelle dienen Kornfelder. Für Gold bauen Sie entweder Vorkommen ab oder wandeln in Geschäften Material in das Edelmetall um. Gleichzeitig errichten Sie die nötigen Gebäude, um eine starke Streitmacht aufzustellen. Das muss alles sehr schnell gehen, denn wer zuerst eine kleine Armee aufstellt, darf seine noch wehrlosen Feinde überfallen und schwächen. Bauern halten nämlich nichts aus und können nicht kämpfen. Aber ohne die Landwirte bekommen Sie niemals eine Streitmacht auf die Beine. Besonders bei mehreren Computergegnern gilt es daher, die eigene Basis immer gut vor Überfällen zu sichern.

ALLES NUR GEPLÄNKEL

Alle Streitkräfte lassen sich grob in fünf Kategorien unterteilen: Leichte Infanterie ist schnell zu Fuß und besitzt eine weit reichende Fernwaffe. Schwere Infanterie ist stark gepanzert und im Nahkampf hervorragend, dafür aber extrem langsam. Analog existiert leichte und schwere Kavallerie mit vergleichbaren Fähigkeiten, nur eben deutlich mobiler. Um Gebäude ernsthaft zu beschädigen, brauchen Sie Belagerungsmaschinen wie Katapulte. Sie haben nur Erfolg, wenn Sie die Taktik auf die Eigenschaften Ihrer Truppen abstimmen. Die leichte Reiterei eignet sich beispielsweise hervorragend als störende Plänkler, die den Feind langsam zermürben. Als schnellste Einheit halten sie alle Gegner auf Abstand und bekämpfen sie aus der Ferne. Schwere Fußsoldaten verteidigen Belagerungsgerät und Bogenschützen vor schwerer Kavallerie. Für andere Aufgaben sind sie zu langsam, werden ständig ausmanövriert und letztendlich abgeschlachtet. Gepanzerte Ritter dezimieren in Windeseile das Bauernheer der Gegner und schlagen selbst große Ansammlungen von Bogenschützen zu Brei.

WENN COMPUTER NACHDENKEN

In Ermangelung einer Story sorgen nur das Terrain des jeweiligen Gebiets und die Gegner-KI für Abwechslung. Die feindlichen Heerführer verwenden individuelle Strategien. Manche errichten erst ihre Basis und schützen sie gut, ehe sie zum Angriff übergehen. Andere versuchen bereits sehr früh, mit kleinen Truppenteilen Ihren Aufbau zu stören. Fast alle senden Späher und Spione aus, die Ihre Verteidigung nach Schwachstellen durchleuchten. Die künstliche Intelligenz ist akzeptabel, wenn man nur die Taktiken des Rechenknechts betrachtet. Jedoch weist die Wegfindung deutliche Schwächen auf, und Ihre Computergegner haben wie gewöhnlich keine Ahnung von strategisch wichtigen Punkten wie beispielsweise Landengen oder engen Schluchten. Vielleicht ganz gut so, denn der einzige Schwierigkeitsgrad in *Warrior Kings Battles* macht Ihnen in den späteren Missionen auch so schon zu schaffen. ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Individuelle KI statt Story? Für mich ist das ein schlechter Tausch! So großartig unterscheiden sich die Gegner und Missionen nämlich nicht voneinander. Nach einigen Gefechten macht sich Langeweile breit. Auch die mittlerweile veraltete Grafik trägt Mitschuld an der fehlenden Motivation. Einziger Lichtblick sind die neuen Mehrspieleroptionen: Besonders der Valhalla-Modus verspricht actionreiche Spiele, da jeglicher Basis- und Truppenbau entfällt.

IM VERGLEICH

Age of Mythology	91%
Warrior Kings	65%
Warrior Kings Battles	63%
Dawn of Empire	43%

Gegen *Age of Mythology* wirken die Herausforderer altbacken, sowohl was die Grafik als auch die Spielweise angeht. *Warrior Kings* kann das zum Teil noch durch seine interessante Story auffangen. Der Nachfolger jedoch bietet stattdessen nur Computergegner, die sich geringfügig anders verhalten. Immerhin ist *Warrior Kings Battles* für einige Stunden unterhaltsam, was man von *Dawn of Empire* nicht behaupten kann.

WARRIOR KINGS BATTLES

MINDESTENS: 400 MHz, 128 MB RAM, 3D-Karte, Win95
SINNVOLL: 1.600 MHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D-Karte

GENRE: Echtzeitstrategie
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: Black Cactus
VERTRIEB: Koch Media
INTERNET: www.warriorkingsbattles.com
SPRACHE: Englisch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: DM, TDM, CTF, Kill den König, Valhalla; 1 Sp. pro CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	64%
STEUERUNG	71%
GRAFIK	62%
SOUND	68%
MEHRSPIELER	68%

EINZELSPIELER

63%

BEFRIEDIGEND– Bereits leicht veraltete und auf Dauer eintönige Echtzeitstrategie



»Almauftrieb: Wer Heidi im Gewusel entdeckt, gewinnt einen Preis.«

Hey, hey Wickie!

Das Add-on VIKING INVASION verbessert nicht nur etliche Details von MEDIEVAL: TOTAL WAR, sondern integriert mit der Wikingerzeit auch ein neues Szenario.



»Reiseveranstalter Fjord Travel bietet neuerdings Abenteuerkreuzfahrten an.«

Ein kleiner Dreh am Rad der Zeit: *Viking Invasion* beginnt rund 300 Jahre vor *Medieval*. Die Spielkarte verkleinert sich auf Skandinavien und die britischen Inseln, inklusive Irland. Von einem geeinten England fehlt jede Spur: Stattdessen kämpfen Sie wahlweise aufseiten der Pikten, Schotten, Kelten, Waliser oder Sachsen um die Vorherrschaft, seit die Römer das Feld geräumt haben. Der innere Zwist bedeutet ein umso leichteres Spiel für die Wikinger, für die Sie alternativ in die Schlacht ziehen dürfen: Mit ihren Langschiffen liegt der Großteil der britischen Inseln in Reichweite. Gegen die schnellen, konzentrierten Angriffe und Plünderungen gibt es fast keine Verteidigung. Doch die Wikinger müssen so offensiv vorgehen, da ihre Stammländer nicht genug Geld einbringen, um ein größeres Heer zu unterhalten. Truppenarten und Gebäude wurden an die frühere Zeit angepasst. Wikinger errichten beispielsweise einen Opferaltar statt einer Kirche und schicken Huskarls und Berserker ins Gefecht.

VERBESSERTE SPIELBARKEIT

Selbst wenn Sie keine Lust auf die Wikingerzeit haben und lieber das reguläre Mittelalter auf der Europakarte erleben wollen, bringt Ihnen das Add-on einige kleinere Vorteile: Sie dürfen auf der Seite dreier zusätzlicher Fraktionen spielen – Aragon, Ungarn und Sizilien. Neue Technologien, Gebäude und Einheiten ergänzen das strategische Angebot. Belagerern wird beispielsweise warm ums Herz, wenn die Verteidiger siedendes Öl einsetzen. Besonders wichtig sind jedoch zwei neue Funktionen: Immer wenn einer Ihrer Anführer weitere Tugenden oder Laster entwickelt, werden Sie sofort darüber informiert. Das spart viel Arbeit, denn so müssen Sie nicht alle paar Jahre sämtliche Anführer durchklicken. Die offensichtlichste Verbesserung betrifft jedoch die Schlachten: Vor jedem Gefecht bekommen Sie eine Aufstellung der Kontrahenten und dürfen, falls Ihre Armee riesig ist, auswählen, welche Truppen sofort aufmarschieren und welche Einheiten sich als Reserve zurückhalten.

ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Die Erweiterung ist in jedem Fall nützlich. Mit Add-on ist *Medieval* zweifellos besser. Es stellt sich nur eine Frage: Sind die Verbesserungen so gut, dass sich der Kauf lohnt? Wer an der kleinen Wikinger-Episode kein Interesse hat, gibt nämlich einen Haufen Geld für Detailkorrekturen aus, die vom Umfang eher einem guten Update entsprechen. Außerdem fehlt mir immer noch eine Funktion, die die Höhe der Steuern automatisch festlegt und dabei höhere Zufriedenheitswerte der Bevölkerung als 100 anpeilt. Das wäre eine echte Hilfe.



MEDIEVAL: TOTAL WAR VIKING INVASION

MINDESTENS: 300 MHz, 64 MB RAM, 950 MB HD, Win95
SINNVOLL: 1.000 MHz, 128 MB RAM, 32-MB-Grafikkarte, 2 GB HD

GENRE: Strategie
PREIS: Ca. € 28,-
ENTWICKLER: Creative Assembly
VERTRIEB: Activision
INTERNET: www.totalwar.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

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

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	63%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	71%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER

84%

SEHR GUT – Detailverbesserung zu Medieval plus Wikinger-Episode

Morrowind Tribunal dt.

PC ACTION GOLD



»Ugharrh. Die Übersetzung glänzt in allen Bereichen.«

Höchste Zeit für Nachschub: Bereits im Januar erschien die englische Version von *Tribunal*. Hauptprogramm und Add-on sind jeweils nur in der gleichen Sprachversion kompatibel, deshalb mussten Sie sich bis jetzt gedulden. Aber das Warten hat sich gelohnt. Egal ob Ihr Held *Morrowind* schon komplett gemeistert hat oder sich gerade mit einem Auftrag beschäftigt – durch die Installation von *Tribunal* wird eine neue Hauptaufgabe integriert. Rastet Ihr Charakter das nächste Mal, erhalten Sie automatisch die Möglichkeit, in die Story des Add-ons einzusteigen. Dazu erkunden Sie neue Gebiete, kämpfen sich durch zusätzliche Dungeons und dürfen auf den Straßen der Stadt Sotha Sil wandern. Vorsicht: Ihr Charakter sollte mindestens Erfahrungsstufe 10 erreicht haben und gut ausgerüstet sein. Sonst zieht er in den harten Kämpfen den Kürzeren. Kein Wunder bei den besonders starken Monstern und Meuchelmördern, die nach seinem Leben trachten. Durch das Add-on wird das Hauptprogramm etwas weiterentwickelt. Speziell das Journal ist nun komfortabler. Bei hunderten von Aufträgen eine nicht zu unterschätzende Verbesserung. ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Wie schon im Hauptprogramm haben die Übersetzer – trotz der riesigen Textmenge und umfangreichen Sprachausgabe – ganze Arbeit geleistet. Auf alle Fälle eine lohnende Investition, falls Sie *Morrowind* schon (fast) durchgespielt haben.

MORROWIND TRIBUNAL DT.

MINDESTENS:	**GENRE:**	Rollenspiel
P 500, 256 MB, 32 MB Grafikk., 750 MB HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 28,-
	ENTWICKLER:	Bethesda
	VERTRIEB:	Ubi Soft
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.morrowind.de
P 1600, 512 MB RAM, Geforce 3 Ti	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt's nicht. *Morrowind*-Helden sind auch weiterhin Einzelgänger.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	90%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

87%

SEHR GUT – Tribunal jetzt auch komplett in deutscher Sprache

Breath of Fire 4


»Vorsicht, Alter! Ich kann Tai-Ging-Seng!«

Ryu, ein typischer Nipponheld, ist halb Mensch und halb Drache. Der wortkarge Outsider ist unterwegs, um das Böse zu bekämpfen. Natürlich ist er nicht alleine, sondern kann sich auf eine hilfreiche Party verlassen. Capcoms vierter Ableger der berühmten Rollenspiel-Serie *Breath of Fire* konnte auf der betagten PSone durchweg gute Kritiken abstauben. Das ist aber schon über zwei Jahre her und das sieht man dem Titel auch an. Der japanophile Grafikstil dürfte für PC-Spieler zwar eine willkommene Abwechslung darstellen, doch die technische Qualität ist wirklich mau. Pixelige Bitmap-Helden und blockige Polygon-Monster laufen mager animiert über detailarme Hintergründe. Wer über diese Mängel hinwegsieht, darf sich über ein spielerisch ausgereiftes Rollenspiel freuen, das zudem mit einer typisch japanischen Story und einem grandiosen Soundtrack aufwartet. Nicht umsonst kassierte damals das Konsolen-Original durchweg 80%-Wertungen. Der günstige Verkaufspreis und die geringen Hardware-Anforderungen sind ein weiterer Kaufgrund. AHMET ISCITÜRK

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

BoF 4 ist ein waschechtes Konsolenrollenspiel. Es gibt keine 1.426 Ausrüstungsgegenstände und Waffen. Rüstungen nutzen sich bei Gebrauch nicht ab. Man darf auch nicht frei auf einer großen Oberwelt herumspazieren. Hier läuft alles einfach linear nach Plan. Man kann es sogar mit Joypad zocken! Das ist alles Geschmackssache und mir persönlich liegt das eher als *Morrowind*-Gewaltmärsche und ellenlange Ausrüstungslisten. Wer etwas mit japanischem Game-Design anfangen kann, sollte *BoF 4* eine Chance geben.

BREATH OF FIRE 4

MINDESTENS:	**GENRE:**	Rollenspiel
233 MHz, 64 MB RAM, 230 MB HD, Win95	**PREIS:**	Ca. € 28,-
	ENTWICKLER:	Capcom
	VERTRIEB:	Capcom-Europe
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.capcom-europe.com
400 MHz, 128 MB RAM, 600 MB	**SPRACHE:**	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	30. April

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Alleine Rollen spielen

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	61%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

71%

GUT – Weltoffene Rollenspieler sollten auf jeden Fall reinschauen!





»Mosaik-Fenster in Kirchen sind schon irgendwie beeindruckende Zeichen der Handwerkskunst.«



Ratgeber Technik: Von den 14 Forschungsbereichen befasst sich nur einer mit Panzern.

HEARTS OF IRON beleuchtet die Weltlage rund um den Zweiten Weltkrieg in allen Facetten: politisch, wirtschaftlich, diplomatisch und natürlich militärisch.

Sie übernehmen frühestens ab dem Jahr 1936 die Führung eines beliebigen Staates. Spannung und eine große Herausforderung garantiert die Befehlsgewalt über eine der Großmächte. Sämtliche Länder favorisieren zu Beginn eine eigene Weltanschauung und bleiben neutral oder unterstützen eine der drei Kriegsfraktionen: die der Faschisten, Kommunisten oder Demokraten. Mit diplomatischen Mitteln dürfen Sie andere Regimes beeinflussen, stärker auf Ihre Seite ziehen, einschüchtern und sogar putschen. Natürlich können Sie mit anderen Nationen Bündnisse schließen, Forschungsergebnisse teilen oder ihnen den Krieg erklären. Ihre Aktionen auf dem außenpolitischen Parkett werden von der ganzen Welt beobachtet, was die Einstellung anderer Länder zu Ihrem Staat beeinflusst. Der große Krieg ist nahezu unausweichlich, oder wenn Sie erst 1941 das Spiel beginnen, bereits voll im Gange. Bereiten Sie also Ihr Land auf den drohenden Konflikt so gut wie möglich vor.

EINE STARKE WIRTSCHAFT IST DAS A UND O

Ihre Länder fördern je nach Ausbau der Infrastruktur Rohstoffe, die Sie für den weiteren industriellen Einsatz benötigen: Konsumgüter müssen produziert werden, sonst rebelliert das Volk. Ohne Forschung haben Ihre Truppen keine Chance gegen die weiterentwickelten Waffen der Feinde. Neu aufgestellte Einheiten stärken die Landesverteidigung, aber beanspruchen zusätzlichen Nachschub. Die komplexen Zusammenhänge lassen sich in einem kurzen Artikel nur bruchstückhaft anreißen. Aber fest steht: Ohne lange Einspielzeit, das mehrteilige Tutorial, die Anleitung und viele Versuche haben Sie keine Chance. Richtig kompliziert wird das Spiel erst, wenn militärische Operationen hinzukommen. Boden-, Luft- und Seestreitkräfte lassen sich in koordinierten Schlägen einsetzen. Es gilt Terrain, Befestigungen und stationäre Flak zu berücksichtigen, ebenso wie Ausrüstung, Truppenstärke und die Fähigkeiten des Generals. Das Spiel endet spätestens 1948, im Zweifelsfall wird das militärisch und wirtschaftlich überlegene Bündnis zum Sieger gekürt. ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Trotz Echtzeit spielt sich *Hearts of Iron* eher wie ein rundenbasiertes Strategiespiel. Die enorme Spieltiefe und hohe Komplexität bleibt geduldigen Hardcore-Strategen vorbehalten. Durchschnittliche Spieler, die solche exotischen Vorlieben nicht teilen, wären überfordert und gelangweilt. Wer sich jedoch für langatmige und langwierige Strategiespiele begeistern kann, erhält Spielspaß für Monate – vorausgesetzt man stört sich nicht an der rein zweckmäßigen Grafik.

HEARTS OF IRON

MINDESTENS: 300 MHz, 64 MB RAM, Win95	**GENRE:**	Echtzeitstrategie
	PREIS:	Ca. € 35,-
	ENTWICKLER:	Paradox
	VERTRIEB:	Koch Media
SINNVOLL: 1.000 MHz, 256 MB RAM	**INTERNET:**	www.paradoxplaza.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch und Team Deathmatch; 1 Sp/CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	50%
SOUND	68%
MEHRSPIELER	73%

EINZELSPIELER **73%**

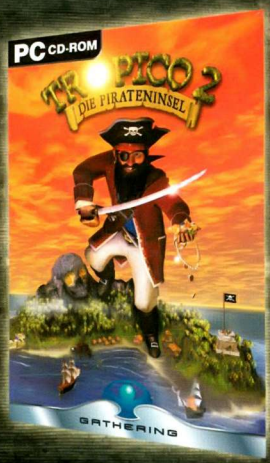
GUT – Für Hardcore-Strategen interessante Simulation zum Thema Zweiter Weltkrieg

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



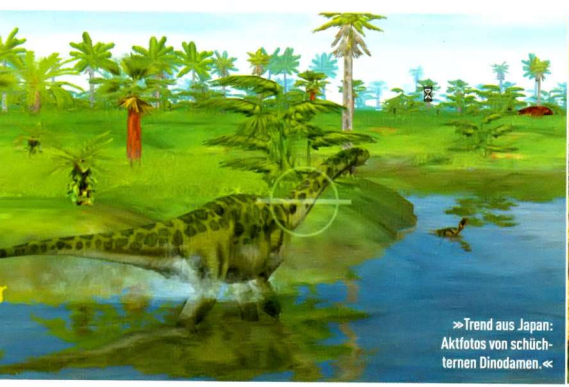
»Altes Hausmittel: Heidelbeersaft zu gurgeln, hilft gegen Zahnfleischbluten.«

Für die Bestien nur das Beste

Das bringt Freude: In JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS lassen Sie andere im Dreck wühlen, während Sie mit dem Helikopter einen erholsamen Erkundungsflug einlegen.

Kommt Ihnen der Name John Hammond bekannt vor? Nein, nicht der Erfinder der Orgel, denn der heißt Lorenz. Falls Sie sich nun verwirrt am Kopf kratzen und anschließend den Schädel schütteln, beantworten wir die Frage mit einem Exkurs in die Filmgeschichte. John Hammond ist der milliardenschwere Greis aus dem Kassenschlager *Jurassic Park*, der seine Enkel und drei Wissenschaftler zu einer Vergnügungstour auf seiner Dinoinsel einlädt. Allerdings entpuppt sich der Ausflug ins Grüne weniger vergnüglich als vielmehr katastrophal. Die Urzeitechsen haben keinen Bock auf Streichelzoo und gönnen sich lieber ein paar Menschen-Snacks. Trotz der dramatischen Vorfälle kriegt der ergraute Geldsack seinen Hals nicht voll und pfuscht Mutter Natur ein weiteres Mal ins Handwerk. Er heuert Sie in *Jurassic Park: Operation Genesis* für den Bau einer neuen Anlage an. Nun

AUF DVD
VIDEO

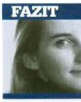


»Trend aus Japan: Aktfotos von schüchternen Dinodamen.«



Mithilfe der stufenlosen Zoomfunktion können Sie den Damen beinahe unter den Rock schielen.

FAZIT



TANJA BUNKE

Auch wenn die Urzeitviecher mich bereits seit meiner frühesten Kindheit brennend interessieren, konnte mich *Jurassic Park: Operation Genesis* nicht ganz überzeugen. Zwar sind die Handlungsmöglichkeiten immens und die zusätzliche Spielvariante abwechslungsreich. Der Baumodus nagt mit seiner Trägheit allerdings an meinem Geduldsfaden. Und wenn dann noch eine Naturkatastrophe meinen liebevoll erstellten Park niederbrezt, ist die Motivation für einen Wiederaufbau gleich null.



liegt es an Ihnen, ob sich das Fiasko auf Ihrem Rechner wiederholt oder der Traum des alten Visionärs endlich in Erfüllung geht.

ABWECHSLUNGSREICHE SPIELVARIANTE

Im Grunde genommen erwartet Sie mit *Jurassic Park: Operation Genesis* ein zweites *Dino Island*. Allerdings mit mehr Interaktionsmöglichkeiten und einer zusätzlichen Spielvariante – den Missionen. Anders als zu erwarten, verbirgt sich dahinter jedoch kein Baumodus mit besonders knifflingen Zielsetzungen, sondern eine Ansammlung von zwölf Action-Aufgaben. So müssen Sie beispielsweise mittels Helikopter und einer Schallkanone entlaufene Dinos zusammentreiben, tuckern im Safari-Jeep zur Foto-Hatz oder pusten mit einem Scharfschützengewehr wild gewordene Fleischfresser in die ewigen Jurajagdgründe.

AB AUF DIE INSEL

Die actionreichen Einlagen sind ebenfalls im Park-Modus „Operation Genesis" enthalten und bringen mehr Knete in Ihre Kasse. Vorausgesetzt, Sie besitzen die erforderlichen Einrichtungen. Bevor Sie sich jedoch den Kopf über zusätzliche Einnahmequellen zerbrechen, sollten Sie vorab die Planung Ihres historischen Zoos in Angriff nehmen. Zunächst gilt es, ein passendes Inselszenario aus einer prall gefüllten Kartenliste zu wählen. Die Größe und Topographie der Landstücke lässt sich nach Belieben verändern. Anschließend müssen Sie Gehege aufstellen, Wege platzieren und eine Brutstation aus dem Boden stampfen.

DINOS AUS DEM REAGENZGLAS

Die ersten beiden Dinoarten erhalten Sie gratis. Für die 23 weiteren Exemplare aus der Kreide- und Jurazeit schicken Sie ein Archäologenteam auf Buddeltour. Stößt Ihr Spezialtrupp auf urzeitliche Knochen oder etwa Bernstein, ist die Forschungsabteilung gefragt. In Kleinarbeit extrahieren die Wissenschaftler Gen-Material aus dem Fund und bereichern so Ihren Park mit einer neuen Riesenechsen-Spezies. Herrscht Ebbe im Geldbeutel, können Sie die Gebeine oder andere Ausgrabungen wie Silber oder Gold verschachern.

HOTDOG MIT POMMES: $ 13,50

Sobald die ersten Besucher aufs Gelände strömen, müssen Attraktionen und Einrichtungen her. Beispielsweise Fressbuden, Souvenirläden, Aussichtstürme, Safari-Touren und natürlich Sitzbänke für die müden Füße. Mülleimer und Putzkolonnen sind ebenfalls vonnöten, damit Ihr Arbeitsfeld nicht im Dreck erstickt. Die Eintrittspreise für die Nutzung der jeweiligen Gebäude legen Sie selber fest. Die Touristen sind nicht glücklich? Mit einem Blick auf die Reaktionen erfahren Sie schnell, welcher Bereich verbesserungsbedürftig ist und was auf der Wunschliste steht. Sobald der Rubel rollt, können Sie weitere Einrichtungen positionieren.

LIEBER AUF NUMMER SICHER!

Ein ebenso wichtiger Aspekt ist die Sicherheit für den zahlenden Kunden sowie für die Dinos selbst. Ranger-Stationen und Notfallbaracken wenden das Schlimmste ab, wenn Ihre Riesenechsen am Rad drehen. Das Wissenschaftsteam erforscht neue Impfstoffe und Zusatzpräparate für die prähistorischen Giganten. Damit Sie stets über alle aktuellen Ereignisse informiert sind, melden sich die zuständigen und teils aus der Filmvorlage bekannten Mitarbeiter per E-Mail zu Wort. Kleiner Tipp zum Schluss: Bereiten Sie sich auf unvorhersehbare Naturkatastrophen wie Tornados vor, die Ihren Park wortwörtlich in Windeseile niedermähen.

TANJA BUNKE

JURASSIC PARK

MINDESTENS: 400 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HD, Win98	**GENRE:**	Wi-Sim/Aufbaustrategie
	PREIS:	€ 45,99
	ENTWICKLER:	Blue Tongue Studios
	VERTRIEB:	Vivendi Universal
SINNVOLL: 800 MHz, 256 MB RAM	**INTERNET:**	www.jpthegame.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Die Verantwortung für den Dino-Park übernehmen Sie allein.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	72%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

71%

GUT – Nicht nur für Filmfans: Der Park-Manager zum Kassenschlager

TREND MICRO

SPASS?
Mit Sicherheit!

PC-CILLIN™

Anti-Virus + Firewall
in Höchstgeschwindigkeit

Nahezu kein Performance-Verlust beim Spielen & Surfen



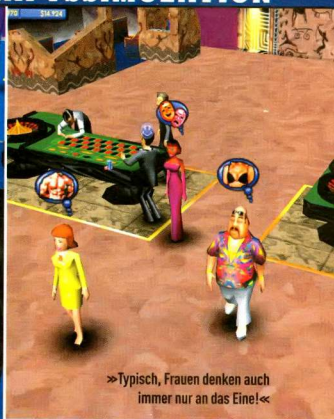
· Permanenter Rundumschutz
· Lückenlose Kontrolle
· Einfache Benutzerführung
· Ständige Virensuche – auch in eMails
· Schützt auch den PDA & Palm™



www.pccillin.de



»Skandal im Sperrbezirk: Christian Bigge läuft mal wieder in Frauenklamotten durch die Gegend!«



»Typisch, Frauen denken auch immer nur an das Eine!«



Standard-Ansicht von Casino Inc.: Irgendein Fenster ist immer auf.

Geld her!

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Himmel hilf! So ein stressiges Spiel kam mir noch nie unter. Dauernd gibt es was zu tun, alle paar Sekunden blinkt irgendwo irgendwas auf und permanent müssen Entscheidungen getroffen werden. Diese hektische Betriebsamkeit dürfte selbst einigen Hardcore-WiSim-Fans gewaltig auf den Sack gehen, Neulinge blicken erst recht nicht durch. Stresserprobte *Casino-Tycoons* dürften trotzdem auf ihre Kosten kommen, alle anderen Glücksspiel-Ritter greifen besser zu Sierras nicht ganz so überladenem *Casino Empire*.

Oder es knallt? Keine Sorge, zu solch rabiaten Mitteln müssen Sie gar nicht erst greifen. Denn bei CASINO INC. tragen die Leute ihre Scheinchen ganz freiwillig zu Ihnen.

Es ist doch immer das Gleiche mit den Spielhöllen. Die richtig fette Kohle macht stets nur der Betreiber. Zeit wird's also, mal in die Rolle eines solchen zu schlüpfen! Bei der WiSim der Konsolen-Experten von Konami stampfen Sie in drei Städten Casinos im Las-Vegas-Look aus dem Boden. Als Manager stellen Sie einarmige Banditen und sonstige Spielautomaten, Roulette- und Poker-Tische auf, platzieren Kinos, Discotheken, Cocktail-Bars, Hamburger-Stände und Edel-Restaurants an den richtigen Stellen oder heuern und feuern Croupiers, Mechaniker, Sicherheitsbeamte, Hausmeister oder rattenscharfe weibliche Begleiterinnen. Die animieren Ihre Gäste zum längeren Bleiben und ziehen den armen Schweinen dabei die Knete mal so richtig aus der Tasche.

WIE BEI HORNBACH: ES GIBT IMMER WAS ZU TUN!

Von der Einrichtung Ihrer Spielstätte hängt auch ab, welche Klientel Sie anlocken. Vom „Wohnwagen-Assi" über den „Rentner" bis zum „Medienstar" ist alles vertreten. Während Erstgenannter auf Fastfood und Spielautomaten steht, verlangt Letzterer genau wie Geschäftsreisende nach einem etwas edleren Ambiente. Wer mag, kann bestimmte Gruppierungen auch gleich von seinem Türsteher abweisen lassen. Außerdem muss Werbung geschaltet, eine Shuttle-Verbindung eingerichtet und beizeiten eine komplette Hotel-Etage mit einem einzigen Mausklick errichtet werden. Sie merken schon, es gibt reichlich zu tun.

Konkurrenz ist in jeder Stadt in Form von Kinos, Nobel-Italienern, Nachtclubs und natürlich konkurrierenden Casinos vorhanden. Diese können Sie jedoch mit Schlägertrupps und Profi-Schummlern auf Distanz halten. Wenn Sie dafür mal eine freie Minute haben, denn permanent blinken irgendwelche Fenster auf, die Sie über alles Mögliche und Unmögliche informieren und gerade Neulinge in den Wahnsinn treiben dürften.

DURCHBLICK VERZWEIFELT GESUCHT

Die 3D-Grafik macht mitsamt ihren skurrilen Comic-Charakteren einen etwas altbackenen Eindruck und schafft es nicht, stets für die nötige Übersicht zu sorgen. Per Mausklick können Sie von der Innenansicht in die recht detaillierte 3D-Stadt wechseln und beobachten, wohin es die Menschenmassen so zieht und gegebenenfalls durch klug platzierte Werbung oder einen Shuttle-Service die potenziellen Glücksritter in Ihr Casino lotsen ... falls bei all dem Stress für so etwas mal Zeit bleibt. Das Hauptproblem bei *Casino Inc.*: Ist Ihre Spielhölle groß genug, gibt es kaum noch was zu tun. Ein paar anspruchsvollere Missionen oder Szenarien hätten dem Ganzen gut getan. CHRISTIAN SAUERTEIG

CASINO INC.

MINDESTENS: 450 MHz, 128 MB RAM, 380 MB HD, Win9x	**GENRE:**	Wirtschaftssimulation
	PREIS:	Ca. € 35,-
	ENTWICKLER:	Hothouse
	VERTRIEB:	Konami
SINNVOLL: 1500 MHz, 256 MB RAM	**INTERNET:**	www.casinoincgame.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt's nicht, Zocker werden nur alleine abgezockt.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	79%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	68%
SOUND	71%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

67%

BEFRIEDIGEND – Unterhaltsame, aber auch ziemlich komplexe Casino-Sim



Crash-Kurse

AUF DVD
EINZELSPIELER-DEMO

FAZIT

HARALD FRÄNKEL

Was hat dieser Titel mit Sex gemeinsam? Nix. Im Gegenteil: Renn- und Liebesspiel verhalten sich sogar gegensätzlich: *DTM Race Driver* macht nämlich allein mehr Spaß! Zocker dürfen mit 35 Autos auf 36 Kursen Einzelrennen und Meisterschaften fahren. Das ist für zwischendurch okay. Wenn nur diese grausamen Verbindungshakler nicht wären! Hardcore-Rennspieler sind hier mit einem *Grand Prix 4*, *F1 2003* oder *NASCAR 2003* besser bedient. Trotzdem: *DTM* ist wegen seines Einzelspieler-Modus sein Geld wert.

Auf der Strecke bleiben will man eigentlich nie. Bei DTM RACE DRIVER DIRECTOR'S CUT aber schon. Das ist im Mehrspielermodus wegen der Lags aber schwierig!

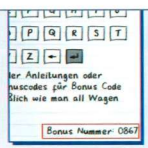
Schlechte Nachricht: *DTM Race Driver* macht echten Männern im Splitscreen-Modus nur Spaß, wenn sie drei hübsche Frauen finden, die mitzocken. Wir haben das nicht getestet, aber mit vier Leuten vor einem PC wird's garantiert kuschelig – besonders, wenn Sie mit Tastatur spielen. Doch zum Glück gibt's nicht nur Resteverwertung von der PlayStation 2, sondern auch Netzwerk- und Internetunterstützung. Allerdings: Es dürfen nur bis zu acht Raser ran, die Verbindung gerät ab und an durch so genannte Lags arg ins Stottern, die Kollisionsabfrage bei Remplern wirkt unpräzise und oft gibt's Probleme, überhaupt auf einen Server zu kommen. Ein nach Redaktionsschluss erschienener Patch soll die meisten Probleme beheben und auch mehr Spieler zulassen – so Codemasters.

BLINDE FAHRSCHÜLER

Im Gegensatz zur Einzelspielerkampagne (Test in PC ACTION 3/2003, Wertung: 88 % und Gold-Auszeichnung) stehen alle Fahrzeuge und Strecken von Beginn an bereit. Auf Wunsch stocken Sie das Feld mit Computergegnern auf. Deren Fähigkeiten sind in Einerschritten von 50 bis 110 Prozent einstellbar. Bei Fall 1 fahren die Auto-Bots fast wie blinde Fahrschüler, die Super-Piloten ähneln dagegen einem gedopten Schumi. Festlegen können Sie das Wetter, das Schadensmodell (keine Schäden, normal, realistisch), die Fahrphysik (normal, Simulation), die Rundenzahl und ob vor dem Rennen Tuning erlaubt ist. Ärgerlich: Eine Qualifikation dürfen Sie nicht fahren, auch Boxenstopps sind nicht drin. Hallo? Warum das denn? HARALD FRÄNKEL



Getestetes Bild ist halbes Bild. Oder so ähnlich.



Bei Anruf Cheat!

„Gehen Sie mit einem Vorsprung ins Rennen und schalten Sie alle Autos und Strecken sowie [...] zusätzliche Funktionen frei", heißt es im Handbuch. Dazu gibt's eine 0190-Nummer. Mit dieser kriegen Sie für 1,24 Euro pro Minute entsprechende Cheats. Knackpunkt: Die Codes sind bis auf wenige Ausnahmen bei jeder *DTM*-Version unterschiedlich und nur durch einen persönlichen Pin (Bild) abrufbar. Deshalb können wir Ihnen besagte Schummelhilfen nicht im Tipps&Tricks-Teil präsentieren. Ja, Codemasters will offenbar was dazuverdienen! Wir haben das geprüft: Um die Codes für Wagen und Strecken zu erhalten, brauchen Sie rund drei Minuten und damit 3,72 Euro. Besonders edel finden wir das nicht, aber: Entgegen den Falschinformationen in anderen Medien lassen sich alle Wagen und Kurse auch freispielen. Außerdem sind im Internet bereits Cheat-Generatoren aufgetaucht.

DTM RACE DRIVER MP-MODUS

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

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Einzelrennen; Meisterschaften; Splitscreen; 1 CD pro Spieler.

PC: 2 bis 4 Spieler
NETZWERK: 2 bis 8 Spieler
INTERNET: 2 bis 8 Spieler

BEFRIEDIGEND – Üble Stotterer können einem den Spaß verderben.

DAS URTEIL

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

EINZELSPIELER

70%



»Wo der Sensenmann sein Gartengerät schwingt, wächst kein Gras mehr.«

Dicke Packung gefällig?

Mit der Erweiterung AGES OF SHADOW bekommen Ultima-Online-Zocker mehr zu bauen, mehr zu hauen und mehr zu schauen. Das ist allerdings noch lange nicht alles.

Kaum zu glauben: Bereits seit der Veröffentlichung des Basis-Spiels im September 1997 bekleidet *Ultima Online* die Spitzenposition in der Kategorie „Online-Rollenspiel mit der größten Spielwiese". Und mit der nunmehr fünften Erweiterung *Ages of Shadow* wird diese durch die neue Region Malas noch einmal ein ganzes Stück größer. In und um die beiden Städte Luna und Umbra können Sie über 40 Schauplätze erkunden, beispielsweise die Grimswind-Ruinen, eine verlassene Ork-Festung oder die vergessene Pyramide. Oder Sie wagen einen Abstecher in das riesige Höhlensystem Doom. Aber Vorsicht: Die 20 neuen Monster und drei Endgegner lassen nicht mit sich spaßen.

NEUE KLASSEN UND HÄUSER

In eine so schmucke Umgebung passen natürlich nur ansehnliche Spieler-Behausungen. Aus diesem Grund erhalten Sie ein Baukastensystem mit über 1.000 Ziegeln und Kacheln sowie vielen, vielen Wänden, Fenstern und Böden. Ihrem individuellen Eigenheim steht somit nichts mehr im Wege. Die Klassen haben ebenfalls Zuwachs bekommen – den Paladin und den Nekromanten. Während Sie als heiliger Krieger die Wunden Ihrer Mitstreiter heilen und mutig Ihr Schwert schwingen, bedienen Sie sich als Nekromant der Totenbeschwörung. Sie rufen Untote an Ihre Seite und nehmen die Form von vier Kreaturen an. Unter anderem die eines Wraiths (Schattenwesen) oder eines Lichs.

DA FREUT SICH DAS ALTER EGO

Des Weiteren erfreuen sich Waffenkundige an über 13 Spezialangriffen (Wirbelwindattacke, Todesstreich, Entwaffnung etc.) und einer Kampffertigkeit, die Ausdauer und Mana im Gefecht schneller regeneriert. Mit der Schmiedekunst lassen sich magische Eigenschaften auf Gegenstände übertragen. Neun Zaubersprüche wurden modifiziert (Paralysieren und Vergiften sind nun schwächer etc.). Die Benutzeroberfläche und die grafische Darstellung hat sich verbessert, wobei Letztere das Auge mit beeindruckenden Umgebungs- und Kampfeffekten verwöhnt. Ein rundum gelungenes Zusatzpaket.

TANJA BUNKE



»Das Wesen aus dem Sumpf hat sich anscheinend in den Wald verirrt.«

FAZIT



TANJA BUNKE

Ultima Online verbessert sich durch die Erweiterungen zusehends und könnte sich bald sogar wieder auf meinen privaten Rechner verirren. Die zusätzlichen Klassen spielen sich ansprechend und sind durch ihre Fähigkeiten eine gelungene Abwechslung zu den nach einiger Zeit recht eintönigen Magiern.



Allein auf weiter Flur, da hilft die Kraft des Schwertes nur.

ULTIMA ONLINE

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MB RAM, 1.100 MB HD, Win98	**GENRE:**	Online-Rollenspiel	
	PREIS:	€ 29,99	
	ENTWICKLER:	Origin	
	VERTRIEB:	Electronic Arts	
SINNVOLL: 1.000 MHz, 256 MB RAM	**INTERNET:**	www.uo.com	
	SPRACHE:	Englisch	
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren	
	TERMIN:	Erhältlich	

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Handeln, meucheln und Häuser bauen: Mit vielen Zockern macht's mehr Spaß. 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: Rund 200.000 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	87%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	68%
SOUND	76%
EINZELSPIELER	-
MEHRSPIELER	

82%

SEHR GUT – Grafisch immer noch nicht der Hit, dafür aber umfangreich

Amenophis

Der Deutsche hat immer weniger Geld! Da reicht es nicht einmal mehr für einen lumpigen Ägypten-Urlaub. Schön, dass man jetzt wenigstens virtuell im Reich der Pharaonen abhängen kann. Als Detektiv Cameron sollen Sie das Verschwinden einer Mumie aufklären. Und wo tut man das am besten? Natürlich direkt an Original-Schauplätzen! Der Spieler besucht jede Menge cooler Orte und sammelt Hinweise. Dabei klickt man sich durch Standbilder, löst mehr oder weniger logische Rätsel und bekommt ab und an eine Videosequenz vorgesetzt. Leider sehen weder die Standbilder noch die Videos besonders gut aus. Aber man soll ja nicht nur nach Äußerlichkeiten gehen. Dummerweise sorgt das öde Geklicke durch die starren Hintergründe aber oft für Orientierungslosigkeit und darunter leidet der Spielspaß ziemlich. Dafür ist der Sound wirklich sehr gut gelungen. AHMET ISCITÜRK

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Den Vorgänger *Secret at Loch Ness* hab ich wegen vieler Warnungen nicht gespielt. Diesmal wurde ich aber gezwungen und so musste ich Camerons Ägypten-Abenteuer über mich ergehen lassen. Die Grafik ist schwach und das „Durch-die-Standbilder-Klicken" nervig, weil man dauernd die Orientierung verliert. Dafür sind die Sprecher gut und die musikalische Begleitung ist gelungen. Die Thematik ist zudem überaus interessant. Adventure-Fans mit einem Faible für Ägyptologie sollten es ruhig mal anspielen.



»Nicht nur Fußballstar Lars Ricken würd' gern mal im Museum ...! (Bitte fehlendes Wort einfügen)«

AMENOPHIS - DIE AUFERSTEHUNG

MINDESTENS:	**GENRE:**	Adventure
233 MHz, 64 MB RAM, 100 MB HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 28,-
	ENTWICKLER:	Galilea
	VERTRIEB:	The Adventure Company
SINNVOLL:	**INTERNET:**	adventurecompanygames.com
500 MHz, 128 MB RAM, 1 GB	**SPRACHE:**	Englisch mit dt. Untertiteln
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Klick dich selbst!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	76%
GRAFIK	69%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

67%

BEFRIEDIGEND – Adventure-Freaks sollten ruhig mal reinschauen.

Strike Fighters

Beim Namen Tsuyoshi Kawahito läuft Kennern das Wasser im Mund zusammen. Nein, es handelt sich nicht um ein japanisches Gericht. Sondern vielmehr um einen der bekanntesten Produzenten hochkarätiger Flugsimulationen, etwa *European Air War* oder *Longbow 2*. Und eben diese Koryphäe hatte auch bei *Strike Fighters* ihre Hände im Spiel. Kein Wunder, schließlich gehört Herrn Kawahito die Entwicklerfirma. Die Vorzeichen für einen Hit könnten also nicht besser sein. Leider bleibt es aber bloß bei den Vorzeichen. Denn bereits nach wenigen Minuten Herumfliegen wird klar: *Strike Fighters* hätten ein paar Monate mehr Entwicklungszeit nicht geschadet. Die dynamische Wüstenkampagne ist beispielsweise nicht nur stinklangweilig, sondern obendrein ziemlich mit Programmfehlern gespickt. Beispiel: In der zweiten Mission zerstören Sie eine Radarschüssel. In der nächsten sollen Sie genau dieselbe erneut zerlegen. Äh, hallo? Und dann wäre da noch das Thema Flugabwehr. Eine solche gibt es stellenweise überhaupt nicht. Richtig Laune hingegen machen die Dogfights mit den vier 60er-Jahre- Jets (F-4, F-100, F-104, A-4). Wenn auch die Flugmodelle nicht gerade superrealistisch sind. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Anfängern zeigt *Strike Fighters* die rote Karte. Warum? Ganz einfach, es gibt keine Flugschule. Und das dürftige Handbuch ist schlichtweg eine Katastrophe. Lediglich durch Probieren finden Sie irgendwann heraus, wie das Radar funktioniert. Meine Empfehlung: Warten Sie lieber auf *Lock On*.



»Hotelbeschreibung: Strand vor der Tür, zum Meer 50 Kilometer, Shuttleservice gegen Aufpreis.«

STRIKE FIGHTERS: PROJECT 1

MINDESTENS:	**GENRE:**	Flugsimulation
400 MHz, 64 MB RAM, 500 MB HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Third Wire
	VERTRIEB:	THQ
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.thq.de
1 GHz, 256 MB RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Luftkämpfe mit Freunden finden ausschließlich im Netzwerk statt. 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	76%
GRAFIK	68%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	65%

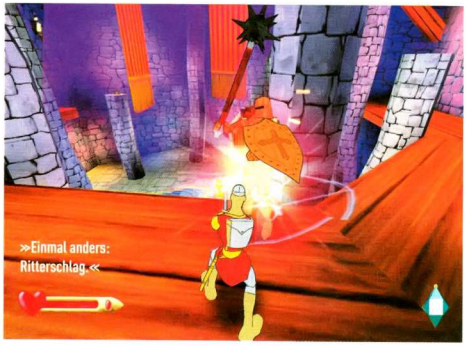
EINZELSPIELER

61%

BEFRIEDIGEND – Durchschnittliche Flugsimulation mit exotischen Fliegern

Dragon's Lair 3D

Wenn böse Magier schwache Frauen entführen, ist es immer gut, einen furchtlosen Ritter zur Hand zu haben. Retten Sie als „Dirk the Daring" Blondinchen Daphne, die man in einer Gespensterburg gefangen hält! Die Schöne säuselt des Öfteren ein herzerweichendes „Dirk, rette mich!" in Ihre Ohren. Wer kann da schon dem Geschicklichkeitstest widerstehen? Über ein magisches Amulett lässt Ihnen die Verschleppte außerdem Tipps zukommen. Die können Sie gut gebrauchen, denn bei den zahlreichen Todesfallen in *Dragon's Lair 3D: Return to the Lair* beißen Sie garantiert mehr als einmal ins Gras. Die Rücksetzpunkte sind allerdings fair und Sie verfügen über unbegrenzte Leben. Sie dürfen sich also so lange mit Gnomen, Rittern, Drachen sowie knifflingen Sprungeinlagen und kleinen Rätseln herumschlagen, bis die Situation gemeistert ist. Wer die Laserdisk-Originale von Don Bluth aus den 80ern noch kennt, fühlt sich schnell pudelwohl. Immerhin lauern viele bekannte Gegner. Und die 3D-Neuauflage besitzt einen entscheidenden Vorteil: Sie ist spielbar! Sehr gut sogar. JOACHIM HESSE


»Einmal anders: Ritterschlag.«

FAZIT


JOACHIM HESSE

Wer hätte gedacht, dass Spieleveteran Dirk noch einmal einen derart glänzenden Auftritt aufs Parkett legt? Ich jedenfalls nicht. Dennoch passt die Cel-Shade-Comicgrafik zu *Dragon's Lair* wie das Schwert zur Scheide. Gebt mir mehr davon!

DRAGON'S LAIR 3D

MINDESTENS: 300 MHz, 64 MB RAM, 768 MB HD, Win 98	**GENRE:**	Action-Adventure
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Dragonstone Software
	VERTRIEB:	Ubi Soft
SINNVOLL: 1,2 GHz, 128 MB RAM, 1,25 GB HD	**INTERNET:**	www.ubisoft.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	24. April

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Schöne Frauen befreit ein Ritter natürlich alleine!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	75%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

74%

GUT – Vereint den Charme des Originals mit erstklassiger Spielbarkeit!

Thorgal

Thorgal Aegirsson ist der Inbegriff einer armen Sau. Erst verwehrt ihm ein umherwütender Sturm die Rückfahrt zu seiner Familie. Dann reicht ihm ein merkwürdiger, alter Kauz einen Spiegel, in dem Thorgal sieht, wie er seinen geliebten Sohn mit Pfeil und Bogen niederstreckt. Damit die schreckliche Zukunftsvision nicht eintrifft, greifen Sie dem verzweifelten Kerl unter die Arme. Per Mausklick bugsieren Sie Wikinger-Krieger Thorgal durch vorgerenderte 2D-Szenarien, in denen Sie die eine oder andere Aufgabe lösen müssen. So gilt es, ein simples Schiebe-Puzzle zu bewältigen oder sechs Zielscheiben an einem relativ langsam drehenden Rad zu treffen. Anspruchsvoller werden die Rätsel allerdings nicht. Ist eine Aktion möglich, verändert sich der pfeilartige Mauszeiger in ein entsprechendes Symbol. Beispielsweise in eine Hand, falls Sie ein Objekt aufnehmen können. Blöderweise sind die Gegenstände teilweise so winzig oder unauffällig, dass man diese erst beim zweiten Hinsehen bemerkt. *Thorgal – Der Fluch des Odin* ist ein nettes Adventure, das jedoch eher für Genre-Neulinge konzipiert wurde als für eingefleischte PC-Abenteurer mit einer Vorliebe für knifflige Rätsel. TANJA BUNKE


»Fatal! Bei der Dame rechts haben sich offensichtlich die Haare in den Brustwarzen-Piercings verheddert.«

FAZIT


TANJA BUNKE

Die Hintergrundthematik gefällt und die Grafik lässt mich nicht erblinden – so weit hat mich die Umsetzung der Comic-Serie von Jean van Hamme überzeugt. Kritik muss ich allerdings an den verfügbaren Rätseln üben, die ich, ohne groß nachzudenken, in ein bis zwei Minuten lösen konnte. Für Genre-Einsteiger und -Neulinge aber bestimmt ein ansprechender Nachmittagsfüller.

THORGAL – DER FLUCH DES ODIN

MINDESTENS: 400 MHz, 64 MB RAM, 450 MB HD, Win96	**GENRE:**	Adventure
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Cryo Interactive
	VERTRIEB:	Flashpoint
SINNVOLL: 700 MHz, 128 MB RAM	**INTERNET:**	http://thorgal.dcegames.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zu zweit ist es zwar immer schöner, aber hier hantieren Sie allein.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	69%
SOUND	68%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

63%

BEFRIEDIGEND – Für den kleinen Geldbeutel: nettes Adventure für Genre-Neulinge.

Erleben Sie Ihre Spiele im GROSSFORMAT!



PLZ 1:
MORE SCREEN BERLIN
Gäblerstr. 7
13086 Berlin
Tel.: 030/92373270

PLZ 2:
MEDIASTAR HAMBURG
Norddeutschlands größter Videoprojektoren-vergleichsraum
Am Kielortplatz 3
22850 Norderstedt
Tel.: 040/73430637

PLZ 4:
HEIMKINO CENTER DÜSSELDORF
Wielandstr. 21
40211 Düsseldorf
Tel.: 0211/6171414

GROBI DÜSSELDORF
Windvogt 40
41564 Kaarst
Tel.: 02131/769412

HKS OBERHAUSEN
Heidstr. 21 - 23
46149 Oberhausen
Tel.:0208 / 634051

PLZ 5:
MEDIASTAR KÖLN
Friedrich-Bessel-Str. 10
50126 Bergheim
Tel.: 02271/759349

PLZ 6:
MEDIASTAR FRANKFURT
Europas größter Videoprojektoren-vergleichsraum
Wilhelm-Leuschner-Str. 6
63500 Seligenstadt
Tel.: 06182/89490

PLZ 7:
SINEX STUTTGART
Bühlstr. 35
71101 Schönaich
Tel.: 07031/733693

PLZ 8:
BEAMAX MÜNCHEN
Wallbergstr. 6
85221 Dachau
Tel.: 08131/275155

PLZ 9:
MEDIASTAR NÜRNBERG
Wilhelm-Maisel-Str. 20
90530 Wendelstein
Tel.: 09129/908396

ÖSTERREICHS GRÖßTE HEIMKINOWELT
HEIMKINO.AT
Shopping City Süd, Top 48
A-2334 Vosendorf
Tel.: +43/1/6982317



Preiskracher
Sharp XV-Z 91 E
Auflösung: (SVGA)&(XGA kompr.)
Helligkeit: 600 Ansi-Lumen
DLP-Technik (5fach FRG)
1200:1 Kontrastverhältnis
Nur 2.799,- €

Preiskracher
Infocus X1
Auflösung: (SVGA)&(XGA kompr.)
Helligkeit: 1000 Ansi-Lumen
DLP-Technik
2000:1 Kontrastverhältnis
Nur 1.739,- €

Preiskracher
Sanyo PLV-Z 1
Auflösung: 964x544 (16:9)
Helligkeit: 700 Ansi-Lumen
LCD-Technik
800:1 Kontrastverhältnis
Nur 1.990,- €

Verbinden Sie einfach Ihre Bildquelle (z.B. Spielkonsole, PC, Sat-Receiver, DVD-Player) mit einem Videoprojektor und projizieren Sie Ihre Spiele und Filme im Großformat auf eine Leinwand.

UPS-Versand und Finanzkauf möglich!

Mehr Infos über Videoprojektoren finden Sie im Internet unter www.kinoformat.de

SCHROTT DES MONATS

Griff ins Klo

GEFEUERT! ist eine Rachesimulation mit lustigen Ideen. Dass man sich trotzdem nicht bepisst vor Lachen, liegt an der miserablen Umsetzung.

Na herzlichen Glückwunsch! Jetzt haben wir nicht nur fast fünf Millionen Arbeitslose, sondern auch noch das passende Spiel zum unweigerlich voranschreitenden Stellenabbau. Sie wurden jüngst entlassen oder werden in Kürze rausgeworfen? Kopf hoch, denn dann ist *Gefeuert! – Dein letzter Tag* bestimmt genau das Richtige für Sie. Und das zum sozialverträglichen Preis von lächerlichen 20 Öcken. Waaaahnsinn! In 21 völlig unabwechslungsreichen Missionen können Sie es Ihrem Chef und all den blöden Kollegen noch mal so richtig heimzahlen und ordentlich auf die Kacke hauen.

ARBEITSLOS UND SPASS DABEI!

Sie schlüpfen nämlich in die Rolle von Jo Bless, einem unterernährten Wurstbrot mit Sonnenbrille, und müssen bei Ihrem Noch-Arbeitgeber ein schreckliches Chaos anrichten. Indem Sie Tintenpatronen ins Aquarium vom Boss werfen, Kollegen auf dem Klo einsperren, Getränkeautomaten zusammentreten, auf den Teppich urinieren oder die Mikrowelle in die Luft jagen gibt's Punkte. Mehr oder weniger, je nachdem. Pro Level müssen Sie in einer vorgegebenen Zeit eine bestimmte Punktzahl erreichen. Schaffen Sie das, können Sie auch im nächsten Level, der sich garantiert so spielt wie der vorherige, mit Ihrer Spielfigur durch die Gänge zuckeln und dabei Kühlschränke abtauen, Poster von der Wand reißen, Spiegel kaputtschlagen, Bleistifte zerbrechen oder Festplatten formatieren.

ENE-MENE-MUH, UND WEG BIST DU!

Aber Vorsicht! Lassen Sie sich bei Ihrem Rachefeldzug nicht von Ihren Kollegen erwischen. Das Spiel ist dann nämlich leider nicht automatisch vorbei, sondern wechselt in ein völlig dämliches „Farbige-Symbole-erraten-Spielchen", bei dem Sie sich noch mal rausreden können. Klingt albern? Keine Sorge, das ist es auch. Schwacher Trost am Rande: Wenigstens kann man die Namen der pixeligen Spielfiguren ändern. Ein Mausklick genügt und Sie sperren Tanja Bunke aufs Klo oder pinkeln Harald Fränkel auf den Schreibtisch. Keine Frage, dieses Spielchen ist genauso komisch wie die aktuellen Arbeitslosenzahlen. Hilfe!

CHRISTIAN SAUERTEIG





Mein Glückwunsch zur halbwegs originellen Spielidee, mein Beileid zur miserablen Umsetzung. In der Gegend rumurinieren ist vielleicht geschmacklos, Spaß macht es bei diesem Spiel aber zwei bis drei Minuten allemal. Doch danach stellt sich gähnende Langeweile mit völlig grenzdebilen Symbol-Ratespielchen ein. Dieses Spiel würde höchstens als obzöne Arbeitsbeschaffungsmaßnahme taugen: Wer keinen Bock hat zu arbeiten und deshalb zwangsweise von morgens bis abends *Gefeuert!* spielen müsste, würde garantiert bald jeden Job annehmen ...

GEFEUERT! – DEIN LETZTER TAG

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MB RAM, 370 MB HD, Win9x	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	44 Entertainment
	VERTRIEB:	Blackstar Interactive
SINNVOLL: 1.200 MHz, 256 MB RAM	**INTERNET:**	blackstar-interactive.de/
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zum Glück nicht!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	21%
STEUERUNG	57%
GRAFIK	31%
SOUND	26%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

14%

UNGENÜGEND – Die ultima-tiefe Rachesimulation.

Zapper

Die Grille Zapper hat es nicht leicht. Sie sieht bescheuert aus. Und dann wird auch noch ihr Bruder entführt. Ein fieser Geier fliegt einfach so mit dem Kleinen im Schlepptau davon. Zapper kämpft sich deshalb durch vier Welten, die in 18 Levels aufgeteilt sind. In jedem Abschnitt sind sechs Geier-Eier versteckt. Findet Zapper alle, wird er sofort in den nächsten Level teleportiert. Die Eier sind quasi die Wegweiser, die unseren kleinen Helden zu seinem Bruder führen sollen. Den sympathischen Zapper steuern Sie dabei aus der Vogelperspektive durch die grafisch schicke 3D-Umgebung. Ein Joypad ist zwar nicht Pflicht, aber es macht das Grillenleben um einiges leichter. Schön, dass nicht nur das Reaktionsvermögen des Spielers auf die Probe gestellt wird. Viele Passagen verlangen auch Köpfchen und das hält schließlich selbiges frisch. Der hohe Preis und die geringe Langzeitmotivation sorgen allerdings für traurige Gesichter. AHMET ISCITÜRK

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Also wirklich! Über 50 Euro für so ein Spiel zu verlangen, ist in meinen Augen frech. Zudem wurde bei der PC-Version der Mehrspieler-Modus wegrationalisiert. Die Konsolen-Umsetzungen erlauben sogar Vier-Spieler-Sessions! Aber genug gemeckert. *Zapper* motiviert dank des unkomplizierten Spielprinzips, und so mag man nicht aufhören, bis man alle 18 Levels durch hat. Leider geht das relativ schnell und dann gibt es keinen Grund mehr, das Teil jemals wieder aus dem Regal zu holen.



»Kaum zu glauben! Für diese Bildunterschrift haben wir einen ganzen Vormittag gebraucht!«

ZAPPER

MINDESTENS:	**GENRE:**	Jump & Run
450 MHz, 64 MB RAM, 500 MB HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 53,-
	ENTWICKLER:	Blitz Games
	VERTRIEB:	Infogrames
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.onewickedcricket.com
700 MHz, 128 MB RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Mit Insekten spielt man alleine.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	40%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	72%
SOUND	73%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

64%

BEFRIEDIGEND – Kurzweiliges Jump & Run. Perfekt für Kids.

Virtual Skipper 2



Seebären und Sehbären sind gleichermaßen begeistert! Mit *Virtual Skipper 2* gibt's jetzt eine Segel-Simulation, die nicht nur realistisch ist, sondern obendrein klasse aussieht. In fünf bekannten Gewässern treten Sie mit Ihrem Boot (vier Typen zur Auswahl) gegen die Konkurrenz an. Wer sich für das Thema Segeln interessiert, darf blind zugreifen. Allen anderen raten wir ab, denn besonders spannend, geschweige denn aufregend, ist so eine virtuelle Regatta nicht gerade. BB

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MB RAM, Win98
HERSTELLER: Grin Inc./Kellas
GENRE: Action
PREIS: Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	67%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	76%
SOUND	71%
MEHRSPIELER	69%

EINZELSPIELER

66%

Bandits: Phoenix Rising



DEMO

Mit 'ner Maus rumzuspielen, macht Spaß, selbst wenn's nicht für einen Höhepunkt reicht – meint Dr. Sommer. Bei *Bandits* ist das so! Wer sich mit der für ein Auto-Ballerspiel ungewöhnlichen Maus-Steuerung anfreundet, der kriegt 22 kurzweilige Action-Missionen und eine Story à la *Mad Max*. Es locken immer fettere Vehikel und Wummen, Sie fahren manchmal normale Rennen oder schießen per stationärem Geschütz im *Moorhuhn*-Stil um sich. Nett. HFR

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MB RAM, Win98
HERSTELLER: Grin Inc.
GENRE: Action
PREIS: Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	57%
STEUERUNG	56%
GRAFIK	59%
SOUND	71%
MEHRSPIELER	54%

EINZELSPIELER

67%

Boxblox Deluxe



Kennen Sie *Tetris*? Ja? Dann kennen Sie auch *Boxblox Deluxe*. Für Neulinge: Der Spieler ordnet von oben in einen Schacht fallende Klötzchen so an, dass möglichst keine Leerräume entstehen. Komplette Reihen lösen sich auf der Stelle auf. Nach einigen Reihen teleportiert Sie das Spiel in den nächsten Level. Trotz Neuerungen im erweiternden Modus (explodierende Steine etc.) fängt der Langweiler *Boxblox* nicht den Charme des Originals ein. Ein besserer Türstopper. JH

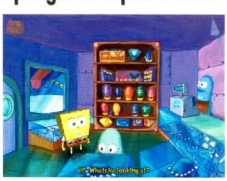
MINDESTENS: 266 MHz, 16 MB RAM, 5 MB HD, Win 95
HERSTELLER: Duckfoot Technologies/Koch Media
GENRE: Denkspiel
PREIS: Ca. € 8,-

PREIS/LEISTUNG	30%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	22%
SOUND	9%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

27%

SpongeBob SquarePants



Wenn sich Trickfilm-Zeichner im LSD-Rausch Figuren ausdenken, dürfte so was wie *SpongeBob* herauskommen. Ein sprechender Schwamm mit eckigen Hosen. Der drollige Kerl bekommt nun sein erstes Point-&-Click-Adventure für PC spendiert. Ein leicht überdurchschnittliches Spiel, das vor allem das jüngere Publikum anspricht. Leider haben genau die Pech, denn es ist alles in Englisch. So bleibt es hierzulande eigentlich nur für erwachsene Masochisten interessant. AI

MINDESTENS: 266 MHz, 32 MB, 500 MB HD, Win98
HERSTELLER: AWE Games/THQ
GENRE: Adventure
PREIS: Ca. € 19,-

PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	59%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

57%

BUDGET



»Die Fantastischen Vier bringen ihre Platten mit allen Mitteln unters Volk.«

PC ACTION GOLD

PC ACTION PREISTIPP

Preisschießen!

Pfennigfuchser haben diesen Monat allen Grund zur Freude. MAFIA und GTA 3 sind auf dem Wühltisch gelandet.

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

30 Euro ist noch immer viel Geld? Nicht für *Mafia*! Dieser Titel ist so was von gut, dass er selbst beim wiederholten Durchspielen immer wieder an den Monitor fesselt. Und das, obwohl der Titel bereits über ein halbes Jahr auf dem Buckel hat. Auf Pixelblut müssen Sie übrigens in der deutschen Version verzichten. Ebenso ist es nicht möglich, die virtuellen Passanten umzufahren – aber wer will schon so was Böses tun? Und keine Sorge: Der Spielspaß leidet unter den Modifizierungen in keiner Weise.

Stellen Sie sich vor, Sie gehen zum Italiener und plötzlich kosten Ihre Lieblings-Spaghetti bloß noch knapp die Hälfte. Da muss doch was faul sein – oder? Muss nicht! Solange die Nudeln genauso lecker schmecken wie früher. Ähnlich ist's bei *Mafia*. Das kostet ab sofort nur noch 30 Euro, knackige „Spaghettis" sind auch drin und der Spielspaß? Der ist weiterhin allererste Sahne. Wir schreiben das Jahr 1930. In der fiktiven Atlantik-Metropole Lost Heaven (sieht fast so aus wie New York), liefern sich rivalisierende Mafiosi täglich blutige Straßenschlachten. Sie als anständigen Taxifahrer hat das bislang relativ wenig gestört. Schließlich mussten Sie noch nie blaue Bohnen schlucken. Bis zum heutigen Tag. Sie stehen am Straßenrand und rauchen eine Zigarette. Plötzlich hören Sie Schüsse. Zwei Herren kommen um die Ecke, steigen in Ihr Taxi und zwingen Sie mit vorgehaltener Pistole, ihre Verfolger abzuhängen. Für Sie ist dieses Ereignis der Beginn eines neuen Lebens. Ihre Fahrgäste entpuppen sich nämlich als Handlanger Don Salieris, eines der mächtigsten Gangsterbosse überhaupt. Und zum Dank, dass Sie seinen Jungs geholfen haben, nimmt der Don Sie doch tatsächlich in seine „Familie" auf.

LASS EINEN FAHREN!

Ihre Aufträge sind überaus abwechslungsreich und sehr spannend. Mal sollen Sie Schutzgeld eintreiben, ein anderes Mal eine Autobombe montieren und nicht zuletzt für Don Salieri an einem Wettrennen teilnehmen. Apropos Wettrennen: Autos spielen in *Mafia* eine tragende Rolle. Freilich können Sie zum Einsatzziel auch laufen oder mit der Straßenbahn fahren. Bequemer und vor allem schneller geht's allerdings mit einem der 63 liebevoll gestalteten Oldtimer. Was macht *Mafia* eigentlich zu einem so hervorragenden Spiel? Vieles! Da hätten wir zum einen die filmreife Story, die Spitzengrafik im 30er-Jahre-Stil, das verdammt große Spielareal und natürlich die sehr unterschiedlichen Missionen mit mehreren Lösungsmöglichkeiten. Alles in allem stellt *Mafia* eine perfekte Kombination aus Renn- und Actionspiel dar. Ein Meisterwerk eben. BENJAMIN BEZOLD



»Ich vergess' das mit dem Strafzettel, wenn Sie mir den Knopf wieder annähen, ja?«

MAFIA

MINDESTENS:	**GENRE:**	Action
500 MHz, 96 MB RAM, 1,85 GB HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Illusion Softworks
	VERTRIEB:	Take 2
TEST IN AUSGABE: 9/2002	**INTERNET:**	www.mafia-game.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt es nicht. Der Mehrspielermodus fiel der Schere zum Opfer.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	92%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	90%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	– %

EINZELSPIELER

92%

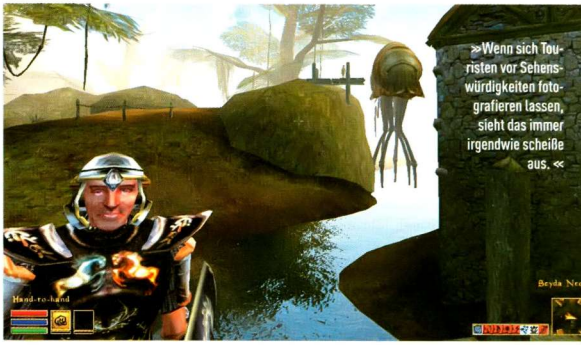
HERAUSRAGEND – Der Pate lässt grüßen. Dieses Spiel darf in keiner Sammlung fehlen.

Morrowind

PC ACTION GOLD

PC ACTION PREISTIPP

Sie wollen ein Rollenspiel mit einer immensen Zahl an Handlungsmöglichkeiten? Mit einer Charakterentwicklung, die bereits seit fast einem Jahr ungeschlagen ist? Und das alles für einen relativ niedrigen Preis? Ist gebongt. Denn: *The Elder Scrolls 3: Morrowind* reiht sich ab sofort in die Riege der Budget-Spiele ein. Aber der umfangreiche Titel aus der Entwicklerschmiede Bethesda hat noch mehr zu bieten. Die Spielgeschichte führt Sie ins entlegene Morrowind. Aus zehn Rassen (Elfen, Bretonier, Orks etc.), 13 Sternzeichen mit Sonderfähigkeiten und 21 Klassen (Dieb, Zauberer etc.) schustern Sie sich Ihr Alter Ego zusammen. Sollten Ihnen die wählbaren Klassen nicht zusagen, dürfen Sie eigene kreieren. Mittels roher Gewalt oder magischer Worte bahnen Sie sich anschließend Ihren Weg durch das Abenteuer und raffen diverse Monsterarten dahin. Beispielsweise Drachen und Skelettkrieger. Ebenso bewältigen Sie zahlreiche Rätsel und Aufgaben und schließen sich gegebenenfalls etwaigen Gilden an, um Ihre Kräfte zu verstärken. TANJA BUNKE



FAZIT



TANJA BUNKE

Auch wenn *The Elder Scrolls 3: Morrowind* massig zu bieten hat, grafisch ansprechend und genretypisch wirklich einer der großen Titel ist, kommt das Rollenspiel nicht auf meine persönliche Favoriten-Liste. Der Einstieg ist selbst für Fortgeschrittene unglaublich schwierig, der Verlauf teilweise kompliziert und die Steuerung oftmals zu umständlich.

MORROWIND

MINDESTENS:	**GENRE:**	Rollenspiel
500 MHz, 256 MB RAM, 650 MB HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Bethesda
	VERTRIEB:	Ubi Soft
TEST IN AUSGABE: 11/2002	**INTERNET:**	www.morrowind.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hier schnetzeln Sie wie ein Fantasy-Rambo – ganz alleine.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	90%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	– %

EINZELSPIELER

87%

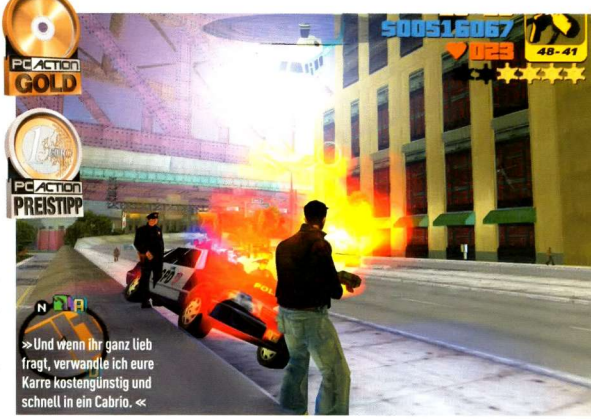
SEHR GUT – Für hartgesottene Rollenspieler ein absolutes Muss

Grand Theft Auto 3

PC ACTION GOLD

PC ACTION PREISTIPP

Autoklau für lau. Fast jedenfalls. Das beeindruckende Action-Spektakel um Karren, Knarren und Krawallbrüder gibt's jetzt für den etwas kleineren Geldbeutel. Die nichtlineare Spielgeschichte entführt Sie in die Metropole Liberty City. In den drei Stadtteilen Portland, Shaunton Island und Shoreside Vale brettern Sie durch über 100 Missionen und heizen mit rund 40 flotten Autotypen über den Asphalt. Das Augenmerk liegt auf Ihrem kriminellen Weiterkommen. Ergo: Sie erweisen diversen Oberbossen Gefälligkeiten, erhalten Geld und steigern Ihr Ansehen in Verbrecherkreisen. Allerdings sollten Sie abwägen, welchen Job Sie von wem annehmen. Schließlich sind sich die neun Syndikate untereinander nicht gerade grün. Neben der detaillierten Grafik und den aufreibenden Missionen bietet *GTA 3* ein besonderes Schmankerl in puncto Musikuntermalung. Acht Radiosendungen (inklusive einer witzigen Gesprächsrunde) geben sich in fettem EAX-Sound ein Stelldichein. Ob Sie bei „Rise FM" Ihr Gehör mit Trance-Gedudel verwöhnen oder den bereits angestaubten Klängen des Oldie-Senders „Flashback" lauschen, liegt in Ihrer Hand. Sollte Ihnen die Auswahl überhaupt nicht zusagen, lassen sich Stücke Ihrer Privatsammlung im MP3-Format abspielen. TANJA BUNKE



FAZIT



TANJA BUNKE

Selbst nach fast einem Jahr ist *Grand Theft Auto 3* für mich persönlich immer noch einer der besten Action-Titel auf dem Markt. Rasante Verfolgungsfahrten, immense Missionsvielfalt und eine Musikuntermalung, die meinen Vorstellungen entspricht – was will ich mehr?

GRAND THEFT AUTO 3

MINDESTENS:	**GENRE:**	Action/Rennspiel
450 MHz, 128 MB RAM, 465 MB HD, Win95	**PREIS:**	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Rockstar Games
	VERTRIEB:	Take 2
TEST IN AUSGABE: 7/2002	**INTERNET:**	www.gta3.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 18 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Von fetziger Online-Raserei können Sie nur träumen. In *GTA 3* brettern Sie allein.
PC: X Spieler
NETZWERK: X Spieler
INTERNET: X Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	86%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	– %

EINZELSPIELER

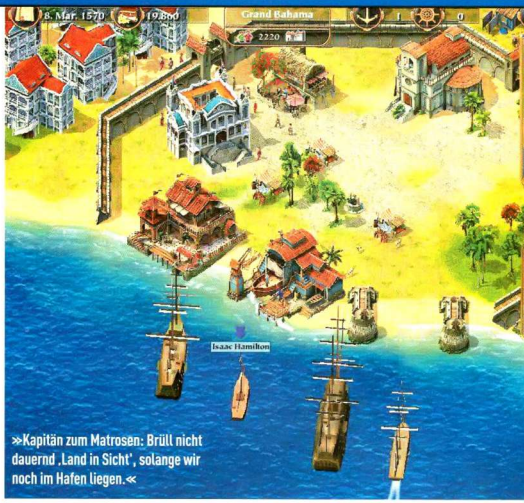
89%

SEHR GUT – Immer noch ein absoluter Hingucker. Zugreifen lohnt sich!

Port Royale

PC ACTION PREISTIPP

Wirtschaftssimulationen sind nur was für Rechen-Genies und BWL-Studenten? Dann kennen Sie wohl *Port Royale* nicht. Diese Wirtschaftssimulation ist derart unkompliziert, dass selbst unser selbst ernanntes „Mathe-Genie" Christian Sauerteig locker klarkommt. Und dennoch: *Port Royale* braucht sich in puncto Komplexität vor einem *Patrizier 2* nicht zu verstecken. Das lässt bereits die riesige Spielwelt von 3.000 x 4.000 virtuellen Kilometern erahnen. Zeitlich ist Ascarons WiSim im Mittelalter angesiedelt. Als unwichtiger Leichtmatrose landen Sie mit Ihrem Kahn in einer Kolonie zwischen Süd- und Nordamerika. Der ideale Ausgangspunkt, um die karibische Welt zu erkunden und dabei ein paar Waren mit wenigen Mausklicks gewinnbringend zu verhökern. Dank des dynamischen Wirtschaftssystems ändern sich Angebot und Nachfrage laufend und in Echtzeit. War Holz heute noch spottbillig, kann es schon morgen schweineteuer sein. Das ist realistisch und extrem motivierend. Haben Sie irgendwann einen Haufen Geld in petto, dürfen Sie sich auf den Ausbau eines großen Handelsimperiums konzentrieren. Oder aber Sie schlagen den Beruf des Freibeuters ein und nehmen die Kähne feindlicher Handelsnationen aufs Korn. Und die Grafik? Die ist für eine WiSim extrem gut gelungen. Ebenso der stimmige Soundtrack. BENJAMIN BEZOLD



»Kapitän zum Matrosen: Brüll nicht dauernd ‚Land in Sicht', solange wir noch im Hafen liegen.«

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Achtung! Besitzer der ursprünglichen *Port Royale*-Version können locker auf die Gold-Edition verzichten. Das auf der Verpackung groß angepriesene Mini-Add-on gibt es nämlich seit geraumer Zeit kostenlos im Internet. Hier hätte Ascaron ruhig eine neue Erweiterung spendieren können. Ansonsten gibt's nix zu motzen.

PORT ROYALE

MINDESTENS: 450 MHz, 64 MB RAM, 425 MB HD, Win98	**GENRE:**	Wirtschaftssimulation
	PREIS:	Ca. € 25,-
	ENTWICKLER:	Ascaron
	VERTRIEB:	Big Ben
TEST IN AUSGABE: 7/2002	**INTERNET:**	www.ascaron.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Acht Seeleute kämpfen um die Vorherrschaft in der Karibik. 1 Sp./CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	83%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	80%

EINZELSPIELER **84%**

SEHR GUT – Gelungene Mixtur aus Abenteuer, Strategie und WiSim

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK



Silent Hunter 2

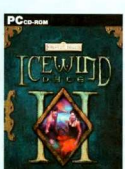


Der Anschlag


Die Siedler 4



GTA 3



Icewind Dale 2



Jagged Alliance 2



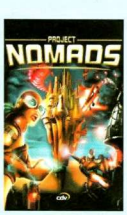
Mafia



Morrowind



Port Royale Gold



Project Nomads



Serious Sam 2

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Arx Fatalis	Rollenspiel	Koch Media	79%	€ 19,-
Der Anschlag	Action	Ubi Soft	66%	€ 15,-
Die Siedler 4	Strategie	ak tronic	74%	€ 10,-
GTA 3	Action	Take 2	89%	€ 30,-
Icewind Dale 2	Rollenspiel	Virgin	82%	€ 25,-
Jagged Alliance 2	Strategie	Modern Games	81%	€ 15,-
Mafia	Action	Take 2	82%	€ 30,-
Morrowind	Rollenspiel	Ubi Soft	87%	€ 30,-
Port Royale Gold	WiSim	Big Ben	84%	€ 25,-
Project Nomads	Action	CDV	80%	€ 15,-
Serious Sam 2	Action	ak tronic	73%	€ 10,-
Silent Hunter 2	Simulation	ak tronic	68%	€ 10,-

visit the planet playzone

PLAYZONE kommt jeden Monat mit DVD: Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks, Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD- und Kino-Film-Neuheiten und und und.

PLAYZONE, das PlayStation-Magazin mit DVD!



SPIELER FORUM



Hoffentlich Allianz versichert!

Bei uns kriegen Sie das Rundum-Sorglos-Paket. Nicht nur die Vollversion von JAGGED ALLIANCE 2, sondern auch einen Haufen Mods!





Jagged Alliance 2 – eines der besten Spiele aller Zeiten liegt diesen Monat der PC ACTION als Vollversion bei. Da fließen die Freudentränen unserer Leser wieder einmal hektoliterweise. Und wir legen sogar noch ein paar Mods mit oben drauf. Die Jungs von der *Jagged Alliance 2*-Basis (www.jaggedalliance2.de) haben uns nämlich freundlicherweise die coolsten Dateien an Land gezogen. Da wäre zum Beispiel der Biohazard-Mod. Dieser bietet viele neue Waffen, Missionen, Söldner und so weiter. Dann wäre da noch JA2: Deidranna Live, das nicht umsonst als bester *JA2*-Mod bezeichnet wird. Eine komplett neue Story mit einem Haufen Quests machen ihn quasi zum waschechten, wenn auch inoffiziellen Add-on. Der Mac-Mod modifiziert vor allem die Waffen und enthält folgende Plattmacher: Barrett, PSG1, G36, Micro Uzi, Enfield, Flammenwerfer, TAR 21, UMP, MP5SD und H&K 21E. Und das war immer noch nicht alles! Doch wir wollen jetzt nicht jede Kleinigkeit aufzählen. Seien Sie versichert: Major Gorgonzola von der *JA 2*-Basis hat nur das Beste eingepackt. Eine Sache wollen wir aber noch loswerden. Schauen Sie unbedingt auf der offiziellen Webseite des Titels vorbei. Dort bekommen Sie jeden Patch, den Sie eventuell brauchen. Und wenn Sie in der Download-Sektion ganz runterscrollen, dann finden Sie sogar einen *JA 2*-Winamp-Skin. Das Leben kann so schön sein.

Info: www.jaggedalliance2.de, www.jaggedalliance2.com

AUF DVD

Mods für: Jagged Alliance 2

Autor: Diverse

Filenamen: JA2-Basis.exe

Voraussetzungen: Jagged Alliance 2

Pro + Contra:

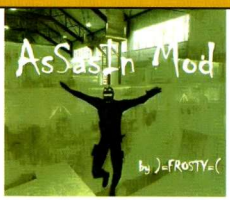
- **Über 100 MByte an JA2-Dateien!**
- **Läuft auch auf Uralt-Rechnern!**

Fazit: „Eine Allianz fürs Leben!"

Ein Herz für Flaschen ...

... hat nicht nur Harald Fränkels Freundin. Wir haben sogar ein Herz für SPLINTER CELL-Fans und helfen beim Schummeln.





Splinter Cell | Natürlich würden wir nicht extra einen Artikel schreiben, damit Sie schummeln können. Bloß, weil sich auf unserer DVD ein Trainer und ein Patch befindet, mit dem sich alle Levels freischalten lassen? Niemals! Denn langsam aber sicher tut sich was in der *SC*-Community. Erste Mods kündigen sich an und es dürfte nur eine Frage der Zeit sein, bis die ersten, richtig geilen Teile veröffentlicht werden. Zwar gibt es jetzt schon einen so genannten Assassin-Mod, doch so richtig prall ist der nicht. Am besten, Sie schauen mal auf www.splintercelluniverse.de und www.thirdperson.de vorbei. Da gibt es immer brandheiße News und Downloads zum Thema.

Info: www.splintercelluniverse.de, www.thirdperson.de

AUF DVD

Mods für: Splinter Cell

Autor: Diverse

Filenamen: sc_allmissions.exe, sc_trainer.exe

Voraussetzungen: Splinter Cell

Pro + Contra:

- **Schummeln bis die Schwarte kracht!**
- **Jeder Level sofort spielbar!**

Fazit: „Ein Traum für jeden Cheater!"

INHALT

JAGGED ALLIANCE 2
JA2-Basis-Pack Seite 124

SPLINTER CELL
Schummel-Tools Seite 125

BESSERWISSER
Seite 125

BATTLEFIELD 1942
PCA-Pack Seite 126
Cis-Mod Seite 126

COUNTER-STRIKE
ClanOO-Pack Seite 127

MAFIA
Mods & Skins Seite 127

BAPHOMETS FLUCH
BF 2.5 Seite 128

SURF DOCH MAL RUM
Seite 128

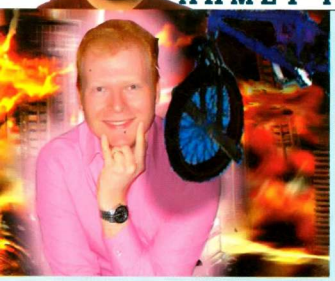
WAS WILLST DU?

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 DAS GESETZ



Alles Gute kommt von oben. Damit wäre jetzt der endgültige Beweis dafür geliefert.

Justitia ist ja eine Frau!

Es fiel mir wie Haftschalen von den Augen: Justitia ist weiblich! Deshalb ist das neue Jugendschutzgesetz so bescheuert, liebe Leser. Doch ich will nicht schon wieder darauf herumreiten. Ich will lediglich Entwarnung geben. Schließlich war dies das Thema Nummer 1 in meinem elektronischen Leserpost-Korb. Tausende Leser wollen wissen, ob das Spielerforum denn nun wegfällt, weil ja auch Demos von Ego-Shootern kaum mehr auf Heft-Datenträgern zu finden sein werden. Kein Grund zur Sorge, liebe Leser. Da Mods & Co. keine eigenständigen Spiele sind, bleibt für das geliebte Spielerforum alles beim Alten – wie wir das vergangene Ausgabe eigentlich schon erklärt haben. So, damit wäre das Thema dann abgehakt. Kommen wir zu erfreulicheren Nachrichten. Für *Splinter Cell* sind die tollsten Mods in Arbeit. Da kommt in Zukunft also noch einiges auf uns zu. Auf mich kommt auch noch so einiges zu. Ich hab nämlich geträumt, dass ich mit meinem Fahrrad aus einem Flugzeug springen werde und nach einem mehrminütigen Flug auf Benjamin Bezolds Kopf lande. Das Problem ist, dass ich gar kein Fahrrad habe. Deshalb werde ich mir jetzt eines kaufen, um meinen Traum zu verwirklichen. Träume nicht, sondern lebe deine Träume, heißt es ja. Das sollten Sie auch tun. Machen Sie's gut!



» Auch wir lassen gerne mal einen fliegen. (Wenn Iscitürk weiter so peinliche Bildunterschriften macht, werfen wir ihn raus!) «



Hätten Sie jemals geglaubt, dass man beim Daddeln von BF 1942 mal den rasenden Falken steuern kann?

Hast du mal 'nen Dosenöffner?

Zum Thema BATTLEFIELD 1942 gibt es diesen Monat auch wieder Stoff nur vom Feinsten!



»Kurz mal die Reifen zerstochen und schon ist das Riesending im Eimer. Äh, da sind ja gar keine Reifen!«

AUF DVD

Mod: Battlefield 1942

Autor: Diverse

Filenamen: BattleField-1942-PC-A-Pack_v2.exe, CiS_AlphaRC02_Setup.exe

Voraussetzungen: BF 1942

Pro + Contra:

- ✚ Von allem etwas
- ▬ CiS-Mod noch immer nicht final

Fazit: „Der Pack von BF-1942.net ist mal wieder richtig fett!"

Battlefield 1942 | Die guten Feen von Battlefield-1942.net haben uns wieder einmal ein göttliches Rundum-Paket geschnürt. Da sind nicht nur neun spitzenmäßige Maps drin, sondern auch eine Serverliste, damit Sie gleich die besten Daddel-Server am Start haben, liebe Leser! Da möchte man doch gleich die ganze Welt umarmen! Was gibt es sonst noch Neues? Der *BF*-Mod Galactic Conquest wurde ja schon mal von uns erwähnt. Zwar gibt es noch immer nichts Spielbares, doch dafür darf man auf der offiziellen Webseite (www.swbattlefield.com) neue Screenshots bewundern. Besonders eindrucksvoll sind die Battle-of-Hoth-Shots. Genau wie im *Star Wars*-Film *Das Imperium schlägt zurück*, nimmt man hier an einem riesigen Gefecht auf dem Eisplaneten teil. Dabei wählen Sie zwischen den Rebellen und dem Imperium. Natürlich sind auch andere bekannte *Star Wars*-Schlachten vertreten. Wir können es jedenfalls kaum noch erwarten. Kommen wir zum CiS-Projekt. Blackburns und sein Team haben eine neue Version des Conflict-in-Somalia-Mods veröffentlicht. Zahlreiche Neuerungen und Bugfixes sind enthalten. Natürlich finden Sie diese Datei auch auf unserer aktuellen DVD! Unbedingt installieren, damit Sie auch morgen noch kraftvoll zubeißen können.
Info: www.swbattlefield.com, www.battlefield-1942.net, www.planet-multiplayer.de

INTERVIEW

„NO WOMAN NO CRY"



»Silvio aus Gera sucht eine Partnerin, die gern kuschelt. Er über sich: ‚Ich bin ein Typ zum Pferdestehlen und danach -schlachten!'«

Wir haben uns ein wenig mit MIG unterhalten. Er und Manitu sind die geistigen Väter der Website Battlefield-1942.net. Eine der Top-Adressen, wenn es um EAs Top-Shooter geht.

PC ACTION: Du bist ja sozusagen der Oberboss von Battlefield-1942.net. Wie schaffst du es, so eine fette Seite am Laufen zu halten? Sind das alles unbezahlte Sklaven?

MIG: Offizieller Leiter und Inhaber der Domains ist eigentlich Manitu. Während sich Manitu hauptsächlich um den technischen Teil unserer Webseite kümmert, bin ich für den gesamten Inhalt und die Koordinierung des Teams zuständig. Alle anderen Helfer um Battlefield-1942.net sind entweder Freunde, die uns kräftig unter die Arme greifen oder große Fans unserer Webseite. Allen an dieser Stelle für ihre ehrenamtliche Hilfe noch mal ein großes Dankeschön!

PC ACTION: Wie ist denn der Support von Electronic Arts? Haben die ein Herz für die *BF*-Community?

MIG: Electronic Arts bietet der Community nicht unbedingt den besten Support meiner Meinung nach. Beispielsweise würde ich mir wünschen, dass einige Schwierigkeiten mit der Soundunterstützung, eine Veröffentlichung des offiziellen Map-Editors und vor allem die Unterstützung der Linux-Server von EA ernster genommen würden. Hingegen finde ich allerdings sehr gut, dass sie den Mod-Entwicklern eine Möglichkeit bieten, ihre Modifikation leicht zu integrieren. Sehr erstaunlich ist allerdings die Unterstützung der Community. Ich hätte nicht gedacht, dass in so kurzer Zeit schon so viel Mods für *Battlefield* entwickelt werden.

PC ACTION: Welche *BF*-Mods findest du am besten? Welche kommenden Mod-Projekte sind am vielversprechendsten?

MIG: Also mir gefällt zurzeit die *BF*-Modifikation Eve of Destruction am besten. Die Screenshots des EoD-Mods scheinen mir bisher am überzeugendsten! Hoffentlich erscheint bald die erste öffentliche Alpha-Version. Obwohl der Desert-Combat-Mod gerade durch den aktuellen Krieg im Irak ins Kreuzfeuer der Medien geraten ist, denke ich, dass auch in diesem Projekt großes Potenzial steckt.

PC ACTION: Was sagt eigentlich deine Alte ... äh ... deine Freundin zu deinem Hobby? Frauen sind da ja nicht immer verständnisvoll, oder?

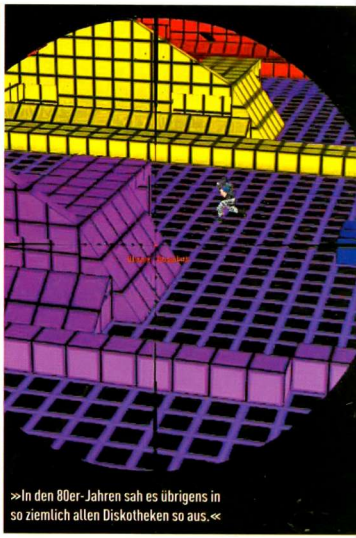
MIG: Da hast du wohl Recht! Wie Bob Marley so schön sagte: „No woman no cry". Aber eigentlich ist meine Freundin, was meine Hobbys am PC angeht, sehr verständnisvoll. Dafür liebe ich sie auch! **(Anm. d. Red: Oh, Gott. Was für ein Schleimer!)**

Bist du ein Gewinner?

Wenn Sie PCA-Redakteur sind, lautet die Antwort: „Nein!". Aber wenigstens haben wir die Gewinner des COUNTER-STRIKE-Funmap-Wettbewerbs auf unserer DVD!



So eine Lorenfahrt ist doch geradezu prädestiniert für eine CS-Session!



»In den 80er-Jahren sah es übrigens in so ziemlich allen Diskotheken so aus.«

Counter-Strike | Wer baut die beste *CS*-Funmap? Eine Frage, die sich auch die Doppelnullen gestellt haben. Also wurde sofort ein Wettbewerb gestartet und nun stehen die Gewinner fest. Aus über 130 Einsendungen hat eine erlesene Jury sieben Karten ausgewählt. Die Jury liest sich wie ein „Who is Who" der Mapper-Elite. Namen wie Gunslinger, Warbeast oder DoenerKing lassen das Herz jedes *CS*-Fans höher schlagen! Die prämierten Meisterwerke befinden sich natürlich exklusiv auf unserer DVD und auch auf www.clan00.de.

Info: www.clan00.de

IM PACK SIND FOLGENDE MAPS ENTHALTEN:

- blockburst von coffeemaker – Platz 1
- fy_amglad von dreiundzwanzig – Platz 2
- cs_campagna_v2 von Gimli – Platz 3
- fun_rollercoaster von Honza – Platz 4
- r6_arena von RD 7 – Platz 5
- mw_madmax von Gimli – Platz 6
- ff_lego von LePrau – Bonuspreis für innovativstes Gameplay

AUF DVD

Mod: Counter-Strike
Autor: Clan00
Filenamen: fmc_pack.exe
Voraussetzungen: Counter-Strike
Pro + Contra:
+ Prämiertes aus Meisterhand
+ Abwechslung pur!
Fazit: „Das Beste vom Besten von den Besten ausgewählt."

Möchtest du 'nen Hummer schieben?

Nein? Eben! Dann bei MAFIA lieber Hummer fahren und Nummern schieben!





»Wieso heißt die Schweiz auf Englisch eigentlich Switzerland? Weil es Schweißgenossen sind?«

Mafia | Die Jungs von Planet Mafia und Third Person.de haben auch diesen Monat nette Mods für *Mafia* auf Lager. Der Mod Project Switzerland sorgt dafür, dass *Mafia* quasi „eingeschweizt" wird. Autos, öffentliche Gebäude, Ordnungshüter und jede Menge anderes Zeug erstrahlt in neuem Glanz. Wir wissen zwar nicht, wofür das gut sein soll, doch wenigstens ist es mal eine optische Abwechslung. Dann hätten wir noch zwei coole Fahrzeugmodelle anzubieten. Ein fetter Truck und ein waschechter Hummer-Jeep sorgen für Respekt auf der Straße. Frei nach dem schweizerischen Sprichwort: „Fährt der Hummer im Kanton spazieren, darfst du mir den Otto massieren."

Info: www.planet-mafia.de

AUF DVD

Mod: Mafia
Autor: Diverse
Filenamen: Planet Mafia.exe
Voraussetzungen: Mafia
Pro + Contra:
+ Vor allem für Schweizer interessant!
– Hummer schmeckt nach Metall
Fazit: „Lieber Schweizer Mods als Albert Schweitzer."



Aus den Vorgängern bekannte Orte wie Montfaurcon werden auch enthalten sein.

Guten Fluch!

Was? Sie verreisen? Hä? Ach so! Es geht um BAPHOMETS FLUCH 2.5! Sagen Sie das doch gleich, Mensch!

AUF DVD

Audio-Demos von: Baphomets Fluch 2.5
Autor: Mindfactory
Filenamen: mix.exe
Voraussetzungen: Ohren
Pro + Contra:
- Hören Sie schon jetzt die tollen Sprecher!
- Reden ist seliger denn Nehmen.

Fazit: „Das hört sich doch schon verflucht gut an!"

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubi Softs Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt's alles zu dem Thema.
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.
Desert Crisis	www.desert-crisis.de	Die deutsche Desert-Crisis-Website ist immer wieder einen Besuch wert. Hoffen wir, dass die Fanbase weiter wächst.
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.





»Jetzt wissen wir endlich, wofür Photoshop gut ist! Wir benutzen das immer, um Ahmets Kopf auf Schweinetorsos zu kleben.«

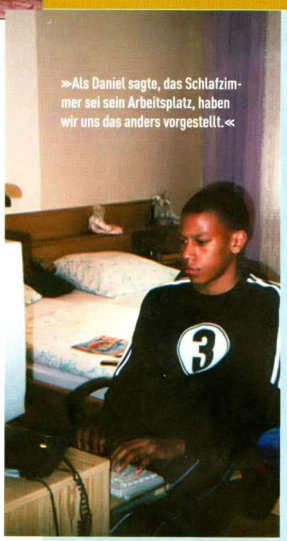


»Keine Angst, liebe Kinder. Onkel George wurde nicht enthauptet! Das sieht nur so aus.«

Baphomets Fluch | Auch Adventures haben eine Daseinsberechtigung in unserem Spielerforum. Vor allem in diesem Fall. Wir widmen uns dem FanProjekt *Baphomets Fluch 2,5*. Das Team Mindfactory arbeitet unter Hochdruck an der Fertigstellung dieses Mammutwerks. *BF 2,5* ist kein Mod und auch kein Add-on. Es handelt sich um ein komplett eigenständiges Spiel. Obwohl es ein Fan-Projekt ist, braucht sich der Titel nicht vorm Original zu verstecken. Ein filmreifer Soundtrack, eine unglaubliche Detailverliebtheit und wirklich tolle Sprecher sollen *BF 2,5* zu einem Top-Adventure machen. Die Sensation ist, dass man teilweise sogar die Original-Sprecher für das Projekt gewinnen konnte. Unglaublich, aber wahr: Dirk Meyer, die deutsche Stimme von Fry (*Futurama*), hat bereits zugesagt. Und mit Franziska Pigulla, der deutschen Stimme von Agentin Scully aus *Akte X*, ist man auch am Verhandeln. Ziemlich abgefahren, oder? Dummerweise gibt's noch kein spielbares Material, doch wir haben vorab einen Audio-Mitschnitt ergattert, den wir unseren Lesern nicht vorenthalten möchten. Unbedingt vorbeischauen sollten Sie auf der offiziellen Webseite. Dort gibt es jede Menge Infos und noch mehr Bildmaterial!

Info: www.brokensword25.com

INTERVIEW „ES WIRD EINE SEXSZENE ZWISCHEN GEORGE UND NICO GEBEN ..."



»Als Daniel sagte, das Schlafzimmer sei sein Arbeitsplatz, haben wir uns das anders vorgestellt.«

Daniel Butterworth ist der Projektleiter von *Baphomets Fluch 2.5*. Wir haben dem ambitionierten Hobby-Entwickler ein paar Fragen gestellt. Und er hat sogar geantwortet!

PC ACTION Erzähle uns bitte ein bisschen über die Story und die Charaktere.

DANIEL: George Stobbart kehrt nach einem USA-Aufenthalt nach Paris zurück. In Amerika war er, weil sein Großvater starb. Er erhält ein Telegramm, in dem von Nicos Tod berichtet wird. Eine Welt bricht für ihn zusammen. Erst sein Großvater und jetzt noch seine Freundin? Doch in Frankreich angekommen, findet er seine Freundin quicklebendig vor, aber in ihrem Verhalten ihm gegenüber ist sie sehr merkwürdig. Es scheint, als hätte sich Nico verändert. Später hört George von Andre im wieder eröffneten Cafe Della Chandele Verte, dass die Templer doch nicht besiegt wurden und Nico irgendwas damit zu tun hat. Das klingt alles sehr verwirrend und durcheinander, doch genau in diese furiose Situation wollen wir den Spieler gleich zu Beginn werfen. Bei den Charakteren haben wir uns besonders viel Mühe gegeben. Seit dem zweiten Teil (1997) sind inzwischen sechs Jahre vergangen. In dieser Zeit haben sich George, Nico, André und andere wieder vorkommende Personen verändert, was sich auch in den Dialogen bemerkbar macht. Besonders schwierig war jedoch die Situation mit George. Wir mussten den Spagat schaffen, George den ironischen Humor nicht verlieren zu lassen, gleichzeitig aber auch den Reifungsprozess sowie die schwierige Situation – das Verhalten von Nico, der Tod seines Großvaters – zu beachten. Ich denke, dass er uns gut gelungen ist.

PC ACTION Ihr habt die Originalsprecher verpflichten können und auch sonst ist der Aufwand recht groß. Wie viele Leute sind an *BF 2.5* beteiligt und wie finanziert ihr das?

DANIEL: Erst mal muss ich sagen, dass wir noch nicht alle Originalsprecher verpflichten konnten. Alexander Schottky wird George seine Stimme leihen, das stimmt. Mit den Sprechern von Nico (Franziska Pigulla) und André (Pius Maria Cueppers) sind wir zurzeit im Gespräch. Es ist eben sehr schwierig, solche professionell arbeitenden Leute ehrenamtlich für ein Fanprojekt zu gewinnen, weshalb ich an dieser Stelle Alexander Schottky noch mal vielmals danken möchte. Und da wären wir auch schon beim nächsten Thema, der Finanzierung. Da wir über keinerlei Budget verfügen, sind wir einzig und alleine auf die ehrenamtliche Hilfe verschiedener Firmen, Gruppen und Privatpersonen angewiesen. Zwar würde die Möglichkeit bestehen, einen Spendenaufruf zu starten, um so etwas Geld zu gewinnen und anschließend beispielsweise ein Aufnahmestudio mieten zu können. Doch wir haben von Anfang gesagt, dass wir nicht an den Geldbeutel unserer Fans wollen. Deshalb wird es das Spiel auch kostenlos auf CD/DVD und per Download geben. Zudem dürften wir das Spiel aus Lizenzgründen nicht verkaufen, was die einzige Auflage seitens der ursprünglichen Entwicklerfirma Revolution war.

PC ACTION Viele Fans wünschen sich eine Sexszene mit den Hauptdarstellern George und Nico? Werdet ihr diesen Wunsch erfüllen?

DANIEL: Na klar. Es wird eine Sexszene zwischen George und Nico geben, in der man hemmungslosen Sex sehen kann. Nein im Ernst: Es wird definitiv keine Sexszene geben! Das würde den Charme dieser lieblichen Beziehung zwischen George und Nico zerstören. Was aber nicht bedeuten soll, dass sie noch nie Sex hatten (grinst). Wir haben aber, so viel verrate ich noch, die Beziehung zwischen den beiden intensiviert. Wie sich das zeigen wird, muss der Spieler schon noch abwarten.

PC ACTION Für euer Projekt habt ihr sogar von offizieller Seite grünes Licht bekommen. Wie habt ihr das angestellt?

DANIEL: Das war gar nicht so kompliziert, wie sich das manch einer vorstellt. Unser Webmaster Matthias Holz hat bei Revolution, genauer gesagt bei Tony Warriner, nachgefragt, ob wir einen inoffiziellen Nachfolger machen dürfen und ein paar Tage später kam die Erlaubnis. Solch ein positives Verhalten gegenüber einem Fanprojekt ist nicht selbstverständlich!

PC ACTION Habt ihr irgendwas am Interface oder der Spielmechanik verändert?

DANIEL: Im Großen und Ganzen hat sich am Interface nichts geändert. Man wird George genauso einfach steuern, wie in den beiden Vorgängern. Auch das Inventar haben wir so gelassen. Höchstens ein etwas umfangreicheres Hauptmenü wird es geben. Bei der Spielgrafik setzen wir, genauso wie im ersten und zweiten Teil, auf Detailverliebtheit. Dennoch bekommt unsere Grafik ihren eigenen Touch, was man vielleicht an den bisherigen Screenshots sehen kann.

PC ACTION Mal angenommen, *Baphomets Fluch 2* wäre Wolfgang Petry. Wer wäre *Baphomets Fluch 2,5*?

DANIEL: Unser Projekt wäre wohl Daniel Küblböck von *Deutschland sucht den Superstar*. Lebendig und ideenreich, mit einem Schuss Altbekanntem.



Bei Fränkel: Eigenwillige Raumgestaltung.



Das Menü (oben) lässt kaum Wünsche offen.

Äktschn

Leser der PC ACTION sind anders. Besonders Stammleser. Das haben wir immer gewusst. Nach langer Zeit präsentieren wir Ihnen mal wieder ein Spiel eines solchen Lesers über die bescheuertste Redaktion der Welt. Marco Weidlich hat für uns und Sie ein Klick-Abenteuer programmiert. Am Anfang von *Äktschn – The PCA Adventure* muss der Spieler fünf Euro zusammenkratzen, um sich im Öldi-Markt seine Lieblingszeitschrift kaufen zu können (nein, nicht die *Praline*). Im Verlauf des Spiels haben Sie die Möglichkeit, das PC-ACTION-Redaktionsgelände zu besuchen. Natürlich nur die virtuelle Version. Aber wir versichern Ihnen, dass die unserem Verlagsgebäude gleicht wie ein Rembrandt dem anderen. Sie finden eine Leiche, Christian Bigge verwandelt sich in ein Monster und in der Küche steht ein Bierfass. Mehr verraten wir an dieser Stelle nicht. Das müssen Sie selbst herausfinden. Viel Spaß! JOACHIM HESSE

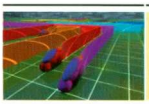
Info: http://www.wdata.de.vu

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

Ja, ja, verarscht uns nur. Aber wir stehen drauf. Etwas hakelig, aber witzig gemacht. Danke! *Äktschn* ist diesen Monat übrigens das einzige Spiel auf DVD. Das neue Jugendschutzgesetz lässt uns keine Wahl.

	Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
	**ARMAGETRON** Action 1 MByte	Sie steuern ein futuristisches Motorrad in einer Arena. Dort fahren noch andere Maschinen. Die Räder ziehen Energiestreifen hinter sich her. Rasen Sie in einen der Streifen, haben Sie verloren.	*Snake*, das beliebte Handy-Spiel	http://armagetron.sourceforge.net Wow, *Armagetron* ist der Wahnsinn! Schnell, spannend, gut. Auch für Linux-Nutzer geeignet!
	**ASPIRIN PROTECTOR** Action 10,5 MByte	Sie ballern sich durch das Innere einer Blutbahn, des Herzens oder des Gehirns, wo neben Blutkörperchen auch Thrombozyten durchgepumpt werden.	*Moorhuhn – Die blutige Edition*	www.gitd.de Ein nettes Gratisspiel zum 100. Geburtstag eines bekannten Schmerzmittels? Da sagen wir nicht nein.
	**DIE VERRÜCKTE BURG** Jump & Run 1,75 MByte	Als tapferer Ritter sollen Sie eine schöne Prinzessin aus den Klauen des bösen Königs befreien. Sie steuern mit den Pfeiltasten: springen mit „Shift", klettern mit „Strg".	*Super Mario* ohne Schildkröten	www.sundesign.sub.cc *Die verrückte Burg – Das Spiel* fordert den Spieler mit haufenweise schwierigen Fallen und gefährlichen Gegnern.
	**SCHAFJAGD** Action 6,65 MByte	Die Welt ist von Schafklonen befallen, die die Weltherrschaft übernehmen wollen. Bewaffnet mit dicken Wummen legen Sie sich auf Lauer und feuern auf die verrückten Viecher.	*Moorhuhn* mit Wollbefall	www.3dgs.de Dank Tobias Runde und dem 3D Game Studio bekommen Sie ein nettes Ballerspielchen. Nur mehr Levels und Gegner fehlen.
	**SIEBEN** Kartenspiel 6,87 MByte	Bei diesem Kartenspiel sammeln Sie Stiche und duellieren sich online mit menschlichen Gegnern. Für Neulinge wird das Spielprinzip in einem aufwendigen Tutorial erklärt.	*Skat* mit anderen Regeln	www.playseven.com Programmierer Milosz Weckowski fängt das Flair einer feucht-fröhlichen Kneipenrunde perfekt ein. Fast.
	**THE BOAT – SE** Action 8,53 MByte	Mit den Pfeiltasten manövrieren Sie ein Motorboot entlang eines Gebirgsflusses. Für jeden gefahrenen Meter hagelt es Punkte. Verlieren Sie ein Leben, rutscht der Zähler auf null.	*Das Boot*, nur ohne Jürgen Prochnow	www.rylex.de Etwas monoton, aber gut spielbar. Autor Alexander Grober will bis Mitte 2004 Teil 2 fertig stellen.
	**ZWISCHENZUG** Action 22,7 MByte	Sie steuern eine Spinne und kämpfen auf 3D-Plattformen ums Überleben. Mit dem Nummernblock Ihrer Tastatur können Sie Schläge ausführen. Mit der Leertaste hüpft Ihr Insekt.	*Spider-Man*, bevor er zu Peter Parker wurde	www.msu.edu/~meyermi5 Nichts für Frauen! *Zwischenzug* erweist sich als ein geradliniges Actionspiel mit Spinnen. Die 3D-Grafik ist sehr passabel.

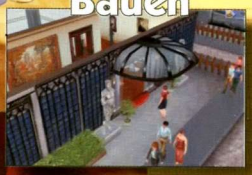
Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

RESTAURANT GIGANT

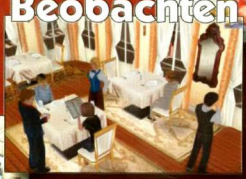
Vom Tellerwäscher zum Millionär!

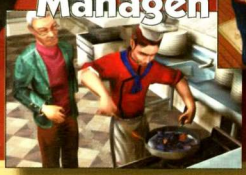


Von den Entwicklern des Hotel Gigant









Verwirkliche Deinen Traum vom eigenen Restaurant-Imperium

Fesselnde Story
· die erste 3D-Restaurant-Simulation, komplett in deutscher Sprache mit 18 Szenarien und dem „Freies-Spiel Modus"

Unzählige Möglichkeiten
· unzählige Einstellmöglichkeiten: 180 Rezepte und Zutaten in verschiedenen Qualitäten, 200 Einrichtungsgegenstände, 37 Chefköche, 5 Restaurant-Arten in Paris, Rom oder Los Angeles

Umfangreiche Einstellmöglichkeiten und Interaktionen
· unterhalte Dich mit Deinen Gästen und beobachte wie diese auf Dein Essen reagieren, wechsle das Personal, verbessere die Servicequalitäten, ändere die Essens- und Getränkepreise oder Menüfolgen - alles wird sich auf den Spielverlauf auswirken

Internationale Kochwettbewerbe
· nimm an internationalen Kochwettbewerben teil, reise in ferne Länder und verbessere Dein kulinarisches Können

3D-Grafik
· umfangreiche Auswertungen und Statistiken zum Spielverlauf,- detaillierte 3D-Grafik mit frei dreh- und zoombaren Kameraperspektiven und liebevoll gestalteten Animationen

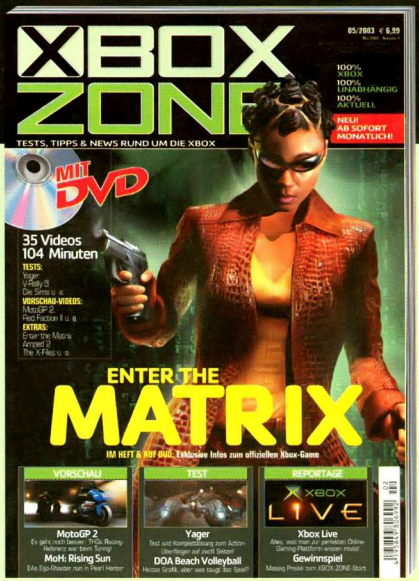
ENLIGHT

PC CD ROM

Weitere Informationen unter: www.restaurant-gigant.de

VIDIS www.vidis.com

LEXIKON



Jetzt im Handel: XBOX-ZONE.
Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.
Alles über Spiele und Zubehör. Alles in einem Heft. Mit mit als 25 Spielen im Test. Dazu gibt es jede Menge Cheats & Codes sowie eine Komplettlösung zu „Yager". Plus DVD mit Videos zu allen Top-Titeln. Alles klar!

SPIELE TIPPS



VOLLVERSION

EXTRA AUF CD/DVD:
DER STRATEGIE-KRACHER JAGGED ALLIANCE 2
+UMFANGREICHE KOMPLETTLÖSUNG
+AUSFÜHRLICHES HANDBUCH

EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheat-Programme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC ACTION
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

KURZTIPPS

Age of Wonders 2	Seite 135
Apache AH-64 Air Assault	Seite 135
Celtic Kings: Rage of War	Seite 134
Conflict: Desert Storm	Seite 135
Delta Force: Black Hawk Down	Seite 134
DTM Race Driver	Seite 134
Enclave	Seite 136
Eurofighter Typhoon	Seite 136
Freelancer	Seite 134/135
Gothic 2	Seite 134/136
Rainbow Six 3: Raven Shield	Seite 135
Sim City 4	Seite 136
Splinter Cell	Seite 136
Tiger Woods PGA Tour 2003	Seite 134
Unreal 2	Seite 135/136

SPIELETIPPS

Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	137
Komplettlösung	
Enclave	143
Komplettlösung	
Vietcong	149
Grundlagentipps	
DTM Race Driver	155
Profi-Tipps	

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen knifflgen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

FAX-ABRUF

So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von 1,86 €/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

FAX-DURCHWAHL: 0190-829067-XXX

TITEL	SEITEN-UMFANG	NUMMER
Anno 1503, Allg.	2	026
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
FM 2003, Allg.	4	025
Freelancer, Kompl.	8	024
Gothic 2, Kompl. Teil 1	6	021
Gothic 2, Kompl. Teil 2	6	022
GTA 3, Kompl.	10	007
Hitman 2, Kompl.	8	008
I.G.I. 2: Covert Strike, Kompl.	6	001
Jedi Outcast, Kompl. Teil 1	6	010
Jedi Outcast, Kompl. Teil 2	6	011
Jedi Outcast, Multiplayer	4	009
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
Praetorians, Allg.	2	027
Rainbow Six 3: Raven Shield, Allg.	4	029
Sim City 4, Allg.	2	023
SoF 2: Double Helix, Kompl.	8	017
Splinter Cell, Kompl.	16	028
Warcraft 3, Techtree	2	018
Warcraft 3, Kompl. Teil 1	8	019
Warcraft 3, Kompl. Teil 2	4	020

Hilf mir mal kurz!



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN



Öffnen Sie die Konsole mit der Tastenkombination „Shift+Ö". Geben Sie nun die aufgeführten Cheatcodes ein, um die entsprechende Wirkung zu erzielen. Bestätigt wird mit der Eingabetaste.

Cheats	Wirkung
91d428aa	Gott-Modus
fc1ef2ed	Munition auffüllen
43b24753	Unsichtbarkeit
3cfe170c	Unendlich Munition

REDAKTION

TIGER WOODS PGA TOUR 2003



Die folgenden Codes müssen im Cheats-Menü des Spiels eingegeben werden. Ein kurzer Sound bestätigt die Aktivierung des Cheats:

Cheats	Wirkung
ALLTW3	Alle Golfer verfügbar
14COURSES	Alle Golfplätze freigeschaltet
SUNDAY	Super Tiger Woods
XON	Brad Faxon
IAM#1	Cedric „Ace" Andrews
BANDPANTS	Charles Howell
GODFATHER	Dominic „The Don" Donatello
MCRUFF	Hamish
THESWING	Jim Furyk
SUPERSTAR	Josey „Superstar" Scott
JUSTINTIME	Justin Leonard
COWGIRL	Kellie Newman
CALCULATE	Mark Calavecchia
TB	Mark Omeara
YOYOYO	Melvin „Yosh" Tanigawa
NOTABLY	Notah Begay
IIISOLITARY1	Solita Lopez
SS	Steve Stricker

REDAKTION

CELTIC KINGS: RAGE OF WAR

Drücken Sie während des Spiels die Eingabetaste und geben Sie die Cheatcodes ein. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

Cheats	Wirkung
usr	Die ausgewählte Einheit wird beschrieben
togglefog	Nebel des Krieges wird ein- bzw. ausgeschaltet
toggle vis	Gebäude werden ein- bzw. ausgeblendet
spawn xy	X eigene und y gegnerische Einheiten werden erzeugt
dumpobj	Fähigkeiten der ausgewählten Einheit werden angezeigt
removedecors	Buschwerk wird ausgeblendet
setplayer	Spieler wechselt die Seite (nur im Mehrspieler-Modus möglich)
flatterrain	Spielfeld wird geebnet
save	Spielstand speichern
screenshot	Screenshot erstellen
quit	Spiel beenden

REDAKTION

GOTHIC 2

Es gibt einige Lehrer, bei denen Sie den Umgang mit Zweihand-Schwertern erlernen können. Achtung, nicht alle Trainer stehen allen Spielern zur Verfügung, Ihre Klassenwahl (Miliz, Söldner, Magier) spielt dabei eine Rolle.

Trainer	Ort
Wulfgar	Khorinis
Girion	Khorinis
Gorn	Paladin-Schiff (ist erst in Kapitel 6 möglich)
Babo	Kloster
	(Sie müssen dafür Novize sein)
Cord	Söldnerlager
	(Sie müssen dafür Söldner sein)
Lee	Söldnerlager

REDAKTION

FREELANCER (US-VERSION 1.0)

Öffnen Sie die Datei PerfOptions.ini im *Freelancer*-Spiele-Ordner mit einem beliebigen Texteditor. Suchen Sie nach folgender Zeile:

DIFFICULTY_SCALE = 1.00

Den Schwierigkeitsgrad können Sie selber einstellen, indem Sie einen Wert zwischen 0.00 und 1.00 eingeben. Je kleiner der Wert, desto niedriger der Schwierigkeitsgrad.

REDAKTION

DTM RACE DRIVER



Im Bonusmenü können Sie die folgenden Cheatcodes eingeben:

Cheats	Wirkung
SIM	Simulationsmodus
DAMAGE	Mehr Blechschaden
CREDITS	Abspann anschauen

REDAKTION

CONFLICT: DESERT STORM



Um den Cheat-Modus zu aktivieren, müssen Sie im Hauptmenü die linke Shift-Taste gedrückt halten und DESERTWATCH eingeben. Nun können Sie im Options-Bildschirm das Cheat-Menü anwählen. Dort dürfen Sie verschiedene Parameter abändern und sämtliche Levels freischalten.

REDAKTION

APACHE AH-64 AIR ASSAULT



Folgende Cheats müssen Sie während des Spiels eingeben:

Cheats	Wirkung
JKGODM	Unverwundbarkeit an/aus
JKAMMO	Unendlich Munition an/aus
JKMSUC	Die aktuelle Mission sofort gewinnen

REDAKTION

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

Die Zirkumflex-Taste (^) öffnet die Konsole. Geben Sie die genannten Cheats ein, um die erwünschte Wirkung zu erzielen. Geben Sie den Code erneut ein, um sie wieder aufzuheben.

Cheats	Wirkung
invisible 1	Unsichtbarkeit an
behindview	Verfolger-Perspektive
god	Gott-Modus
godteam	Gott-Modus für das eigene Team
godterro	Gott-Modus für die Feinde
godhostage	Gott-Modus für die Geiseln
godall	Gott-Modus für alle Charaktere
ghost	Durch Wände gehen
playerinvisible	Unsichtbarkeit
walk	Zum normalen Modus zurückkehren
fullammo	Volle Munition
demorec	Demo aufnehmen
stopdemo	Aufzeichnung stoppen
demoplay	Demo wiedergeben
toggleunlimitedpractice	Unendliches Spiel
togglethreatinfo	Missionsziele anzeigen
neutralizeterro	Alle Gegner eliminieren
disarmbombs	Etwaige Bomben werden entschärft
rescuehostage	Etwaige Geiseln werden automatisch gerettet
disablemorality	Moralwert wird ausgeschaltet
callterro	Alle Terroristen werden gerufen
tspray fire	Terroristen schießen wild um sich
taimedfire	Terroristen schießen nur auf die Spielfigur
trunaway	Die Terroristen flüchten
rendspot	Die Aktionspunkte werden angezeigt
tnothreat	Terroristen agieren wieder normal
togglehostagethreat	Informationen zu den Geiseln werden angezeigt
showfov	Blickfeld wird eingeblendet
gundirection	Zielrichtung wird angezeigt
route	Laufweg der Terroristen/Geiseln wird verdeutlicht
killthemall	Alle NPCs sterben
killterro	Alle Terroristen sterben
killhostage	Alle Geiseln sterben
killrainbow	Alle Mitglieder des Rainbow-Teams sterben
killpawns	Alle Feinde sterben
quit	Das Spiel beenden

REDAKTION



KURZ & KNACKIG

FREELANCER

Direkt nach Beginn des Spieles sollte man von Manhattan aus zu den Koordinaten C7/C6 zur Grenze dieser Zonen fliegen, indem man einen Wegpunkt setzt. Wenn Sie rund fünf Kilometer entfernt sind, schalten Sie in den Kartenmodus. Dort finden Sie ein rotes Kreuz mit der Bezeichnung „Flint". Flint ist ein Wrack, das in einem radioaktiven Gebiet liegt und 20 Einheiten Drogen an Bord hat. Wenn man aus einer Entfernung von etwa 1.000 Metern auf das Wrack schießt, spuckt dieses die Drogen aus und man kann diese einsacken. Mit den Drogen fliegen Sie Richtung Manhattan. Dort gibt's 1.500 Credits pro Einheit, also insgesamt 30.000 Öcken!

SASCHA TEBERNUM

UNREAL 2



Starten Sie den Level „Severnaya" und laufen Sie in Richtung Staudamm. Nehmen Sie unbedingt das Scharfschützengewehr mit. Wenn Sie nun mit dem Scharfschützengewehr auf die Lichtmasten auf dem Gebäude zoomen, entdecken Sie ein lustiges „Easteregg", das Sie abballern können.

ANDREAS GRAFMÜLLER

FREELANCER

Wenn man eine Ware im Inventory anwählt, erscheint rechts unten im Kasten der Button „Trade Routes". Durch einen Klick darauf erhalten Sie eine Liste mit den Angeboten anderer Händler für diese Ware. Dort klickt man auf die beste Offerte. Dadurch zentriert sich die Übersichtskarte auf den Standort des Händlers. Nun müssen Sie nur noch den „Set best Path"-Button klicken und die beste Route zum Händler wird mit Wegpunkten markiert. Denken Sie daran, dass sich dies nur auf den bereits erforschten Bereich bezieht und Sie anderswo eventuell bessere Preise erzielen können.

JAKOB MÜLLER

AOW 2

Wenn Ihr Hauptcharakter stirbt, laden Sie einfach die Datei autosave.csg. Sie starten nun genau in der Runde, in der Sie vorher das Zeitliche gesegnet haben.

UDO FRANK

KURZ & KNACKIG

EUROFIGHTER TYPHOON

Man kann nicht nur den Eurofighter fliegen, sondern auch alle anderen Flugzeuge und sogar Helikopter, die im Spiel vorkommen. Dazu müssen Sie bei der Anmeldung einen neuen Benutzer mit Namen der jeweiligen Maschine erstellen:

- Tornado
- Harrier
- Viggen
- Gripen
- SR-71
- C-17
- MiG-27
- MiG-29
- S-37
- SU-25
- AN-255
- Apache
- Chinook
- Hind

FREDERIK DOHR

UNREAL 2

Wenn Sie gleich zu Beginn des Jump-Trainings über den Zaun und dann in die Kiste mit dem Gesicht springen, erhalten Sie eine Meldung, dass der zusätzliche Schießstand freigeschaltet wurde. Das ist dann das vierte Tor beim Waffen-Training.

YANNIC HÜBNER

SPLINTER CELL

Wenn Sie schon Ihre ganze Munition an Tasern oder Ringflächengeschossen verbraucht haben, verwenden Sie einfach die Haftkameras. Schleichen Sie sich bis auf einige Meter an einen Gegner heran und schalten Sie ihn mit einem gezielten Kopfschuss lautlos aus. Holen Sie sich danach die Haftkamera zurück und schon haben Sie wieder Munition für den nächsten Feind. Auf diese Weise kann Ihnen die Munition niemals ausgehen.

BENEDIKT KLEINMEIER

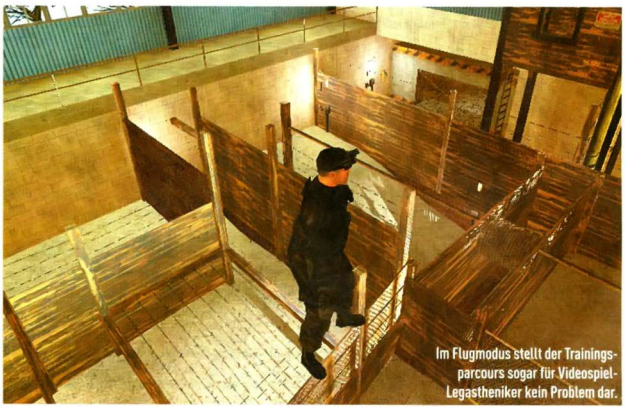
SIM CITY 4

Um im Spiel eigene MP3s hören zu können, muss man diese in das Verzeichnis „SimCity4\Radio\Stations\Mayor\Music" kopieren. PAUL PFEIFFER

GOTHIC 2

Hier noch ein hervorragender Tipp für Sparfüchse: Bei der Befreiung von Gorn lohnt es sich, einen Blick in die Ruine neben die Ork-Ramme zu riskieren. Dort finden Sie das gesamte Vermögen von Gorn – satte 250 Goldstücke. FABIAN SELL

SPLINTER CELL



Im Flugmodus stellt der Trainingsparcours sogar für Videospiel-Legastheniker kein Problem dar.

Öffnen Sie mit „F2" die Konsole und geben Sie die unten aufgeführten Cheats ein:

Cheats	Wirkung
invisible 1	Unsichtbarkeit an
invisible 0	Unsichtbarkeit aus
invincible 1	Gott-Modus einschalten
invincible 0	Gott-Modus ausschalten
health	Gesundheit wiederherstellen
ammo	Volle Munition
fly	Flug-Modus
ghost	Sam kann durch Wände gehen
walk	Sam läuft wieder normal
playersonly 1	Sämtliche Gegner erstarren
playersonly 0	Gegner können sich wieder bewegen
killpawns	Alle Feinde sterben
summon „Objektname"	Der erwünschte Gegenstand erscheint

Objektnamen:

echeloningredient.ecamerajammer	Kamerastörsystem
echeloningredient.echemflare	Knicklicht
echeloningredient.edisposablepick	Einweg-Dietrich
echeloningredient.ediversioncamera	Ablenkungssystem
echeloningredient.ef2000	5.56 mm SC 20 K Sturmgewehr
echeloningredient.eflare	Fackel
echeloningredient.efn7	5.72 mm SC Pistole
echeloningredient.efraggrenade	Splittergranate
echeloningredient.elasermic	Laser-Mikrofon
echeloningredient.elockpick	Dietrich
echeloningredient.emedkit	Medi-Kit
echeloningredient.erappellingobject	Abseilvorrichtung
echeloningredient.eringairfoilround	Ringflächengeschoss
echeloningredient.esmokegrenade	Rauchgranate
echeloningredient.estickycamera	Haftkamera
echeloningredient.estickyshocker	Taser
echeloningredient.ethermalgoggle	Wärmebildgerät
echeloningredient.ewallmine	Haftmine

Beispiel:
Um einen Dietrich (liebe BPjM: Es handelt sich hier NICHT um eine Person!) vom Himmel fallen zu lassen, geben Sie „Summon echeloningredient.elockpick" ein. REDAKTION

ENCLAVE



Öffnen Sie die Datei environment.cfg mit einem beliebigen Texteditor und fügen Sie die Zeile „CON_ENABLE=1" ein. Speichern Sie die Änderung ab und starten Sie das Spiel. Jetzt können Sie während des laufenden Spiels die Konsole mit der Zirkumflex-Taste (^) öffnen. Geben Sie die Cheats ein, um die entsprechende Wirkung zu erzielen. Danach bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

Cheats	Wirkung
invisible 1	Unsichtbarkeit an
cmd_noclip	Geist-Modus
cg_menu „cheatmenu"	Cheat-Menü wird eingeblendet
cg_menu „god mode"	Gott-Modus
cg_menu „complete mission"	Mission wird erfolgreich beendet

REDAKTION

Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft

Mythen und Legenden, alte Geschichten und Sagen – der peitschenschwingende Charmebolzen Indiana Jones turnt wieder durch eine Welt für Archäologen, immer auf der Suche nach sensationellen neuen Entdeckungen. Wir begleiten Sie auf Ihrem steinigen Pfad als Abenteurer bei der turbulenten Hatz nach dem Auge des Drachen.

CEYLON

ARTEFAKTE:
1. ARTEFAKT VON RAMBA VIHARA
2. MAHAVATU-MASKE
3. PORT-NEGOMBO-RELIKT

Für den Anfang

Das Tutorial ist nicht schwer. Leisten Sie den Anweisungen Folge, diese geleiten Sie durch die ersten Abschnitte der Tempelanlage. Wichtige Gegenstände oder Orte, die Sie unter die Lupe nehmen sollten, werden fast immer mit einer kurzen Kamerafahrt begleitet. Einzig die wertvollen Artefakte sind nicht immer leicht zu entdecken. Gleich zu Beginn finden Sie das **Artefakt von Ramba Vihara,** es ist in der Grotte unter dem Wasserfall versteckt. Die **Mahavatu-Maske** baumelt über den zwei Jägern am Lagerfeuer. Zerstören Sie die große Box, die als Gegengewicht dient. Der ausgelöste Sturz legt das Artefakt frei. Zu guter Letzt holen Sie sich das **Port-Negombo-Relikt** aus dem Palast der vergessenen Könige. Dort, wo Sie sich an die Kletterpflanzen hängen müssen, drehen Sie sich um. Über die zwei Steine gelangen Sie zum Schatz.

Wie komme ich an die Ikone von Kouru Watu?

Das Sicherheitssystem zu überlisten, ist die erste echte Herausforderung nach dem leichten Einstieg. Warten Sie, bis der Wach-Alligator rechts hinter dem Tempel verschwindet und schwimmen Sie in die entgegengesetzte Richtung. Locken Sie ihn durch das Tor, springen Sie über die kaputte Brücke und lassen Sie das Gitter herunter. Durch den Schalter an der Treppe senken Sie die Käfige, die Ihnen als Plattformen dienen. Der dritte Hebel gibt den Schatz frei, Sie platschen jedoch beim Diebstahlversuch ins Wasser. Aus der Schatzkammer hauen Sie sich mit der Machete durch die Schlingpflanzen, die die seitlichen Röhren verstopfen.

PRAG

ARTEFAKTE:
4. MEDAILLON VON LIBUSE
5. STOCHOV-FRAGMENT
6. CISTERGIAN-MASKE

Wie gelange ich in die Burg?

Der ersten Wache entwenden Sie die Pistole und stellen sich auf die Blumenkübel. Der Angreifer hat so keine Chance. Am Tor kraxeln Sie von der Säule durch die Lücke in der Brüstung. Folgen Sie dem Wehrgang. An der Außenmauer angekommen, lassen Sie sich per Kette aufs Pflaster hinab. Das Schloss ist abgeriegelt. Sie müssen sich durch den modrigen Keller einschleichen. Marschieren Sie die Treppe neben dem Brückenkopf runter. Vom Absatz springen Sie ans Rohr genau vis-a-vis und hangeln sich weiter zum anderen Ufer.

Im Gefängnis

Mithilfe der Peitsche überbrücken Sie die Kluft zwischen Ihnen und der Leiter. Den Klingen, Rollen und Sägeblättern des Fallenparcours entgehen Sie durch Hüpfen und Abrollen im richtigen Moment. Die zwei Schalter entriegeln die rote Tür. Mit einer gewagten Sprung-Peitschenschlag-Kombination schwingen Sie über den tiefen Schlund. Drücken Sie sich gegen die Wand. Über den Vorsprung schieben Sie sich zum nächsten Gang. Auf dem Steg können Sie die Ketten steuern, um die verschiedenen Ecken des Raums zu erreichen. Hangeln Sie sich zuerst zur trockenen Wand. Der Schalter dort öffnet das schwere Eisengitter. Machen Sie die Strippen passend für die Tour zum Ausgang.

Wie komme ich ins Hauptgebäude?

Gegen die gewaltige Übermacht vermag die gezeigte MP40 nicht wirklich viel auszurichten. Locken Sie die Burschen deshalb einzeln an und erledigen Sie die Kerle mit der Peitsche. Sind nur noch vereinzelte Wachposten da, holen Sie sich die Maschinenpistole und den Sprengstoff vom Laster. Damit verüben Sie ein Attentat auf den Deckel des Brunnens. Flinke Flitzer, die keine Lust auf das ewige Gekloppe haben, rauschen gleich los und erledigen nur den wehrlosen Holzdeckel.

Wo geht's zur Bibliothek?

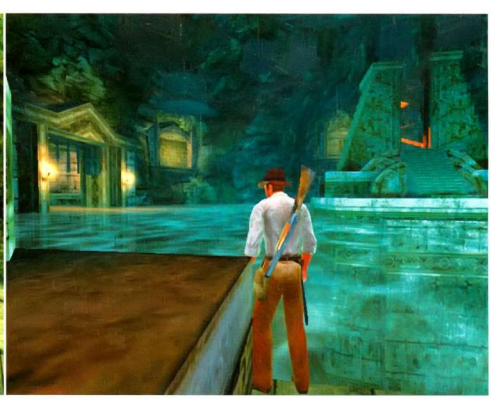
Im Speisesaal laufen Sie die Treppen hoch. Oben wickeln Sie Ihren Ochsenziemer um das Rohr und schwingen mit Anlauf unter dem Kronleuchter durch. Die Herren rund um den Tisch erledigen Sie komplett auf einen Schlag, indem Sie sich auf dem Mauervorsprung vorantasten und das Halteseil lösen. Versorgen Sie sich mit der übrig gebliebenen Ausrüstung. An der Kette drehen Sie sich nach rechts und springen zum Durchgang. Hinter der gelben Tür lauern vier übelgelaunte Militärs. Sie ersparen sich einen Haufen Arbeit, indem Sie sich ihnen kurz zeigen und danach durch die rote Tür verschwinden. Stellen Sie sich oben an die Leiter im Saal, die Angreifer folgen Ihnen, haben aber ohne Pistolen keine Chance. Auf dem Fensterbrett hinter dem Billardtisch liegt der Schlüssel zur Bibliothek. Er öffnet den Eingang unten am Treppenabsatz.

Was mache ich zwischen all den Büchern?

Neben dem Esstisch kommen Sie an erquickendes Wasser. Von der Galerie wandeln Sie über den Kaminsims und schwingen sich auf die nächste Etage. Den Kronleuchter brauchen Sie nicht mal unbedingt. Sie können auch an den Regalen entlang auf die andere Seite gelangen. Ganz nach oben kommen Sie über eine Leiter, die genau in der Mitte zwischen dem Lesestoff steht. Reißen Sie am Wildschweinnasenring, woraufhin das fehlende Buch freigegeben wird. Füllen Sie die Lücke zwischen den Büchern im dritten Stock, im Geheimraum nehmen Sie die Karte an sich. Laufen Sie zurück, das Empfangskomitee besteht aus zwei Bewaffneten in schwarzen Anzügen. Ehe Sie den Raum verlassen, holen Sie sich noch das **Medaillon von Libuse**. Im dritten Stock ver-



„Benutze Machete mit Kiste" ergibt Brennholz fürs Lagerfeuer darunter und ein weiteres Schmuckstück in der Sammlung des gewieften Archäologen.



Das Sicherheitssystem legen Sie nach dem Prinzip „Klappe zu – Affe tot" lahm. Sie schieben dem Treiben der zukünftigen Handtasche im wahrsten Sinne des Wortes einen Riegel vor.



Auch der grobschlächtige Indy kann mal leise Töne anschlagen. Mucksmäuschenstill huschen Sie hinter der Wache vorbei, die selbst die zirkusreife Nummer nicht juckt.



Der komische Typ mit dem gelben Kreis auf der Brust ziert sich etwas, das neue Haarwuchsmittel zu testen. Kein Wunder, die grüne Brühe scheint leichte Hautirritationen hervorzurufen.

birgt sich hinter dem roten Vorhang des zentralen Regals eine weitere Geheimtür.

Die Krone und das erste Rätsel

Kaum haben Sie das Schmuckstück ergattert, strömt Gas aus. Rollen Sie sich unter der sich schließenden Tür vor Ihnen durch. Der Hebel neben den zwei Sensenmännern treibt den Gehörnten aus seinem wohlig warmen Feuerloch. Ihm drücken Sie die Krone in die Hand. Er erlaubt Ihnen, das erste Tor mit dem Stier drauf zu öffnen. Stellen Sie die Uhr exakt wie auf dem bunten Bildchen ein (Sternzeichen Stier, die Sonne auf II, den Mond auf IV).

Wie komme ich an das zerbrochene Schwert?

Zertreten Sie die rechte Kiste, um ein Medikit zu erhalten. Im altbekannten Schlosshof können Sie sich weitere MP-Munition holen, wenn Sie am Brunnen vorbeiflitzen und sich die Mauer hochziehen. Auf dem Geländer am Aussichtspunkt liegt eine MP40 mit passendem Magazin. Steigen Sie im Stall die Leitern hoch bis aufs Dach zum Wehrgang, an dessen Ende Sie auf die Mauer und an der Leiter hochsteigen. Hechten Sie sich aus dem Fenster an die Eisenstrippe und werfen Sie sich durch das bunte Glas. Dahinter begrüßt Sie ein Mann in Schwarz. Laufen Sie durch den nächsten Turm zu den Oberlichtern der Waffenkammer. Ein trockener Klaps mit der Pistole ebnet Ihnen den Weg nach unten – der verdatterten Wache fallen Sie direkt vor die Füße. Greifen Sie sich das Schwert und machen Sie, dass Sie rauskommen! Jetzt ist der richtige Zeitpunkt, sich am Drahtseil auf dem Dach aus dem Staub zu machen.

Das zweite Uhren-Rätsel

Die Zeichnung auf der zweiten Tür ist fast genauso leicht zu interpretieren wie die der ersten. Wählen Sie als Sternzeichen Skorpion, die Sonne zeigt nach oben und der Mond nach rechts, konkret heißt das: Sie richten die Zeiger auf 12 und 3 Uhr.

Wo ist das versteckte Manifest?

Hinter dem Ausgang klettern Sie auf die Leiste und schieben sich um das Gemäuer herum, bis Sie eine beleuchtete Tür im Turm gegenüber sehen. Dort liegt das **Stochof-Bruchstück**. Eilen Sie die Treppe hoch. Ganz links kommt Ihnen eine Wache aus der Tür entgegen. Mit der Flasche vom Tisch schenken Sie dem Typen auf dem Balkon ordentlich eine ein. Über die Kette hieven Sie sich nach oben. Den zwei Soldaten gehen Sie erst mal über die Leiter aus dem Weg und starten die Sache von der anderen Seite. Neben der Treppe peitschen Sie sich zum Turm gegenüber, die Patrouille bekommt von alledem nichts mit. Das fehlende Stück für die Mechanik liegt neben dem Teleskop. Befummeln Sie das Bild in der Vertäfelung, bis Sie das Manifest in Händen halten. Dem aufgebrachten Mob entgehen Sie per Leiter übers Dach, wo der nächste Drahtseilakt folgt.

Das dritte Uhren-Rätsel

Vollziehen Sie das Ritual wie gehabt. Öffnen Sie die Tür mit den zwei Rittern, die identischen Blechmänner symbolisieren Zwillinge, die Schwerter zeigen die Stellung der Zeiger an.

Der Seelenkristall

Gleich im ersten Zimmer liegt ein Medikit auf dem Tisch. Schwingen Sie zum nächsten Balkon und plätten Sie die zwei Wachen. Der Sprung übers Dach ist zwar schwierig, aber zu schaffen. Drücken Sie sich an die Steinwand. Die Schurken auf dem Balkon erledigen Sie, indem Sie sich um die Ecke lehnen und schießen. Nach einer längeren Kletterpartie erreichen Sie den Glockenturm. Der Boden ist unter dem Gewicht der Glocke eingebrochen, wodurch Sie in den Genuss der **Cistergian-Maske** kommen. Mit dem Fluggerät schweben Sie sanft bis zum bisher unerreichbaren Turm. Stibitzen Sie dem Schrumpelmann seinen Kristall und machen Sie auf dem Absatz kehrt. Über die zwei Regale turnen Sie auf den Mauersims, von dem aus Sie sich quer durch den Raum aus dem Fenster katapultieren.

Das letzte Uhren-Rätsel

Das bunte Bildchen lässt keine Missverständnisse zu. Stellen Sie beide Zeiger auf X und wählen Sie die Waage als Sternzeichen – schon stehen Ihnen Tür und Tor offen.

Wie besiege ich den Ubermenschen?

Das Monster bekämpfen Sie mit der grünen Chemikalie, die frisch gezapft aus den Säurespendern kommt. Nachdem Sie den Brocken damit vier- bis fünfmal beharkt haben, zerstört er die dafür nötige Apparatur. Versohlen Sie ihm für diesen Frevel mit dem abgebrochenen Metallrohr den Hintern und nutzen Sie eventuell noch umherstehende Säure. Für Ihre Mühen erhalten Sie das zweite Fragment des Traumspiegels.

ISTANBUL

ARTEFAKTE:
7. PIRI-REIB-MANUSKRIPT
8. OTTOMAN-SIEGEL
9. DELIAN-PROKLAMATION

Wo finde ich meine Ausrüstung?

Sie erhalten zum Glück unerwartete Hilfe von Ihrer aufreizenden asiatischen Kollegin. Schlagen Sie sich nicht mit den zwei Wächtern rum. Stürmen Sie nach draußen und die Treppe hinunter. Dort nehmen Sie dem Kerl das Messer ab und stutzen die drei ein wenig zurecht. Das Gitter öffnet sich wie von Geisterhand, sobald Ihre Feinde mit ihren nicht mehr vorhandenen Zähnen ins ebenfalls nicht vorhandene Gras gebissen haben. Dahinter wartet schon ein Säbelschwinger und Granaten auf Sie. Mit Letzteren erledigen Sie die zwei Wachen auf den Mauern. Holen Sie sich die MP40 vom Tisch und ziehen Sie sich an der Seite auf die Mauer hoch. Die Treppe führt Sie zu Ihrer heiß geliebten Ausrüstung. Die Strolche lassen Sie per Granaten oder mithilfe der rumgammelnden Fässer hochgehen.

Der Eingang zur Moschee

An der Lampe kommen Sie in den nächsten Hof und landen direkt neben einem Medizinpäckchen. Springen Sie nicht gleich über die Mauer, sondern halten Sie sich am Rand fest und klettern Sie zurück. Es erscheinen zwei Turbanträger, die Sie aus dieser Position gefahrlos beseitigen. Links finden Sie Granaten, mit denen Sie den MG-Schützen aufmischen. Bedienen Sie nun Ihrerseits das Ding, links müssen dafür drei Gegner herhalten. Beim Kampf an der Seite Ihrer Gefährtin hilft Ihnen diese nicht wirklich, sie lenkt lediglich die Männer ab. Die eigentliche Arbeit erledigen Sie. Über das Baugerüst im offenen Raum klettern Sie nach draußen und tasten sich an der Kuppel entlang zur nächsten Ecke. Beim eingerüsteten Nachbargebäude haben Sie leichtes Spiel. Am Ende des Drahtseilakts werden Sie von zwei Wachen angegriffen. Flüchten Sie auf das nächste Gerüst – oben auf der Moschee finden Sie den gesuchten Eingang. Links von der Tür latschen Sie um das weiter unten befindliche Dach, was Sie hinüber zum **Piri-Reib-Manuskript** führt.

In der Moschee

Schlagen Sie sich nach unten durch. Die zwei Gestalten an der Brüstung peilen Sie genau an und drücken ab. Tasten Sie sich an der rotweißen Wand entlang. Nebenan warten schon

zwei Soldaten und ein Turbanträger, denen Sie Mores lehren. Beim Schutthaufen stellen sich Ihnen zwei finstere Gesellen in den Weg. Lassen Sie sie eiskalt stehen, flitzen Sie weiter und bemühen Sie am Abgrund Ihren Riemen. Nach zwei weiteren Tarzaneinlagen landen Sie auf dem Geröll am Wasser. Der Riss in der Wand deutet es schon an: Hier müssen Sie durch. Zu Ihrer Rechten findet gerade die monatliche Versammlung der anonymen Bindenträger statt. Dort bekommen Sie das richtige Explosivmaterial, um Ihren Durchbruch zu schaffen.

Das Ottoman-Siegel

Kaum ist der Rauch verzogen, rollen Sie sich durch das Loch vor Ihnen. Im hintersten Eck ergattern Sie das **Ottoman-Siegel**. Klettern Sie auf das Gerüst, und setzen Sie Ihren Weg zum Durchgang in der Mauer fort. Dort steigen Sie links auf den Sockel und krallen sich an den Mauervorsprung, dann rüber zum Brett und weiter durch den Gang mit den grauen Kacheln. Im großen Raum wickeln Sie die Peitsche um eine der Lampen, sonst zehrt der Aufprall an Ihrer Gesundheit. Peppen Sie die langweilige Gesellschaft im Fahrstuhl ein wenig auf und spendieren Sie ihnen etwas zum Spielen – bei virtuellen Granaten herrscht immer Bombenstimmung. Ein Stockwerk weiter oben bemannen Sie den Kran, mit dem Sie den Gipskopf abschleppen. Nach der Zwischensequenz und dem Handgemenge schlappen Sie über den Kranausleger, von wo Sie sich auf den Kunstkopf hechten.

Wo liegt die Karte der versunkenen Stadt?

Paddeln Sie zum nächstgelegenen Steg gegenüber des Krans, wo Sie die Sauerstoffflasche und das Medikit aus der Kiste holen. Lassen Sie sich dahinter ins Wasser plumpsen und bestaunen Sie die mannigfaltige Tierwelt der Meere. Ein Hai schließt Sie sogleich in sein Herz und zwischen seine Zähne. Wenn Ihnen die possierlichen Tierchen zu aufdringlich werden, verarbeiten Sie die Grätenviecher mit der Machete zu Fischstäbchen. Tauchen Sie durch den Torbogen nach links, bei den Säulen steigen Sie wieder aus dem Wasser. Im Innern der Fischerhütte liegt die gesuchte Karte. Verlassen Sie den Bau durch den Zweitausgang. Zertrümmern Sie die Kisten und kugeln Sie sich durch die Bruchstelle zu einem Brunnen.

Der Eingang zum Palast von Belisarius

Köpfen Sie vom Steg ins Wasser und holen Sie sich beide Sprengsätze. Zwischen den Säulen gammeln Pfeile rum. Beim Skelett daneben rostet eine Machete vor sich hin. Paddeln Sie zurück ins andere Wasserbecken. Am Eingang steht eine angeknackste Säule, die Sie umkippen und darauf hoch laufen. Springen Sie auf die Säulen am Eingang. Von dort kommen Sie an den Ösen weiter. Schließlich landen Sie auf der Kiste am Seilzug, den Sie kurzerhand kappen und die **Delian-Proklamation** einsacken. Setzen Sie sich ans Steuer des Krans und zerbröseln Sie die Mauer mit der überdimensionalen Omme. Laufen Sie unter dem Kran durch, hopsen Sie in den eben freigelegten Raum und nehmen Sie die Treppe nach oben. Dort hängen Sie sich ans Rohr unter dem Bogen. Rechts setzen Sie über die Stufen hinweg und verschwinden durchs grüne Tor.

Die Weinmünze

Tauchen Sie quer durch die Höhle, bis Sie auf der anderen Seite der Trümmer eine seichte Stelle finden. An dem Fischkopf kommen Sie weiter. Gehen Sie mit dem Rücken zur Wand um die Ecke und lassen Sie sich auf den Boden fallen. In großem Bogen kommen Sie schließlich zu der Mauer, direkt neben dem Punkt, wo Sie Ihren Landgang begonnen hatten. Einen Sprung und zwei Gegenspieler später sacken Sie die Weinmünze ein.

Die Seepferdchenscheibe

Schwimmen Sie – vom Einstiegspunkt aus gesehen – links weiter. Unter Wasser kommen Sie durch den beleuchteten Bogen auf eine Treppe. Ihr Weg führt Sie an einem weiteren Schuppenkopf vorbei in eine andere Höhle. Schwimmen Sie auf die andere Seite der Ruinen. Bei der rissigen Mauer ziehen Sie sich an Land. Ihr nächstes Ziel ist das Lagerfeuer. Die beiden Schurken lassen Sie raufkrabbeln und schubsen Sie dann ganz gemein wieder runter. Nehmen Sie sich zwei Dynamitstangen. Um die Ecke sprengen Sie die Wand und holen den letzten Knallkörper. Jetzt kehren Sie zurück zur versunkenen, brüchigen Wand, die Sie zerkleinern.

Die Dreizack-Münze

Suchen Sie sich den Weg zur umgekippten Säule und brechen Sie durch. Auf dem idyllisch beleuchteten Sockel prangt das Dreizackding. Am Feuer vorbei nehmen Sie den Gang, an dessen Ende Sie das Seil ergreifen. Die unwirschen Typen auf dem Wehrgang werfen Ihnen Granaten vor die Füße. Erledigen Sie die Eumel deshalb aus der Ferne. Drehen Sie eine Runde auf der Galerie und hüpfen Sie in den nächsten Abschnitt. Vor dem Tempeleingang legen Sie einen kurzen Tauchgang ein. Auf dem Grund liegt die vierte und letzte Scheibe. Setzen Sie die Münzen in die jeweiligen Öffnungen der Säulen ein und betätigen Sie die beiden Ventile.

Wie stürze ich Neptun?

Planschen Sie durch Neptuns Beine zu den beiden Tauchern und holen Sie sich die Kracher, von denen Sie spontan einen an den königlichen Fuß heften. Legen Sie in Richtung Eingang an Tiefe zu. Links kommen Sie über eine Treppe in einen Raum, in dem Sie die Wasserzufuhr unterbinden können. Die Angreifer erledigen Sie humorlos mit der Maschinenpistole. Jetzt können Sie sich am Startpunkt an den Leuchtekopf hängen. Sprinten Sie kurz und machen Sie dann einen Satz auf festen Boden. Unter Ihnen bröckelt das Gemäuer weg. Missbrauchen Sie Neptuns Dreizack, um daran Ihre Bullenpeitsche festzuwickeln und legen Sie die Bombe. Was dem Meeresherrscher noch fehlt, ist eine kleiner Denkanstoß, bevor er seinen Posten räumt. Klettern Sie auf die freie Säule, steigen Sie am Rand hoch und vergreifen Sie sich am Pflanzenbewuchs. Von hinten schwingen Sie sich gegen Neptuns Birne und verschwinden in der Tiefe.

Der Krake

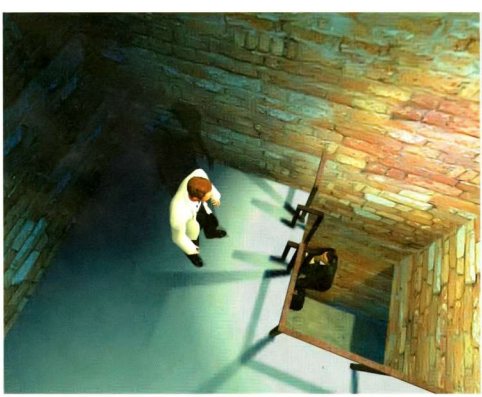
Gleich links bekommen Sie einen Spezialpenetrierer, mit dem Sie die Augen des Kraken unter Beschuss nehmen. Sobald er sich zurückzieht, bringen Sie die Knallkörper an den Säulen an – zwei sollten Sie schaffen. Holen Sie sich sofort das verbliebene Dynamit. Halten Sie Abstand zu dem See-Getier. Die gelben Quallen versuchen, Indy ins Maul des Kraken zu zerren. Nach dem Einsturz der Bauten zieht sich das Tentakelvieh zurück und Sie holen sich Ihre Trophäe.

HONGKONG

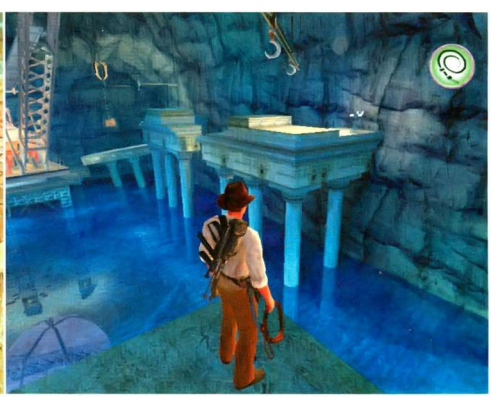
ARTEFAKTE:
10. TAI-TSU-MASKE
11. LONGSHIAN-ARTEFAKT
12. UNBEKANNTES OBJEKT

Wie rette ich Mei Ying?

Sie bekommen es in diesem Etablissement mit einer ganzen Zugladung Chinesen zu tun, die Sie mit Ihrer spärlichen Ausstattung nicht effektiv bekämpfen können. Bringen Sie den



Ihre Gegenspieler sind selten dämlich, was Ihnen in so mancher Situation sehr entgegenkommt. Was meint der Kerl wohl, was Sie mit ihm machen, sobald er oben ankommt?



Rolltreppen sind nur was für Weicheier. Die Turnübung in Kurzform: Säule sprengen, balancieren, springen, zweimal schwingen, hüpfen, hangeln, Seil kappen und sich freuen.

Schurken lieber die geschmackvolle Inneneinrichtung nahe – will heißen: Sie vermöbeln die Kämpfer mit Tischbeinen, Stühlen und den Glasflaschen. Zudem gibt es an fast jeder Ecke Nachschub oder Fluchtmöglichkeiten, was die zahlenmäßige Unterlegenheit ziemlich ausgleicht. Nach diversen Scharmützeln kommen Sie in die Balkonanlage des Theaters. In der zweiten Loge steht neben einem Hampelninja ein Tisch mit der **Tai-Tsu-Maske**. Zum Glück können Sie sich nach dem Kampf frisch machen und die Nase pudern. Die Garderobe im Keller birgt die **Longshian-Statuette**. Durch die Doppeltür verlassen Sie das Haus.

Wie schüttle ich die Verfolger ab?

Die Actioneinlage ist nicht schwer. Laden Sie nur immer in den kurzen Pausen zwischen den Angriffswellen nach. Am Ende des ersten Teils wird Indy von drei Motorrädern hintereinander attackiert. Links taucht eine Box auf, die Sie für das **unbekannte Artefakt** zerschießen müssen.

DIE LAGUNE VON PENG LAI

ARTEFAKTE:
13 SANDAI-TELLER
14. SIMA-QIAN-SHIJI-ROLLE
15. TAFEL VON LONGJIAN

Eindringen in die Basis

Vor Ihnen gammelt eine Machete vor sich hin, auf dem Steg mit der grünen Apparatur bekommen Sie Pfeile und eine Sauerstoffflasche. Erledigen Sie den Taucher neben dem U-Boot-Wrack und die Haie mit dem Buschmesser. Aus den Wrackteilen bergen Sie den Sprengstoff, mit dem Sie die Wand einreißen. Von dem trockenen Fleckchen in der Felsenecke hangeln Sie sich an der Liane hoch. Dem Stoßtrupp hauen Sie aus der Entfernung die Hucke voll. Vom Überhang springen Sie übers Wasser und lassen die Peitsche zweimal knallen.

Wie komme ich an den Kran?

In der dunklen Ecke vor Ihnen liegt ein Dynamitpack. Sprengen Sie die Mauer, dahinter holen Sie sich den Raketenwerfer und den **Sandai-Teller**. Nehmen Sie das MG-Nest am Fenster in Beschlag. Löchern Sie den Kommandanten vor Ihnen, er schmeißt Ihnen sonst eine Granate vor die Füße. Die anderen Soldaten zu erledigen, ist simpel. Zur Not können Sie sogar die Lampen hochjagen. Lediglich die Leute links oben sollten Sie nicht aus den Augen lassen. Sobald das Indiana-Jones-Jingle erklingt, können Sie sich gefahrlos in den Innenhof trauen. Die Wachen am Kran begrüßen Sie jeweils mit dem guten, alten Panzerschreck. Die dritte Rakete schicken Sie übers Wasser. Vom Dach rutschen Sie am Drahtseil entlang. In der Hütte am Kai haust ein weiterer Wachposten. Ziehen Sie die Schwimminsel am Kran hoch und platzieren Sie sie oben vor dem Haus, so dass Sie hinüberspringen können.

Wie komme ich in die äußere Basis?

Lassen Sie sich nicht erwischen, die Soldaten schlagen sonst Alarm. Sehr unangenehmer Nebeneffekt sind dabei die plötzlich auftauchenden Männer mit den Flammenwerfern. Ihr Ziel ist es erst mal, unbemerkt in das Büro vor Ihnen zu gelangen – dort lagert die **Sima-Qian-Shiji-Schriftrolle**. Drin steht ein Soldat am Fenster. Ziehen Sie ihn mit der Peitsche vom Alarmhebel weg und schicken Sie ihn auf die Bretter. Haben Sie erst mal den Schatz, können Sie bei einem Alarm einfach Fersengeld geben. Laufen Sie die Treppe runter aus dem Büro, durch die Tür in Richtung Boot. Hüpfen Sie übers Geländer und verschwinden Sie zum nächsten Kapitel der Geschichte.

Der Weg zur U-Boot-Werft

Betreten Sie das Gebäude. An der Treppe warten Sie ab und beobachten die Patrouille. Entweder, Sie schalten sie leise aus, oder Sie passen den richtigen Moment ab und laufen schnurstracks die Treppe hoch durch die Doppeltür. Machen Sie zu viel Radau, kommen zwei unfreundliche Glatzköpfe aus dem Büro. Sollten Sie diesen schwierigen Kampf überleben, holen Sie sich von dort die MP40. Um die Ecke lauert schon der nächste Eierkopf auf Sie. Passen Sie ihn an der Ecke ab und bringen Sie ihn um selbige. Die nette Zwischeneinlage an der frischen Luft ist nur eine Lockerungsübung. Nachdem Sie die ersten zwei Gestalten erledigt haben, ziehen Sie den Alarmhebel und schalten die Sirenen ab. Die heranstürmenden Truppen versuchen jetzt vorrangig, Alarm zu geben, was sie zu leichten Opfern macht. Jetzt heißt's rauf aufs Dach und durch die offene Luke zum Hebel!

Wie komme ich an eine Verkleidung?

Lassen Sie den Alk, das Magazin und die Medizin mitgehen. Der Wache stellen Sie nach und ziehen ihr die Flasche über. Fummeln Sie an dem Blinkedings rum, worauf wieder so ein Typ mit modischer Kurzhaarfrisur aufkreuzt. Gehen Sie die Stufen runter. Am Becken bekommen Sie Medizin. Laufen Sie zur anderen Seite hoch. Am Kran geht's auf die gegenüberliegende Seite – lassen Sie sich aber nicht erwischen. Fangen Sie den Strolch ab, der dort auf und ab geht. Im Zimmer rechts klauen Sie die Sicherheitspapiere. Eine Uniform hängt in einem Spind im Gang. Gehen Sie aufs U-Boot. In einer Nische mit Kisten finden Sie die **Tafel von Longjian**. So ausgerüstet, lassen die Wachen Sie passieren.

PENG-LAI-BERGE

16. ZHAO-MO-RHYTON-STATUETTE
17. GUI-JIAN-ROLLE
18. CHANGAN-STEIN

Wie gelange ich in den Luftschacht?

Dank der Uniform bleiben Sie bei Ihren Handlungen vorerst völlig unbehelligt. Der Brummi hat eine Kiste mit Gesundheitsnachschub geladen. Gehen Sie ins Büro. Der Hebel an der Wand löst keinen Alarm aus, sondern öffnet die mittlere Garage. Im Raum darüber schalten Sie den Ventilator ab und bringen den Kran in Position. Machen Sie einen Abstecher durch das offene Lüftungsgitter zur Garage, in der Sie noch nicht waren. Dort bekommen Sie die **Zhao-Mo-Rhyton-Statuette**. Rollen Sie sich unter den Rotoren durch. Biegen Sie vor dem rot beleuchteten Schacht rechts ab, wo Sie das Vermächtnis des Toten einstecken und setzen Sie die Erkundungstour fort. Versuchen Sie, zügig geradeaus am Dampf vorbeizukommen.

Wie bekomme ich die Gondel zum Laufen?

Öffnen Sie den Zugang mit der Maschinenpistole im Anschlag. Rotzen Sie die beiden Hampelmänner weg, ehe diese Alarm auslösen. Leider hat jemand der Seilbahn den Saft abgedreht. Sie müssen also quer durch die Anlage und das rückgängig machen. Ganz außen rechts steht neben dem Bauwerk, auf dem Sie stehen, die **Gui-Jian-Rolle**. Am Geländer deaktivieren Sie den Ventilator, zu dem Sie über die Kette gelangen. Es bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als wieder einmal im Lüftungssystem rumzukrabbeln. Den Pixelheini überraschen Sie von hinten, geben ihm einen freundlichen Klaps auf den Po und schwingen sich zur anderen Seite. Im Kontrollraum fahren Sie die Generatoren hoch und rennen in den Keller, wo Sie mit offenen Armen empfangen werden.



Indiana Jones ist ein lausiger Schütze und semmelt gern daneben. Sind Sie noch unentdeckt, legen Sie lieber selbst Hand an und beseitigen schwierige Fälle mit einem Schuss.



Ihre reizende Partnerin lassen Sie kurz mit dem Herren der Drachengarde alleine, damit sich die beiden mal so richtig austoben können. Währenddessen kassieren Sie die Zeche in Form von Gold.

Wie komme ich unbeschadet zurück?

Versorgen Sie sich mit den Vorräten. Dann suchen Sie sich einen Weg durch die Lichtbögen. Schießen Sie alles über den Haufen, was sich bewegt. Für freie Bahn auf dem letzten Stück sorgt der Schalter in der Mitte zwischen den Trafos. Schlagen Sie sich bis zur Seilbahn durch, lösen Sie die Bremse und geben Sie Gas.

Auf dem Gondeldach

Das schwerste an diesem Abschnitt ist es, auf die andere Kabine zu springen. Spätestens, wenn Sie die Funken sprühende Stelle des Drahtseils erreichen, stürzt Ihr Gefährt ab. Scheuchen Sie die Soldaten vom Dach und besetzen Sie das MG. Die Jäger greifen immer in Zweiergruppen an. Wirklich gefährlich sind sie aber nicht.

Wie gelange ich von der Seilbahn?

Um Sie herum patrouillieren zwei Männer, die Sie möglichst schnell beseitigen müssen, bevor sie den Alarmknopf drücken. In der Gegend liegt ein Haufen Extras. Über den roten Container gelangen Sie an einen Teil der Sachen. Das Tor dürfen Sie nur nach oben fahren, wenn jeglicher Widerstand ausradiert wurde. Bei der Blechhütte klettern Sie über die Kisten auf das grüne Ding und steigen übers Dach ein. Den Typ im Inneren beseitigen Sie, ehe er zu seinen Kameraden flüchten kann. Auf den Laufgittern steht gleich rechts der **Changan-Stein**.

Wie setze ich die Bahn in Gang?

Mit der blonden Elite ist nicht zu spaßen. Indy hat beim Faustkampf schlechte Karten. Mähen Sie die Kerle nieder und stiefeln Sie nach draußen. Mit dem MG-Nest holen Sie alle Flugzeuge runter. Wegen des plötzlich aufkommenden Besucherandrangs richten Sie anschließend den Lauf auf die Türen und erledigen die Verstärkung. Nach links peitschen Sie sich über den Abgrund. Das Flammenmännchen stoppen Sie mit dem MG. Nach dem harten Gefecht in der Haupthalle lassen Sie die Seilbahn kommen. Die Vorrichtung dafür ist mitten im Raum.

DAS SCHLOSS DES SCHWARZEN DRACHEN

ARTEFAKTE:
19. MASKE VON CAMBALUC
20. QI MARBLE STELA
21. YUAN-XIANG-STATUETTE

Wie komme ich in das Schloss?

Steigen Sie über die Dächer rechts auf die grüne Plattform. Sie ersparen sich etliche Mühe, wenn Sie mit gezückter Peitsche an der Mauer entlangspringen, zum Balken tief unter Ihnen. Im Raum mit den losen Steinen erwarten Sie zwei Wächter. Sind diese endgültig am Boden, gehen Sie zurück zum Durchbruch und klettern am Grünzeug nach oben. Die Doppeltür führt zur **Maske von Cambaluc**. Im eben besuchten Zimmer mit dem Baugerüst schaffen Sie sich freie Bahn durch die Wand. Sobald die Feinde vor dem Schlosseingang platt sind, wählen Sie von den drei Türen die linke. Dahinter können Sie sich stärken und bekommen bessere Ausrüstung. Die Armbrust eignet sich hervorragend als Schlaginstrument, mit dem Sie die Wachen über die Brüstung fliegen lassen. Drei Ebenen unter Ihnen öffnen Sie die Schleuse. Ganz unten stellen Sie das Wasser ab und schleichen durch den Kanal.

Im Schlosshof

Hier tummeln sich einige Chinesen, die – sobald der Gong ertönt – schnell immer zahlreicher werden. Halten Sie also unbedingt die Wachen davon ab, Alarm zu schlagen. In den beiden äußeren Zimmern gibt's Wasser, Dynamit und anderen nützlichen Krimskrams. Vor dem großen Gong liegt unter Glas der **Qi Marble Stela**. Haben Sie die Sachen beisammen, machen Sie sich über die Aufbauten aus dem Staub. Die wild gewordenen Pfeilschießer auf der Planke dressieren Sie mit einem Peitschenknall. Um die Ecke sprengen Sie die schon bröckelnde Wand.

Wie komme ich ins Zimmer zu Mei Ying?

Bevor Sie loslegen, schauen Sie neben sich nach, ob Sie etwas Nützliches entdecken. Geben Sie Acht bei den beiden Stangen mit anschließendem Seil. Die zweite erreichen Sie nur, wenn Sie nicht zu schnell nach vorne schwingen, sonst rauschen Sie einfach daran vorbei. Über dem Fahrstuhl ist eine Zwischendecke, wo Sie eine Feldflasche und die **Yuan-Xiang-Statuette** abräumen.

Wie besiege ich die Wächterinnen?

Die Weiber machen Sie einfach im Nahkampf platt. Die Schwerter sind nicht so Indys Ding. Mit einem Stärketrank und den nackten Fäusten zwingen Sie die holde Weiblichkeit schnell in die Knie.

DER KONG-TIEN-TEMPEL

ARTEFAKTE:
22. YUYOA PAN
23. LIAONONG MIANJIN
24. HENAN-BEI-TAFEL

Wie überlebe ich die Rutschpartie?

Tanken Sie vorher beim Brunnen Energie. Am Ende der dritten Rampe sehen Sie einen verbarrikadierten Durchgang. An der Lampe geht's mit Schwung durch die Bretter, die ein wunderbares Kleinod bergen: Das **Yuyoa Pan**. Sammeln Sie den Speer auf, mehr als ein paar Schläge halten die Grufties nicht aus. Schauen Sie in die offenen Gräber und holen Sie sich, was Sie brauchen.

Wie komme ich zum I-Ching-Puzzle?

Schlagen Sie den Klöppel auf dem Boden gegen den Gong, so werden Sie direkt zum Zentrum mit dem Pa Cheng umgeleitet. Die umliegenden Grabstätten geben nicht viel her, nur im zweiten Raum voll Zombies verstaubt das **Liaonong Mianjin**. Halten Sie die blaue Fackel immer in der Hand – die Untoten lassen sich damit fachgerecht zerlegen. Zudem entdecken Sie so wichtige Geheimzeichen und Fallen, wie bei den sich drehenden Steinen. Treten Sie nur auf die blauen Markierungen. Stehen Sie vor zwei roten, laufen Sie zurück. Brennen die letzten beiden Lampen, zerstückelt sich der rote Laufsteg in viele kleine Teile. Gehen Sie langsam vor, die Plattformen ändern bei jedem zweiten Durchgang ihre Geschwindigkeit.

Wie löse ich das I-Ching-Rätsel?

Die Lösung steht auf dem Boden um den Ringblock. Ordnen Sie die einzelnen Ringe nach der abgebildeten Reihenfolge, so erhalten Sie den Pa Cheng, mit dem Sie die Geister ausrotten. Im großen Saal mit dem Gong zerbröseln Sie die Grabplatten und gelangen in den Besitz der **Henan-Bei-Tafel**.

Wie besiege ich die Dämonin?

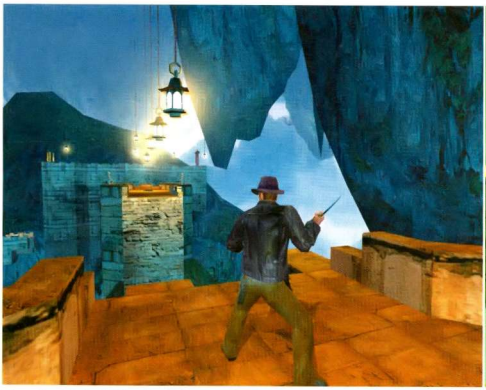
Verschanzen Sie sich hinter einer der Säulen. Die Geister und Energiekugeln wehren Sie mit Verteidigungsfunktion des Pa Cheng ab. Nachdem das Frauenzimmer den Strahl auf die Säule abgefeuert hat, ist sie verwundbar. Feuern Sie den Wurfstern ab; wenn das Federvieh sich an den Kugeln heilt, zerstören Sie diese.



Hier gilt: Wer nicht wagt, der nicht gewinnt. Indy klatscht zwar auch mal daneben. Sie sind aber so ein gutes Stück weiter, als würden Sie durch die Vordertür reinspazieren.



Das nette Mädel ist richtig sauer, weil Indy zu spät zum Rendezvous erschienen ist. Kaum ist die Säule weg, pfeffern Sie ihr den Pa Cheng um die Ohren.



Hier sehen Sie den Wald vor lauter Bäumen nicht. Das mit den Lampen ist so offensichtlich, dass Sie an dem goldenen Teller hinter der Brüstung freudig erregt vorbeieilen.



In den Schreinen liegt die mystische Energie der vier Elemente: Feuer, Wasser, Luft und Erde, mithilfe derer Sie dem selbst ernannten Gott die Leviten lesen.

DIE KAISERGRUFT

ARTEFAKTE:
25. SHANG-STATUETTE
26. QIN-GESETZBUCH
27. JADE-LUIBO-TAFEL

Wie komme an den Fallen vorbei?

Die Fallgrube ist simpel: Die roten Spitzen zeigen an, welcher Block ausgefahren wird. Klettern Sie Stufe für Stufe nach oben oder rollen Sie sich unter den Blöcken durch, bis Sie wieder oben angekommen sind. Die erste goldene Tür ist offen. Beobachten Sie, wann die Flammen auftauchen und legen Sie los. Der zweite Test führt Sie an Blitzkugeln vorbei. Lenken Sie die Dinger mit den Schädeln ab. Sie haben dann etwas Zeit, sich unbeschadet zu bewegen, ehe die Fallen wieder geladen sind. Wo der Gang abknickt, lassen Sie sich nach unten auf den Vorsprung fallen und sahnen die **Shang-Statuette** ab. Zwischen den nächsten Blitzern ist links der Türöffner.

Die unsichtbaren Fallen

Gegen die Kampfkünstler lassen Sie die Fäuste sprechen. Beim Untoten wirkt wie immer Pa Cheng Wunder. Das Auge des Drachen lässt die Fallen in güldenem Glanz erstrahlen. Kugeln Sie sich durch die Öffnung. Die Pfähle überwinden Sie am Rand, wenn die schmalen Reihen außen stehen. An der Wandkombination laufen Sie gegen die hintere Wand. Sobald diese sich öffnet, schlüpfen Sie durch. Die Plattformen können Sie stupide eine nach der anderen abarbeiten. Oder Sie machen es auf die harte Tour: Springen Sie blind nach rechts, dort ragt ein Stab aus dem Mauerwerk. Solange Mei Ying die Drachenkämpfer beim Streitwagen beschäftigt, hangeln Sie über den rechten Mauervorsprung zur Nische mit dem **Qin-Gesetzbuch**.

Nach dem Sturz

Die zwei Steinritter mögen den Wurfstern nicht. Zwar wehren sie jeden Fernangriff erfolgreich mit den Klingen ab. Im Nahkampf sehen die Granitbrüder aber kein Land. Ist die Doppeltür erst mal auf, ziehen Sie den Spiegel und schauen Sie sich dort nach den Goldenen Leitern um, die Sie zur **Jade-Luibo-Tafel** führen.

Wie komme ich an die Geisterglocken?

Erleuchten Sie den Weg zu den jeweiligen Glockenspielen mit dem Auge des Drachen. Sie müssen einfach die Melodie richtig nachspielen, um weiterzukommen. Die Lösungen lauten (die Glocken von links nach rechts durchnummeriert): 1-3-5, 2-4-5-1, 2-4-3-5-1, 3-2-1-5-4.

Von Becks Rache

Geben Sie Gas. Bei den Doppelgruben, an denen die Steine wegbröckeln, springen Sie etwas kürzer, um sofort wieder in die Luft zu kommen.

DIE UNTERWELT

ARTEFAKTE:
28. HALBERD-TELLER
29. GAO-TOTENMASKE
30. SHI HUANGDI CONG

Das Tor zur Kaisergruft

Quälen Sie sich nicht lange mit den Kriegern rum, ein Streich mit Ihrem Wurfgeschoss und der blaue Spuker segnet das Zeitliche. Rollen Sie sich um die Ecke und versuchen Sie, ihn zu erledigen, bevor er die Geister losschickt. Alternativ können Sie die Statuen zertrümmern. Die Säulen sind nun frei. Sie müssen sie nur in der richtigen Reihenfolge anpacken. Die ersten drei werfen Sie von rechts nach links an, die zweite Reihe nach dem Schema 2-4-1-3. 1 ist dabei die linke Säule. Bei den dritten Säulen betätigen Sie erst die rechte, dann die linke. Hinter den drei Tonkriegern eiern Sie über die Brüstung zum **Halberd-Teller**. Spielen Sie mit der **Gao-Totenmaske** Tarzan – an den drei Lampen zur abgelegenen Plattform. Die Reihenfolge für die letzten Drehzylinder ist 3-5-4-1-2.

In der Gruft

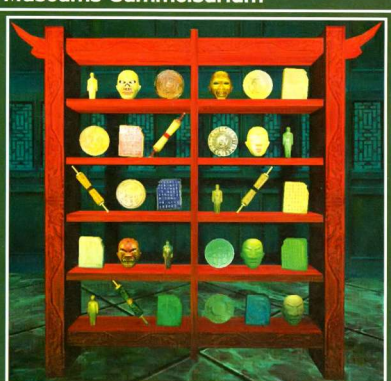
Die Passage mit den verschwindenden Teilen ist einfach. Lenken Sie Indy zügig auf das neu erscheinende Quadrat und meiden Sie die Blitze. Rechts vor dem Thron finden Sie das Artefakt **Shi Huangdi Cong**.

Wie besiege ich Marschall Kai?

Sie müssen zu jeder der kleinen Pagoden durchkommen und die mystische Energie einsammeln. Danach landen Sie jedes Mal in der Mitte des Kreises, von wo aus Sie auf Kai feuern. Kommt es hart auf hart, bekommen Sie auf zwei Sockeln an der Stirnseite des Tempels Gesundheitsnachschub. Der böse Kai ist erledigt, den Schatz haben Sie in der Tasche und das Mädel um den Hals – schon winkt das nächste Abenteuer. Aber das kennen wir ja schon …

ANSGAR STEIDLE

Museums-Sammelsurium



Indy sahnt auf seinen Abenteuern jede Menge historisch wertvolle Sammlerstücke ab. Insgesamt zieren – nach erfolgreich überstandener Abenteuertour – satte 30 Artefakte seine bescheidene Hütte. Diese sind auf den verschiedenen Schauplätzen weit verstreut und zu allem Übel auch noch gut versteckt und schwer auszumachen. Halten Sie auf Ihren Streifzügen immer schön die Augen offen nach möglichen Schleichwegen, verdächtigen Gebäuden und dunklen Winkeln. Pro Schauplatz sind jeweils drei der Kleinode verborgen. Als kleinen Bonus für die viele Mühe bekommen Sie – neben der stolzgeschwellten Brust – die freigeschaltete Kunstgalerie, in der Sie Zeichnungen zu den verschiedenen Figuren des Spiels bestaunen dürfen.

Enclave: Komplettlösung der hellen Kampagne

DAS LIEBE GELD

In der oberen rechten Ecke wird Ihnen stets angezeigt, wie viel Gold Sie bereits gefunden haben. Gehen Sie mit offenen Augen durch die Levels und finden Sie nach Möglichkeit jede Münze! Je mehr Kohle Sie haben, desto bessere Ausrüstung können Sie sich leisten – also werden alle folgenden Level einfacher. Wer alles Gold in allen Levels findet, wird mit einem enorm starken Kampfroboter belohnt.

BONUS-MISSIONEN

Immer wenn Sie eine Karte finden, wird eine Bonus-Mission aktiviert. Diese müssen Sie ebenfalls alle erfolgreich absolvieren, damit der Kampfroboter freigeschaltet wird.

SPEICHERPUNKTE

Sterben kostet nicht nur das Leben, sondern auch zehn Goldstücke. Wer also draufgeht, kriegt nicht das ganze Geld im Level. Unser Tipp: Spielen Sie das Level erst einmal durch, auch wenn Sie mal hops gegangen sind. Dann wissen Sie wenigstens genau, was auf Sie zukommt und können noch mal spielen – ohne zu sterben.

Hinweis: Mittlerer Schwierigkeitsgrad. Die Angaben in Klammern zeigen stets den aktuellen Kontostand an.

LEVEL 1: IMPRISONED

Hinweis

Die Festung steht unter Beschuss – überall fallen Steine von der Wand und der Decke. Gehen Sie also vorsichtig voran.

Die Flucht aus der Zelle

Außerhalb der Zelle schnappen Sie sich das Schwert und gehen die Treppe hinauf. Hier finden Sie die Fackel. Zurück vor der Zelle können Sie per Hebel den Zugang zur Kanalisation öffnen. In der aufgebrochenen Wand liegen zwei Goldsäcke (**10/50**). In der Kanalisation laufen Sie an der Leiter vorbei weiter geradeaus. Über die Seitengänge kommen Sie zu Leitern und so zum Gold (**20/50**). Jetzt klettern Sie die Leiter empor in den Innenhof. Hier finden Sie den Schild.

Innenhof

Folgen Sie dem Goblin – unterhalb der zusammenstürzenden Treppe finden Sie Gold (**25/50**). Auf dem Rückweg gibt die einbrechende Mauer den Weinkeller frei. Erledigen Sie die betrunkenen Goblins, um sie ihres Goldes zu erleichtern (**30/50**). Vorsicht: Nach der Tür rollt zunächst ein Fass, dann eine Bombe die Treppe runter. Erledigen Sie den Bombenwerfer. Bevor Sie jetzt jedoch die nächste Tür öffnen, gehen Sie den schmalen Sims entlang, um zwei weitere Goldbeutel (**40/50**) einzuheimsen.

Im ersten Stock

Hinter der Tür gehen Sie nach rechts, erledigen den Goblin und erhalten so die letzten beiden Goldsäcke (**50/50**). Im Schlafzimmer schließlich finden Sie den Schlüssel für den Levelausgang.

LEVEL 2: PROTECT THE OUTPOST

Der Weg in die Burg

Sammeln Sie die Armbrust nebst Bolzen auf und erledigen Sie die Feinde im Vorhof. Ein Gegner lässt Gold fallen (**5/100**), einen weiteren Sack finden Sie links neben dem Tor (**10/100**). Mit der Kanone zerstören Sie das Tor und sammeln das Gold dahinter ein (**15/100**). Die folgende Tür wird durch eine Bombe gesprengt.

Die Charaktere

Die Wahl des Spielcharakters ist wirklich Geschmackssache. Einige Spieler wollen zaubern, andere hauen für ihr Leben gern auf die Fresse. Spielen Sie doch, mit wem Sie wollen – jeder Level ist mit jedem Charakter schaffbar.

HELL



Ritter ab Level 1

Der Standardcharakter in der hellen Kampagne. Ab Level 6 sollten Sie statt des Ritters auf den Halbling umsatteln.



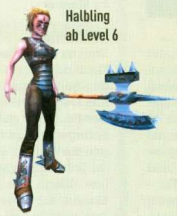
Jägerin ab Level 3

Fast schutzlos im Nahkampf, aber auf Distanz dafür umso tödlicher. Acht-Schuss-Salven nieten alles um!



Druidin ab Level 5

Diese Dame vertraut der Magie. Für den Nahkampf eher nutzlos und schlecht gegen Treffer geschützt. Sie hat jedoch die Fähigkeit, einen Golem zu erschaffen.



Halbling ab Level 6

Kleiner und schneller als der Ritter – der Halbling kann es im Nahkampf mit jedem aufnehmen.



Gnom ab Level 7

Der Gnom kann als einziger Charakter mit Sprengstoffen hantieren. Ansonsten ein eher mäßiger Kämpfer.



Zauberer ab Level 10

Stärkere Magie-Attacken als die Druidin, dafür aber auch sehr viel anfälliger. Der Magier hält nichts aus.

DUNKEL



Assassine ab Level 1

Startcharakter der dunklen Kampagne, Gegenstück zur Jägerin. Kann also mit den passenden Pfeilen ebenfalls zoomen.



Berserker ab Level 3

Der Berserker ist der böse Bruder des Ritters und hat gegen Ende die mächtigsten Schlagwaffen.



Hexe ab Level 4

Die Hexe können Sie ab dem vierten Level einsetzen. Wie die Druidin schwach geschützt und außerdem viel weniger sexy!



Goblin ab Level 5

Der böse Goblin entspricht dem Halbling und ist wegen seiner Gewandtheit besser als der Berserker.



Bombardier ab Level 7

Wie der Gnom ein mäßiger Kämpfer. Wer die besten Sprengsätze einpackt, kann aber mehreren Gegnern gleichzeitig einheizen.



Untoten-Magierin ab Level 10

Dem Zauberer ähnlich. Sein „Staff of the Damned" ruft ein Skelett herbei. Der Psionic-Stab spuckt zielsuchende „Geschosse" aus.



Hüpfen Sie über den Öffnungsmechanismus des Tors auf die Steinabsätze und dann zum Gold in der Nische.



Kaum zu sehen: Im Treppenhaus zu den Gemächern führt dieser schmale Sims zu weiteren Reichtümern.



Das klassische Versteck: Wie hier lohnt es sich immer, hinter Kisten und in dunkle Ecken zu schauen.

NAHKAMPF

Mit jeder Nahkampfwaffe können Sie Combos von drei Schlägen machen. Die Explosion nach dem dritten Schlag ist verheerend! Um eine Combo auszuführen, müssen Sie die Feuertaste drücken, während der vorherige Schlag noch nicht abgeschlossen ist. Mit ein bisschen Übung klappt dies fast jedes Mal.

SCHILD

Schilde werden von vielen Spielern unterschätzt. Nutzen Sie den Schutz regelmäßig. Gegen Armbrust- und Bogenschützen kann der Schild Ihr Leben retten. Magier können mit der Schutzfunktion der Zauberstäbe sogar angreifen. Drücken und halten Sie dazu die sekundäre Feuertaste und drücken Sie die primäre Taste. So werden alle Gegner in unmittelbarer Nähe getroffen.

FERNWAFFEN

Kämpfer können Armbrüste als Sekundärwaffe mitführen. Richtige Bögen haben nur die Meuchelmörderin (Assassine) und die Jägerin (Huntress). Dank der unterschiedlichen Pfeile sind diese Waffen enorm vielseitig und schlagkräftig.

Auch hier lässt ein Gegner sein Taschengeld fallen **(20/100)**. Hinter den Kisten links sammeln Sie zwei Goldsäcke ein **(30/100)**. Gehen Sie nun nach rechts und erledigen Sie auch hier die Feinde, um einen Heiltrank und weitere 15 Goldstücke **(45/100)** einzusacken. Gehen Sie zurück und dann durch die andere Tür gegenüber. Auf dieser Seite ist hinter den Kisten Gold versteckt **(55/100)**. Gehen Sie durch die Tür – im Inneren tobt bereits ein Kampf. Schnappen Sie sich den einsamen Goldsack auf der Kiste **(60/100)**. Zwei der drei Orks lassen Gold fallen **(70/100)**. Folgen Sie weiter dem Gang, bis Sie zu einer großen, roten Tür gelangen.

Im Treppensaal

Unter der Treppe liegen zwei Goldsäcke **(80/100)**. Kämpfen Sie sich den Weg nach oben frei und greifen Sie sich das Gold **(90/100)** auf dem dritten Treppenabsatz. Ganz oben angekommen finden Sie die letzten beiden Goldbeutel bei der Leiche **(100/100)**. Nun die Treppe hoch und durch die Tür. Hier müssen Sie sich dem Ork stellen, der das Tor geöffnet hat. Er lässt einen Schlüssel fallen, der die verschlossene Tür wieder öffnet.

Nach draußen

Gehen Sie wieder nach unten bis zum Gang. Vorsicht: Es sind neue Gegner erschienen. Hier wird jetzt das Tor aufgebrochen. Machen Sie reichlich Gebrauch von der Armbrust, um die lästigen Schützen auszuschalten. Sind alle Gegner erledigt, haben Sie gewonnen.

LEVEL 3: ESCORT MARCUS

Levelanfang

Schnappen Sie sich das Gold hinter der Kiste rechts vom Startpunkt **(5/150)**. Gehen Sie jetzt nicht zu Marcus, sondern zunächst in die andere Richtung und ins Wasser, um zwei Goldsäcke **(15/150)** zu holen. Gehen Sie erst dann zu Marcus.

Im Dorf Celadia

Marcus öffnet Ihnen die Tür zu seinem Haus. Nach der Treppe gehen Sie zunächst links auf den Balkon, um Gold zu holen **(25/150)**. Wenn alle Gegner erledigt sind, greift Marcus sich das Buch und geht in die nächste Gasse. Hier springen einige Gegner auf Sie zu – verteidigen Sie Marcus! Sind die Feinde erledigt, rennt Ihr Schützling gleich in den nächsten Hinterhalt. Wenn alle Feinde besiegt sind, bleibt Marcus vor einer verschlossenen Tür stehen. Zeit, um Gold zu sammeln. Im zweiten Angriff haben der Ork am Schmiedeofen und ein Armbrustschütze Gold fallen lassen **(35/150)**. Hinweis: Bleibt der Goblin auf dem Dach liegen, bekommen Sie das Gold später. In der Schmiede finden Sie neben dem Speicherpunkt im Obergeschoss noch zwei Goldsäcke **(45/150)**. Wenn Sie von Marcus' Haus geradeaus über den Platz gehen, ist auf der rechten Seite eine Tür. Erledigen Sie dort den Ork. Die Treppe lässt sich zerstören und gibt den Weg zu drei Goldbeuteln frei **(60/150)**. In der Nähe von Marcus' Standpunkt führt eine Treppe in den Kanal. Hier finden Sie dreimal Gold **(75/150)**.

Auf dem Dach

Gehen Sie nun durch die Tür in der Nähe von Marcus nach oben. Nehmen Sie das Gold auf dem Holzsteg **(85/150)**. Auf dem Dach finden Sie rechts einen Saphir **(135/150)** und links den Zugang zum Haus.

Im Haus

Durch die Dachluke erledigen Sie den schlafenden Ork mit einem gezielten Schuss. Der zweite Ork hat Taschengeld dabei **(140/150)** – im Erdgeschoss finden Sie dann die beiden letzten Goldsäcke **(150/150)**. Jetzt können Sie Marcus die Tür öffnen, damit er seinen Schlüssel holen kann. Um den Level zu beenden, müssen Sie den Nightcrawler am Speicherpunkt erledigen.

LEVEL 4: DESERTED TEMPLE

Vor dem Tempel

Hinter den Grabsteinen finden Sie diverse Pfeile. Mit Bogen oder Armbrust lassen sich die drei Gegner im Vorraum einfach durch die Fenster erschießen. Vorsicht: Einer der Widersacher steht oben links im Raum auf den Balken.

Tür-Rätsel

Berühren Sie nicht die leuchtende, weiße Fläche – sie fügt Ihnen Schaden zu, wenn noch nicht alle zwölf kleinen Blöcke im Boden versenkt wurden. Laufen Sie in folgender Reihenfolge über die großen farbigen Platten: Grün, Blau, Gelb, Blau, Gelb, Blau, Schwarz, Grün, Rot, Rot, Grün, Blau und dann auf das weiße Feld. Schon ist die Tür offen. Vorsicht Falle: Hinter der Tür sollten Sie es tunlichst vermeiden, auf die erhobenen Platten zu treten. Nachdem die drei Gegner erledigt sind, knöpfen Sie sich den Ork auf der Empore vor und befreien die



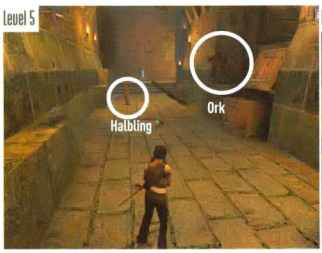
Drei Goldsäcke unter einer Treppe warten in diesem Raum auf Sie. Vorsicht: Ein Ork bewacht diesen Schatz.



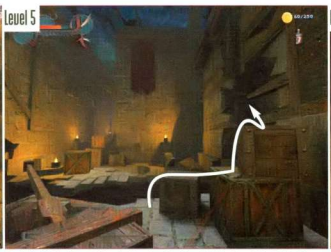
Die Blöcke werden von links nach rechts versenkt, indem Sie sich auf die gleichfarbigen großen Platten stellen.



Um an alle Schätze zu kommen, müssen Sie die kleinen Truhen und den Sarg in der Mitte öffnen.



Um in diesem Level alles Gold zu bekommen, darf der Halbling nicht sterben. Lenken Sie den Ork sofort auf sich.



Gefährliche Beutejagd. An der Schlucht finden Sie links in der Bruchstelle wertvolle Edelsteine und Gold.



Mit ein paar geschickten Hüpfern können Sie am Torbogen nach oben auf das Kreuz gelangen, um das Gold zu holen.

Druidin vom Kreuz. Vorsicht: Eine Assassine sitzt im Gebälk über der Treppe nach unten. Im Keller können Sie an den Kisten vorbei und einen weiteren Ork aufs Korn nehmen. Sammeln Sie Pfeile, den Schlüssel und drei Goldsäcke ein (**15/200**) – für einen der Schätze müssen Sie die kleine Truhe öffnen. Gehen Sie nun zurück und öffnen Sie die Tür hinter dem großen Kreuz.

Im Kellergewölbe

Bringen Sie den Berserker um die Ecke und erleichtern Sie ihn um sein Gold (**20/200**). Im Becken können Sie sich heilen und bei der Gelegenheit gleich den Schlüssel und Gold (**25/200**) aufheben. Außerdem müsste hier das Gold des Orks liegen, den Sie von der anderen Seite der Kisten erledigt haben (**30/200**). Hinter der Kiste links neben dem Becken finden Sie noch zwei Goldsäcke (**40/200**). Erledigen Sie nun die beiden Kerle jenseits der Brücke. Vorsicht: Die Brücke bricht weg – springen Sie über die defekte Stelle.

Hinter der Brücke

Gehen Sie nach rechts und erledigen Sie den Ork am Fuß der Treppe. Schnappen Sie sich sein Gold und das neben der Treppe (**50/200**). Öffnen Sie hier die halbrunde Truhe – Sie finden die erste Karte. Statt jetzt dem Gang weiter zu folgen, gehen Sie zurück, an der Brücke vorbei, und erledigen die beiden Gegner. Die Assassine lässt Gold fallen (**55/200**). Die Wand hier lässt sich zerstören.

Der Schatz

Im Raum neben dem Speicherpunkt finden Sie eine Truhe mit zwei Goldsäcken (**65/200**). Greifen Sie auf keinen Fall die Skelette am Sarg an. Sie werden sonst im Raum gefangen und müssen eine nervige Hüpforgie absolvieren, um wieder rauszukommen. Jetzt spielen Sie noch eine Runde Grabschänder: Neben Marcus' Schatz sammeln Sie sieben Goldsäcke und zwei Saphire ein (**200/200**). Öffnen Sie dazu den Sarg und die beiden Truhen daneben.

Die Flucht

Sie müssen jetzt nur noch in einem Stück zu Marcus zurückkommen. Lassen Sie sich nicht von den neuen Gegnern irritieren – laufen Sie einfach schnurstracks Richtung Ausgang und kämpfen Sie nach Möglichkeit nicht. Wenn Sie heil ankommen, ist die Mission vorbei.

LEVEL 5: THE DEVIDED CITY

Vor dem Burgtor

Gleich zu Beginn begrüßt Sie ein Ork, der nach etwas Überzeugungsarbeit Ihrerseits sein Goldsäckchen fallen lässt (**5/250**). Gehen Sie nach links. Statt sich mit den beiden Schützen anzulegen, geben Sie einfach dem Wagen einen Schubs, gehen in Deckung und warten die Explosion ab. In den Trümmern finden Sie zwei Goldsäcke (**15/250**). In der anderen Richtung finden Sie hinter dem Turm zweimal Gold (**25/250**). Gehen Sie an den Fässern die enge Gasse hinunter. Nachdem Sie die drei Gegner erledigt haben, finden Sie am Ende der Gasse hinter der Kiste einen Goldsack (**30/250**).

BONUS-LEVEL FORBIDDEN ATGARD

Easy: 5 Gegner, 100 Gold
Medium: 9 Gegner, 200 Gold
Hard: 12 Gegner, 300 Gold

Wenn Sie die Karte in Level 4 gefunden haben, können Sie nacheinander die drei Herausforderungen von Atgard spielen. Die ersten beiden Levels sollten Sie bereits jetzt mit der Jägerin und Granat-Pfeilen locker schaffen. Die harte Stufe absolvieren Sie am besten später, wenn Sie bessere Ausrüstung haben. Der Halbling mit Frost- oder Flammenschwert und gutem Schild ist hier eine gute Wahl.

Der Halbling

Von rechts bricht ein Ork durch einen Kistenstapel und attackiert den unbewaffneten Halbling. Lenken Sie den Feind sofort auf sich, damit der Halbling überlebt. Holen Sie aus der soeben entstandenen Öffnung den Heiltrank und folgen Sie dann der kleinen Dame bis zum Burgtor, das sie öffnet. Nach der Treppe finden Sie rechts zwei Goldsäcke (**40/250**). Diese Schätze können Sie nicht erreichen, wenn der Halbling stirbt! Folgen Sie dem Gang, bis Sie zu einer Treppe kommen. Zerschlagen Sie die angebrochenen Stufen, um an weitere zehn Goldstücke zu kommen (**50/250**). Weiter geht's die Treppe runter und geradeaus. Während Sie sich das Gold einstecken (**55/250**), können Sie die enorme „Intelligenz" eines Berserkers auf der anderen Seite des Lochs beobachten. Wichtig: Versuchen Sie bloß nicht, von hier den Smaragd zu erreichen. Sie wollen doch nicht wie der Berserker enden! Gehen Sie nun an der Treppe vorbei, den Gang entlang, und durch die Tür. Erledigen Sie die Assassine. Im Raum schnappen Sie sich den Goldsack (**60/250**). Über den Kaminsims gelangen Sie an den Heiltrank im Gebälk. Sie sind jetzt wieder dort, wo Sie den Halbling gerettet haben.

Die Schlucht

Folgen Sie dem Gang rechts bis zur Schlucht. Halten Sie Abstand, bis die Explosion vorbei ist. Hüpfen Sie vorsichtig in das Loch auf der rechten Seite, um einen Saphir und einen Goldsack einzuheimsen (**115/250**). Überqueren Sie nun die Schlucht. Hinter der Ecke nehmen Sie einem Ork das Geld ab (**120/250**) und gehen rechts durch die Tür. Holen Sie sich das Gold auf der Kiste (**125/250**) und klettern Sie den schrägen Balken hinauf. Hier gibt's güldene Münzen (**130/250**) und einen Heiltrank. Hinter der Tür ist der Smaragd, den Sie schon von der anderen Seite gesehen haben. Ein mutiger Schritt auf den Vorsprung, und der Edelstein ist Ihrer (**230/250**). Machen Sie den gleichen Schritt wieder zurück und verlassen Sie dieses Gebäude wieder. Sie kommen zu einem Kanal mit einigen Brücken. Gehen Sie auf keinen Fall geradeaus weiter – dort ist das Levelende! Lassen Sie sich lieber erst einmal ins kühle Nass fallen, um Gold (**235/250**) und Heiltrunk aus den Fluten zu bergen. Am anderen Ende des Kanals können Sie wieder nach oben. Gehen Sie hier über die Brücke, die anschließend zerstört wird. Folgen Sie der Gasse und erledigen Sie die Assassine rechts hinter dem Fenster. Wenn Sie dem Weg weiter folgen, kommen Sie an einer anderen Stelle zum Graben. Auf beiden Seiten finden Sie je einen Goldsack (**245/250**). Kehren Sie zurück zum Kanal und gehen Sie am Ende nach rechts.

Der Endkampf

Bleiben Sie in Bewegung – die Fluchtwege sind versperrt. Sie müssen sich mehrerer Goblins und eines Berserkers erwehren. Lassen Sie sich nicht von dem dicken Koloss erwischen – wo der hinhaut, wächst kein Gras mehr. Wenn Sie ihn erledigt haben, lässt er die letzten fünf Goldstücke fallen (**250/250**) und Sie können durch die Tür aus dem Level spazieren.

LEVEL 6: OUTLAND WASTES

Die Brücke

Drei Goldsäcke (**15/300**) liegen an der Klippe links hinter der Brücke, einen weiteren hat der Ork dabei, der durch das Tor stürmt (**20/300**). Hinter dem Tor links bewacht ein Ork einen Goldsack und hat selber noch einen dabei (**30/300**). Ganz links an der Klippe liegen erneut drei Goldbeutel (**45/300**). Am Fuße des Wachturms finden Sie auch Gold (**50/300**). Sie können den Wachturm übrigens durch einen gezielten Schuss auf die Querstrebe zum Einsturz bringen. Wenn Sie nun durch die Schlucht gehen, geraten Sie in einen Hinterhalt. Die Orks auf den Klippen haben je einen Sack Gold dabei (**60/300**). Die rechte Klippe erreichen Sie nur über einen Sprung am Ende der Schlucht – passen Sie aber auf, dass Sie nicht in die Lava fallen. Folgen Sie dem Pfad weiter bis zum großen Tor.

Hinter dem großen Tor

Wenn Sie direkt hinter dem Tor auf das Dach rechts hüpfen, sind Sie erst mal sicher. Von hier können Sie die Gegner aufs Korn nehmen. Unter dem Dach finden Sie zwei Goldsäcke (**70/300**). Außerdem vererben Ihnen fünf Gegner ihr Erspartes (**95/300**). Aus dem Haus springen zwei Bösewichte. Einem knöpfen Sie Geld ab (**100/300**). Stürmen Sie nun das Haus und befreien Sie den Gnom. Hier finden Sie sieben Säcke Gold (**135/300**). Verlassen Sie das Haus und gehen Sie langsam nach rechts. Mit einem Schuss auf die Querstrebe des Podestes, auf dem die Felsen ruhen, können Sie der beschaulichen Gruppe am Lagerfeuer Kopfweh bereiten. Ein Goblin lässt Gold fallen (**140/300**)



Schicken Sie dem Endgegner die Gnome postwendend zurück – nach ein paar Treffern ist der Riese erledigt.



Passen Sie am Hafen gut auf – tödliche Assassinen treiben hier ihr Unwesen. Auch das Gold ist gut versteckt.



Im Dachstuhl: Im letzten Lagerhaus müssen Sie über die Kisten nach oben klettern, um an Gold zu kommen.

– drei Säckchen finden Sie auf dem Gerüst (**155/300**). Ist das erledigt, folgen Sie dem Gnom bis zum Speicherpunkt.

Die Rampe

Hier rollen vier Steinkugeln die Rampe hinab. Weichen Sie den Geschossen aus und erledigen Sie die Wachen am Tor – ein Ork und ein Goblin lassen Gold fallen (**165/300**). Auch hier können Sie den Wachturm durch einen Schuss auf die Querstrebe zum Einsturz bringen – nur so kommen Sie an das Gold (**170/300**). Betreten Sie jetzt die Mühle. Im Inneren finden Sie zwei Goldbeutel (**180/300**), einen Smaragd am Kamin (**280/300**) und das Frost-Schwert.

Das Gold über den Toren

Die Tore öffnen sich, da Sie jetzt das Frost-Schwert haben. Um an die letzten 20 Gold zu kommen, müssen Sie an jedem Tor jeweils an der Seite mit der Fackel die Absätze am Rahmen hinaufspringen. Oben angekommen, gehen Sie auf das Kreuz und sammeln mit einem Sprung die Goldsäcke ein (**300/300**). Folgen Sie nun dem Weg durch das linke Tor zum Endgegner.

Endgegner Durzu

Dieser Zeitgenosse sieht furchterregend aus, ist aber leicht zu besiegen. Der Trick: Sie müssen die kleinen Steingnome einmal mit dem Frost-Schwert treffen. Die erstarrten Figuren schleudern Sie mit einem zweiten Schlag zurück zum Absender. Dafür müssen Sie mit dem erstarrten Gnom und Durzu eine Linie bilden. Am besten funktioniert dies in der Nähe des Speicherpunktes. Nach einigen Treffern erstarrt auch der große Knabe und Sie können ihm in aller Ruhe den Rest geben.

LEVEL 7: HARBOR OF ARK AMAR

Charakterwahl

Auch wenn Sie sonst vielleicht ungern die Jägerin spielen – in diesem Level ist sie in jedem Fall die beste Wahl. Kaufen Sie reichlich Sniper-Pfeile.

Der Leuchtturm

Hören Sie sich das völlig belanglose, aber unterhaltsame Geplauder des Kleinen im Käfig an, bevor Sie das Schiff verlassen. Gehen Sie dann als Erstes um den Turm herum – über den Sims kommen Sie zu einer Geheimtür. Hier finden Sie drei Goldsäcke (**15/350**), einen Rubin (**165/350**) und die Karte von Naglagard. Raus aus dem Geheimraum und ab in den Leuchtturm! Im Erdgeschoss finden Sie zwei Goldbeutel hinter den Kisten (**175/350**). Unter und auf dem Dach liegen zwei, ganz oben weitere vier Säcke Gold (**205/350**).

Die Brücke entlang

Die Sniper-Pfeile sind hier Gold wert – erledigen Sie die Gegner, bevor diese überhaupt wissen, was los ist. Einer der Goblins am Lagerfeuer hat Gold dabei (**210/350**). Am Ende der Brücke können Sie zwei Gegner im Haus gegenüber aufs Korn nehmen. An das Gold auf der Kiste kommen Sie mit einigen flinken Sprüngen (**215/350**). Kurz vor der nächsten Ecke springt Sie noch mal ein Goblin an, dem Sie zur Strafe sein Gold wegnehmen (**220/350**). Vorsicht: Hinter der nächsten Ecke am Speicherpunkt treibt eine enorm treffsichere Assassine ihr Unwesen. Sobald Sie gezeigt haben, wer der Chef ist, gehen Sie am Speicherpunkt runter zum Wasser und sacken das Gold im Spalt neben der Treppe ein (**230/350**).

Die Lagerhäuser

Gehen Sie die Treppe hinauf und holen sich Sie das Gold (**235/350**). Unten um die Ecke warten zwei weitere Assassinen auf Sie. Geradeaus am Ende des Kais ruhen sich ein Ork und ein Berserker aus – legen Sie die beiden endgültig schlafen und holen Sie sich das Gold von dem Dicken (**240/350**). Von hier aus sehen Sie links die patrouillierende Magierin. Auch ihr verpassen Sie einen gut gezielten Pfeil ins Oberstübchen. Schauen Sie runter zum Ruderboot – in einer oben offenen Kiste liegt Gold (**250/350**). Sammeln Sie nun den Saphir der Zauberin ein (**300/350**). Vorsicht: Auch hier lauert eine Assassine! Hinter der letzten Kiste auf dem Pier finden Sie ein einsames Säckchen Gold (**305/350**). Wenn Sie nun die Treppe hinaufgehen, sehen Sie in der Gasse links von sich eine offene Kiste mit Gold. Gehen Sie die Treppe weiter hoch, den Weg entlang und durch die Tür. Hier steigen Sie die Leiter hoch und klettern über die Kisten zu der Plattform im Dachstuhl, um Gold einzusammeln (**325/350**). Weiter geht's auf dem Dachboden nach rechts, wo Sie auf einer Kiste mehr Gold finden (**330/350**). Durch die Tür kommen Sie in einen langen Gang – hier finden Sie einen Schlüssel und zwei Goldsäcke (**340/350**). Der Schlüssel öffnet die Tür oberhalb der Holztreppe in der Nähe des Speicherpunktes. Dort finden Sie das gesuchte Logbuch.

Zurück zum Schiff

Auf dem Rückweg ballert man zwar wie wild auf Sie, aber das kann Sie kalt lassen. Gehen Sie vorsichtig über die Brücke und bleiben Sie sofort stehen, wenn Sie eine Kanonenkugel hören. So passiert Ihnen nichts. In Höhe des Lagerfeuers zerstört der Beschuss eine Kiste und gibt Gold frei (**345/350**). Zurück am Leuchtturm erledigen Sie die Geschützmannschaft und sacken den letzten Beutel Gold ein (**350/350**), bevor Sie aufs Schiff zurückkehren.

LEVEL 8: THE ANCESTORS

Am Strand

Machen Sie es sich hier leicht – hüpfen Sie einfach ins Wasser. Offensichtlich haben Ihre Gegner vergessen, dass sie nicht schwimmen können. Während Sie also warten, saufen die Feinde ab. Drei Widersacher lassen Gold fallen (**15/400**). Hinter den Felsen ganz links und ganz rechts am Strand finden Sie je einen Beutel (**25/400**). Gehen Sie nun die Rampe hinauf und nach links. Hinter dem großen Felsblock finden Sie erneut Gold (**40/400**).

In der Festung

Bevor Sie jetzt Ihre Prüfung im Raum hinten unten rechts ablegen, sammeln Sie Bares ein.



Die Goblins können nicht schwimmen, rennen aber dumm wie Brot trotzdem in die Fluten, nur um zu ersaufen.



Die Wachen in Meckelon stört es nicht, wenn Sie im Palast die Staatskasse um einige Beutel Gold erleichtern.



Ein Sims ist immer ein Zeichen für Schätze – ein kurzer Sprung und Sie sind um einen Edelstein reicher.



Den Diamanten erreichen Sie nur, wenn Sie mit dem rechten Rad den Raum fluten und nach oben schwimmen.



Über diese zerbrochene Wand kurz vor dem Speicherpunkt kommen Sie nach oben und an etliche Goodies.



Frustrierend: Springen Sie erst im letzten Moment auf die nächste Plattform und dann auf den Felsen.

Folgen Sie der Treppe nach oben und hüpfen Sie auf den linken Sims. So kommen Sie auf die andere Seite – sammeln Sie vier Goldsäck ein (**60/400**). Gehen Sie weiter, um von oben auf das Schild zu kommen, auf dem ein Goldbeutel liegt (**65/400**). Betreten Sie dann die Arena.

Die Prüfung

Absolvieren Sie drei Kämpfe, um zum Anführer vorgelassen zu werden. Die Gegner sind nicht sonderlich stark. Lediglich der dritte Legionär schützt sich gut mit seinem Schild. Wichtig: Sie starten jede Runde, indem Sie in die Mitte des Beckens gehen. Nach jedem Kampf erscheinen auf den Podesten rund um das Becken Gegenstände. Nehmen Sie nach dem ersten Kampf den Saphir (**115/400**) und nach dem zweiten Schlagabtausch das Gold (**120/400**). Nach dem letzten Scharmützel bleiben alle Gegenstände liegen – Sie bekommen zwei Saphire und einen Smaragd (**320/400**). Der Schlüssel öffnet die Tür zur Halle. Mit diesem Kontostand gehen Sie zu Alecto. Einfach in der Halle die Treppe rauf, in den Hof und durch die mittlere Tür.

Die Invasion

Verlassen Sie nach dem Gespräch kampfbereit den Raum. In diesem Vorhof lassen zwei Gegner Gold fallen (**330/400**). Gehen Sie zurück in die Halle – auch hier können Sie einem Verblichenen Gold abnehmen (**335/400**). Am Fuße der Treppe verlassen Sie die Halle durch die Tür rechts. Erleichtern Sie einen Ork und zwei Goblins von der schweren Last des Goldes (**350/400**). Später finden Sie eine Gasflasche, die Sie hier an der Maschine auffüllen müssen. Gehen Sie die Treppe rauf und in den Garten. Ein Gegner lässt Gold fallen, zwei weitere Säcke liegen zwischen den Säulen (**365/400**). Im nächsten Raum erledigen Sie beide Gegner und sammeln die nun herrenlosen Taler ein (**375/400**). Verlassen Sie den Raum nach links. Sie sind jetzt am Luftschiff. Hierher müssen Sie später mit der gefüllten Gasflasche zurückkehren. Gehen Sie durch die Tür und nach links (geradeaus kommen Sie zurück zum Vorhof). Hier legen einige Goblins eine bemerkenswerte Luftlandung hin. Drei Gegner lassen Gold fallen (**390/400**). Hinter der nächsten Tür kriegen Sie es mit einem ziemlich guten Schützen-Trio zu tun. Halten Sie Abstand und erledigen Sie die Kerle mit gezielten Schüssen – nach erfolgreichem Kampf gehört Ihnen das restliche Gold und der Gasbehälter.

Die Flucht

Benutzen Sie den Gasbehälter an der Gasmaschine. Sobald Sie das Ventil an der brennenden Flasche betätigen, füllt sich der Behälter. Schnappen Sie sich den vollen Behälter und gehen Sie zum Luftschiff, um das Level zu beenden.

LEVEL 9: THE SANCTUARY

Der Anfang

Betreten Sie das Haus rechts und legen Sie die den Ork für immer schlafen. Hier gibt es Gold und einen Schlüssel (**10/450**). Springen Sie auf die Kante am Wasserrad, um einen Saphir zu bekommen (**60/450**). Hinter der Tür betätigen Sie den Mechanismus, um den Fahrstuhl in die Unterwasserwelt zu holen.

Unter Wasser

Kämpfen Sie sich durch die Gänge – unter der ersten Treppe nehmen Sie zwei Goldsäcke mit (**70/450**). In der kleinen Schlafkammer greifen Sie sich das Gold (**80/450**) und hüpfen dann über die Fässer eine Etage höher. Hier finden Sie am Tisch Gold (**90/450**). Gehen Sie an der Gabelung nach dem Speicherpunkt nach rechts. Im überfluteten Raum versteckt finden Sie einen Goldsack und einen Rubin (**245/450**). Sie kommen an einer Maschine vorbei zu zwei Schaltern, die Sie betätigen müssen. Auch hier finden Sie Gold (**250/450**).

Die Maschine

Gehen Sie den Weg zurück – unterwegs müssen Sie die lästige Magierin erledigen. Nehmen Sie die Treppe nach unten, die in den Raum mit dem Speicherpunkt führt. Wichtig: Um an den Diamanten zu kommen, müssen Sie das rechte Rad betätigen. Der Raum wird geflutet und Sie können zu dem Edelstein schwimmen (**450/450**). Erst dann benutzen Sie das andere Rad. Die Pumpen setzen sich in Gang und der Wasserpegel sinkt. Gehen Sie wieder nach oben und betätigen Sie das Rad.

BONUS-LEVEL NAGLAGARD: GOBLIN-ATTACK

Dank der in Mission 7 gefundenen Karte können Sie satte 1.000 Goldstücke bei dieser Bonusmission einheimsen. Pro erfolgreich bekämpftem Gegner erhalten Sie zehn Goldstücke. Mehr als 1.000 Goldstücke ist nicht möglich, auch wenn die Attacke weitergeht. Den Umgang mit der Kanone haben Sie relativ schnell raus. Tipp: Schießen Sie stets vor die Gegner, um diese von der Burg wegzuschleudern. Erreichen drei Gegner unbeschadet den Turm, ist die Mission vorbei.

Die Befreiung

Lassen Sie die Finger von den vier auffällig offensichtlich angebrachten Hebeln – spätestens beim vierten Versuch stirbt Zale. Wenn Sie sich genauer umschauen, finden Sie den richtigen Hebel in einer Nische unter der Treppe versteckt.

LEVEL 10: THE UNDERWORLD

Eingang zur Unterwelt

Betätigen Sie den Hebel und fahren Sie nach unten. In diesem Raum finden Sie neben den drei Goldsäcken vor sich (**15/500**) Schätze im hinteren Teil des Raumes: Vier Säcke und einen Schlüssel (**35/500**). Gehen Sie weiter und sammeln Sie die drei Goldsäcke in der Nische ein (**50/500**). Im nächsten Raum führt eine Rampe links zu einem Heiltrank. Der dunkle Magier lässt einen Saphir fallen (**100/500**). Sie sehen nun vor sich Goldsäcke auf dem Torbogen. Gehen Sie so weit, bis Sie hinter sich hören, dass eine Wand einstürzt. Jetzt können Sie hinter sich über die Felsen nach oben klettern. Die Belohnung: Ein Smaragd (**200/500**), eine Karte, ein Heiltrank und die beiden Goldbeutel auf dem Torbogen (**210/500**).

Die Tiefen der Unterwelt

Kämpfen Sie sich weiter nach unten vor – sobald Sie den zweiten Magier besiegt haben, hüpfen Sie am Ende der Brücke links auf den Absatz. Sie finden Gold (**220/500**) hinter der Metallwand. Direkt vor der nächsten Brücke schnappen Sie sich das Gold links (**230/500**). Gehen Sie weiter – Sie kommen in einen Raum mit zwei Rampen und drei Goldsäcken (**245/500**). Gehen Sie hier nach rechts, um auf die zweite Etage der Brücke zu gelangen. Direkt nach der Biegung können Sie geradeaus auf einen kleinen Felsvorsprung springen. So kommen Sie zum Saphir (**295/500**). Gehen Sie wieder auf die Brücke und holen Sie sich den Diamanten rechts (**495/500**). Kehren Sie jetzt in den Raum mit den Rampen zurück.

Der Ausgang

Wichtig: Dieser Part erfordert etwas Geschick und Timing. Sobald Sie auf die erste Plattform steigen, sinkt diese nach unten. Gleichzeitig steigt vor Ihnen eine andere Plattform nach oben. Springen Sie so spät wie möglich von der ersten zur zweiten Plattform. Von hier müssen Sie zügig auf den Felsen vor Ihnen springen. Sammeln Sie das letzte Gold (**500/500**) ein und verlassen Sie durch den Teufelsschlund den Level.

LEVEL 11: ZURANA

Wie besiege ich Zurana?

Drei Säcke finden Sie am Eingang (**15/550**), drei weitere Beutel vor dem Hebel (**30/550**). Wenn Zurana Ihre hässliche Fratze vorstreckt, drehen Sie an dem Rad, um dem Biest mal so richtig einzuheizen. Auf der rechten Seite des Turms gelangen Sie über die stampfenden Zylinder nach oben. Zwei Rubine, vier Goldsäcke und ein Diamant sorgen für den Kontostand von 550. Greifen Sie sich den Zauberstab.

Ich kann Zurana nicht angreifen!

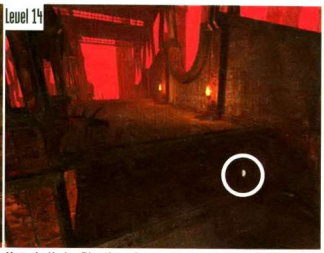
Braten Sie Zurana ordentlich eins mit dem Zauberstab über. Jetzt erscheint ein Ebenbild des Monsters. Prügeln Sie unentwegt auf das Mistvieh ein, um es endgültig zu beseitigen.



Hinter der Holzwand sind Schätze versteckt. Doch Vorsicht, hinter Ihnen lauert noch ein Armbrustschütze.



Um die Schutzkreise zu zerstören, müssen Sie mit der Zielvorrichtung genau den kleinen Kreis anpeilen.



Unterhalb der Plattform im zweiten Raum sind Saphire versteckt. Holen Sie sich die Klunker, wenn Vatar weg ist.

LEVEL 12: KAM-ZARA

BONUS-LEVEL HAGASTROM

Hagastrom ist sehr viel schwerer als der erste Bonuslevel. Die Gegner tauchen in Gruppen aus Nah-, Fern- und Magiekämpfern auf. Die letzte der drei Herausforderungen sollten Sie erst angehen, wenn Sie die Story beendet haben. Nur mit der besten Ausrüstung haben Sie hier eine Chance.

Easy:	10 Gegner, 300 Gold
Medium:	13 Gegner, 500 Gold
Hard:	18 Gegner, 800 Gold

Die Magierinnen

Sie müssen sich gleich mehrmals dieser schrecklichen Kreaturen stellen. Hier hilft nur eins: Immer in Deckung bleiben, Heiltränke saufen und im Nahkampf beherzt zuschlagen. Spitzen Sie die Ohren – sobald Sie eine Magierin hören, müssen Sie höllisch aufpassen.

Levelanfang

Lassen Sie Zale die Drecksarbeit machen – er kann nicht sterben. Sammeln Sie nach dem ersten Kampf die Beute ein (**10/600**). Weiter unten lässt ein Ork sein Taschengeld fallen (**15/600**).

Erster Teil des Schlüssels

An den Häusern kommt eine Magierin von den Dächern herunter. Warten Sie hinter einer Deckung, bis die Alte nah genug für eine schnelle Attacke ist. Außerdem treiben hier zwei Patrouillen ihr Unwesen – beide geben Gold (**25/600**). Gehen Sie nun links um die Gebäude herum und zerschießen Sie das große Fenster. Erledigen Sie die beiden Orks. Wenn Sie hineingehen, müssen Sie noch einen Magier erledigen, dem Sie Gold abnehmen (**30/600**). Auf der Empore finden Sie zwei Säcke Gold (**40/600**), zwei Heiltränke und Teil 1 des Schlüssels.

Auf den Dächern

Über die Leiter kommen Sie auf die Dächer. Gehen Sie sofort hinter dem ersten Schornstein in Deckung: Magierin im Anmarsch! Springen Sie aus der Deckung heraus und erledigen Sie das lästige Miststück. Erkunden Sie die Dächer – Sie finden zwei Goldsäcke und einen Saphir (**100/600**). Gehen Sie nun in die Steinburg.

Steinburg und Teil 2

Rechts können Sie in dem Holzschuppen eine Wand zerschlagen und so einen Geheimgang freilegen – ein Goldsack und ein Diamant mehren Ihre Reichtümer (**310/600**). Nachdem Sie auf der anderen Seite das Gold (**315/600**) mitgenommen haben, können Sie das Tor an der Winde öffnen. Vorsicht: Hier erscheint eine Magierin! Obendrein sollten Sie aufpassen, wo Sie hintreten – die Wände und Böden sind mit Fallen gespickt. Nach der Ork-Attacke sind Sie wieder um zehn Goldstücke reicher (**325/600**). Gehen Sie weiter geradeaus und erledigen Sie eine weitere Magierin am Speicherpunkt. Sobald Sie den Raum betreten, werden Sie eingeschlossen. Erkämpfen Sie sich den zweiten Teil des Schlüssels. Sammeln Sie das Gold ein (**335/600**) und gehen Sie in dem Becken auf Tauchstation. Dieser Ausflug wird mit satten acht Goldsäcken und einem Smaragd belohnt (**475/600**). Gehen Sie zurück und lassen Sie mit der Seilwinde die Brücke über den Lavafluss hinab.

Dritter Schlüssel-Teil

Gehen Sie über die Zugbrücke und die Wendeltreppe hinunter. Knöpfen Sie dem ersten Gegner Gold ab (**480/600**) und schnappen Sie sich anschließend durch einen beherzten Schritt den Smaragd (**580/600**). Auf dem Weg nach unten finden Sie drei weiter Säcke (**595/600**). Der Teleporter bringt Sie zum letzten Teil des Schlüssels.

Zurück zu Zale

Jetzt geht's schnurstracks zurück zu Zale. Kämpfen Sie nach Möglichkeit nicht. Geben Sie Zale alle drei Schlüsselteile – hinter der Tür wartet der letzte Sack Gold auf Sie (**600/600**).

LEVEL 13: JASINDRA

Eingang zur Zitadelle

Schützen Sie sich auf dem Weg über die Brücke mit Ihrem Schild vor den Pfeilen und erstürmen Sie dann die Positionen der Schützen (**15/650**). Im rechten Verschlag können Sie durch das Fenster hüpfen und über die schmale Kante an einen Smaragd gelangen (**115/650**). Sammeln Sie auf dem Knochensteg den Saphir ein (**165/650**) und betreten Sie die drei Steinplattformen. Knöpfen Sie drei Klappergestellen Gold ab (**180/650**) und laufen Sie einmal um den Turm. Hier finden Sie einen Rubin und vier Goldsäcke (**350/650**).

In der Zitadelle

Nach dem Kampf im ersten Raum (**Skelett: 355/650**) erledigen Sie den Ork und gehen nach links. Passen Sie an der ausfahrenden Treppe auf die Nägel auf. Mit Gold und Schlüssel geht es zurück (**360/650**). Auf der Treppe zur nächsten Tür ist eine verzierte Bodenplatte, die bei Kontakt direkt hinter Ihnen zwei Goldsäcke freigibt (**370/650**). Erledigen Sie den Ork (**375/650**) und die Magierin. Bevor Sie durch den Teleporter gehen, greifen Sie sich das Gold in der dunklen Ecke (**375/650**). Nach zwei weiteren Räumen (**385/650**) kommen Sie in eine Halle, wo zwei Skelette von der Decke hängen. Sie müssen die Skelette mit einer Fernwaffe angreifen und besiegen – nur so erscheinen vier weitere Goldbeutel (**405/650**). Gehen Sie durch den grünlichen Teleporter.

Die Treppen

Knöpfen Sie drei Gegnern Gold ab (**420/650**). Sie werden in dem Raum am Speicherpunkt gefangen – erst wenn Sie den Kampf bestanden haben, ist der Weg frei (**Gold fällt durch die Luke: 430/650**). Bevor Sie dem Ork durch den Teleporter folgen, nehmen Sie die Münzen aus der dunklen Nische mit (**435/650**). Erledigen Sie den Ork (**440/650**) und lassen Sie über den Mechanismus die Treppe wieder runter. Sie müssen jetzt die Treppe am Speicherpunkt hoch. Gehen Sie in den Saal links – hier gibt's wieder Kopfgeld (**445/650**). Der Mechanismus lässt den Steg herab und Sie können zurück zur anderen Treppe. Sie sehen, wie Mordessa durch die vorher verschlossene Tür flieht – folgen Sie ihr und erledigen Sie die Wache (**450/650**). Sie müssen nun auf die Plattform unterhalb der Treppe gehen, um den magischen Schild zu deaktivieren. Gehen Sie nun ganz nach oben, bis Sie auf dem Dach sind – hier ist der Eingang zu Mordessas Thronsaal.

Endkampf mit Mordessa

Bevor Sie hier kämpfen, holen Sie sich den Saphir und den Smaragd im hinteren Teil des Raumes (**600/650**). Sobald Sie aus Mordessa Hackfleisch gemacht haben, stellen Sie sich genau in die Mitte des Kreises – exakt über den Saphir. Die Luke geht auf, Sie fallen auf den Saphir (**650/650**) und der Level ist gewonnen.

LEVEL 14: VATAR

Erster Raum

Über einen Teleporter kommen Sie in den oberen Bereich, wo Sie zwei Saphire einsammeln (**100/700**). Klemmen Sie sich nun hinter das Geschütz und feuern Sie auf den kleinen Kreis im Zentrum des Ziels. Nach jedem dritten Treffer wird das Ziel kleiner, bis es endgültig verschwindet. Zwischendurch müssen Sie kleine Pausen einlegen, um die nervigen Skelette zu zertrümmern. Ein Skelett und ein Magier lassen je einen Saphir fallen (**200/700**). Gehen Sie durch das Tor.

Zweiter Raum

An beiden Seiten beider Türen finden Sie Saphire (**400/700**). Ein Skelett und ein Magier lassen zudem Steinchen fallen (**500/700**). Hinter der nächsten Tür gehen Sie sofort nach rechts und dann links in den Teleporter. Oben sind gleich zwei Geschütze. Zunächst müssen Sie die Quelle des Schutzstrahls hinter sich ausschalten, bevor Sie das Herz im Zentrum des Raumes beharken können. Nach etlichen Treffern zerplatzt das Herz und Vatar verkrümelt sich in den nächsten Raum. Jeweils seitlich der Geschütze finden Sie auf einem kleinen Vorsprung je einen Saphir (**600/700**).

Vatars Ende im Thronsaal

Greifen Sie sich hinter dem Thron zunächst die beiden letzten Saphire (**700/700**), bevor Sie mithilfe der Geschütze dem Dämonen einheizen, bis er endlich in sich zusammenfällt.

FLORIAN WEIDHASE

Vietcong

Was anfangs nach einem gemütlichen Waldspaziergang aussieht, entpuppt sich nach nur wenigen Missionen als nervenaufreibendes Grünzeug-Abenteuer mit Schockeffekten. Wir zeigen Ihnen, wie Sie die neue Ego-Shooter-Herausforderung meistern.

GRUNDLAGEN-TIPPS



Schützen Sie Ihre Kollegen vor den Flammen, indem Sie den sofortigen Rückzug anordnen. Andernfalls latschen die Jungs nicht selten mitten im Feuer umher und die Mission ist gescheitert.

Das Camp

Willkommen in Ihrem neuen Zuhause! Leider täuscht der friedliche Eindruck, denn Nui Pek wird gerade nachts oftmals von VC-Truppen angegriffen. Um gegen eine Attacke gewappnet zu sein, müssen Sie sich das Lager samt der vielen kleinen Pfade genau einprägen. Machen Sie zu Beginn des Spiels eine ausgiebige Erkundungstour und lassen Sie sich danach Ihre Unterkunft zeigen. Im Bunker befindet sich allerhand Informationsmaterial. Hier können Sie sich mit den anstehenden Aufgaben vertraut machen und den einen oder anderen Hinweis erhaschen. Mit der Zeit füllt sich Ihr Unterschlupf mit diversem Bildmaterial und anderen Accessoires. Wenn Sie die Bude nach jeder Mission unter die Lupe nehmen, entdecken Sie witzige Easereggs.

Das Grundgepäck als Indikator

Vor jedem Einsatz werden Sie mit Wummen und Munition versorgt. In den meisten Fällen sind die vorgegebenen Waffen den Anforderungen des Levels angepasst. Sprich, wenn Sie in Ihrem Gepäck eine mächtige Schnellfeuerwaffe vorfinden, können Sie davon ausgehen, dass etliche Gegnerhorden auf Sie warten. Eine schallgedämpfte Pistole im Grundgepäck lässt hingegen auf eine Schleich- oder Nachtmission schließen.

Probieren geht über Studieren

Je länger Sie *Vietcong* spielen, desto größer wird Ihr Waffenarsenal. Begehen Sie nicht den Fehler, eine neue Wumme einzusetzen, ohne Sie vorher am Schießstand auf Herz und Nieren geprüft zu haben. Wenn Sie beispielsweise in einem heftigen Ferngefecht feststellen, dass Ihre Waffe nur bis zum nächsten Busch feuert, ist dies die letzte Erfahrung, die Ihre Spielfigur vor dem Laden des alten Spielstands macht. Außerdem lernen Sie am Schießstand, wie Sie mit jeder Waffe am effektivsten umgehen.

Die Macht der Gewohnheit

Die bevorzugten Waffen sind von Spieler zu Spieler unterschiedlich, weshalb man nicht von einer „besten Knarre" sprechen kann. Es ist empfehlenswert, sich auf maximal zwei Feuerwaffen einzuschießen. Das steigert die Effektivität und spart wichtige Zeit. Wenn Sie beispielsweise mitten im Gefecht auf eine Waffe mit höherer Feuerrate umsteigen, führt das oftmals dazu, dass Sie zwar die Botanik in Ihrer Umgebung durchsieben, jedoch die VC-Einheiten verfehlen. Nutzen Sie deshalb die ersten Levels, um sämtliche Waffen auszuprobieren.

Das verräterische Ruckeln

Der Spielverlauf von *Vietcong* ist weitgehend geskriptet, das heißt, die feindlichen Einheiten erscheinen fast immer zur gleichen Zeit am gleichen Ort. Wenn Sie sich auf leisen Sohlen durch den Dschungel bewegen, bemerken Sie die Ankunft der Gegner anhand eines kurzen Rucklers. Jetzt können Sie sicher sein, dass sich Feinde in Ihrer unmittelbaren Nähe befinden und Vorkehrungen treffen.

Futter für die Bleispritze

Bei den Lagebesprechungen erhalten Sie meist auch indirekte Hinweise auf die Länge des anstehenden Einsatzes. Viele Missionsziele deuten auf ein langwieriges Abenteuer hin, während Einsätze ohne Besprechung meist nach nur wenigen Minuten erledigt sind. Sollte der nächste Einsatz mal wieder länger dauern, müssen Sie bei der Wahl der Feuerwaffe auf die Quantität der Munition achten. Hier ist nicht nur die Anzahl der Magazine entscheidend, sondern auch die Menge an Kugeln, die in einem Clip Platz hat.

Beispiel:
M-16: vier Magazine à 18 Patronen = 72 Patronen
PPs-43: drei Magazine à 35 Patronen = 105 Patronen



Wenn Sie ein verstecktes Vietcong-Vorratslager erspähen, ist es an der Zeit, den C4-Sprengstoff anzuwenden. Oftmals kommt es nach der Aktivierung des Zeitzünders zu Feindkontakt und Sie müssen schauen, dass Sie Ihren Allerwertesten rechtzeitig hinter einem vietcongfreien Busch in Sicherheit bringen.



Wann immer Sie eine ominöse Grube oder, wie in diesem Fall, eine Schießscharte entdecken, füttern Sie diese mit einer Handgranate.



Um nicht in einer der zahlreichen Punji-Fallen zu enden, empfiehlt sich der Gänsemarsch. Laufen Sie am besten genau in den Spuren von Nhut.

Wie aus dem Vergleich hervorgeht, ist die PPs-43 besser für einen langen Einsatz geeignet als die M-16.

Die Einstellung der Waffen:

„Was Sie mit den ersten drei Schüssen nicht treffen, erwischen Sie auch mit den nächsten 27 nicht mehr." Diese alte Soldatenweisheit trifft auch im Spiel zu. Schalten Sie Ihre Waffe wenn möglich immer in den Einzelschuss-Modus und schalten Sie nur dann in den Vollautomatik-Modus, wenn Sie von Gegnern umringt sind. So sparen Sie überlebenswichtige Munition.

Nehmen Sie sich, was Sie brauchen

Während der zahlreichen Kämpfe beißen die VC-Einheiten reihenweise ins Gras. Stürmen Sie nicht an den am Boden liegenden Opfern vorbei, ohne einen Blick auf ihre Ausrüstung zu werfen. Gerade in Missionen mit hoher Gegnerpräsenz ist es ratsam, eine halbleere US-Waffe gegen eine vollgeladene VC-Knarre einzutauschen. Außerdem finden Sie bei den gefallenen VC-Einheiten oftmals überlebenswichtige Verbandskästen. Wenn Sie tote Vietcongs nicht untersuchen, lösen sich diese nach einer Weile in Luft auf. Die mitgeführten Waffen sind damit verloren. Wenn Sie die Leichen vorher untersucht haben, bleiben die Waffen dagegen am Boden liegen und Sie können sie zu einem späteren Zeitpunkt einsacken.

HINWEIS: In Ihren Rucksack passt nur ein einziger Verbandskasten.

KAMPFTIPPS

So zielen Sie richtig

Sicherlich ist es elegant, Feinde mit einem gezielten Schuss auf den Pixelkopf ins Gras beißen zu lassen. Dennoch ist das riskant. Der Rückschlag der Waffen bewirkt, dass jeder weitere Schuss ein Stück weiter gen Himmel geht. Wenn Sie den Gegner also nicht mit dem ersten Schuss erwischen, hat dieser alle Zeit der Welt, Sie zu beharken, während Sie nur unnütz in die Luft ballern. Deshalb gilt: Zielen Sie bei Gegnern auf die Mitte des Rumpfes. Drücken Sie dreimal ab. Der erste Treffer landet zwischen den Beinen und der zweite in der Brust. Ihre dritte Kugel trifft den virtuellen Kopf. Diese Technik funktioniert am besten, wenn Sie die Waffe auf Einzelfeuer schalten.

Die Fallen der Vietcongs



Freundlicherweise haben die Vietcong-Truppen nahezu sämtliche Einsatzgebiete mit tödlichen Überraschungen versehen. Wenn Sie ein Gebiet betreten, in dem sich Fallen befinden, weist Sie Nhut darauf hin. Sie erkennen die Fallen an den typischen VC-Zeichen (siehe Bild). In solchen Arealen bewegen Sie sich möglichst langsam und achten genauestens auf die Bodenbeschaffenheit. Im späteren Spielverlauf übersieht Nhut das ein oder andere VC-Zeichen, so dass Sie selber auf der Hut sein müssen. Mit geübtem Auge entdecken Sie die Gefahren sofort. Hier eine Auflistung der Fallen:



1. Sprengfalle

Die eingedoste Granate ist die am häufigsten verwendete Falle. Meist ist der tödliche Sprengsatz hinter einem Baum oder einem Busch versteckt, kommt aber gelegentlich auch in den unterirdischen Labyrinthen vor. Man erkennt die Falle an dem dünnen, meist schwarzen Draht, der über den Weg gespannt ist. Schleichen Sie zum Rohr am Ende des Drahtes und entschärfen Sie die versteckte Granate. Da die Falle sehr leicht ausgelöst wird, müssen Sie darauf achten, dem Draht dabei nicht zu nahe zu kommen.



2. Die Schleuderfalle

Eine von Busch zu Busch gespannte, getarnte Schnur deutet auf eine Schleuderfalle hin. In vielen Fällen müssen Sie zuerst über den Zwirn hopsen und sich der Falle von der anderen Seite nähern. Um die Gefahr auszuschalten, müssen Sie entweder die Schnur durchschneiden oder den „Schwingkopf" unschädlich machen. Vorsicht: Im Gegensatz zur Rohrbombe wird die Schleuderfalle bei der Entschärfung ausgelöst. Achten Sie darauf, dass Ihr Team nicht gefährdet ist und dass Sie sich auf der richtigen Seite der Falle befinden.



3. Punji-Trap

Seltsame Bodenbeschaffenheiten deuten oft auf Fallgruben hin. Von allen Fallenarten ist diese die am schwierigsten zu erkennende. Wenn Sie die Laubdecke vorsichtig entfernen, können Sie sicher sein, dass Ihre tollpatschigen Kollegen nicht elendig in den giftigen Spießen verenden. Meist sind die Hinterhalte direkt auf den Trampelpfaden oder in Durchgangspassagen vorzufinden. Besonders unauffällig sind Punji-Traps in dunklen Höhlensystemen und in der Nacht. Achten Sie darauf, dass Sie bei einem Rückzug nicht blindlings in Ihr Verderben stürzen.

HINWEIS: Sämtliche Fallenarten können nur in geduckter Haltung entschärft werden.

Das Radar-Gerät

Damit Sie sich im Dschungel nicht verirren, orientieren Sie sich an auffälligen Naturgegebenheiten (zum Beispiel: Felsbrocken und Tümpel) und am Kompass. Feinde, die sich in Ihrem Sichtfeld aufhalten, werden gekennzeichnet, ohne dass Sie selber diese bereits bemerkt hätten. Um die genaue Position der VCs herauszufinden, bewegen Sie sich seitlich vom Gegner weg und achten darauf, wie schnell sich die Radarmarkierung bewegt. Von der Intensität dieser Bewegung können Sie auf den genauen Aufenthaltsort des Feindes schließen. Auf dem Bild sehen Sie ein Beispiel, wie Sie Gegner lokalisieren. Ein weiterer, großer Vorteil des Radars ist, dass Sie die Position Ihres Teams ständig bestimmen können. Dies kommt Ihnen vor allem bei den Nachteinsätzen zugute. Obwohl Sie den farbigen Nhut in der Dunkelheit nicht ausmachen können, ist es einfach, ihm mithilfe der Radarmarkierung auf den Fersen zu bleiben.

Spitzen Sie die Ohren!

Gerade bei den unübersichtlichen Gang-Systemen läuft man ständig Gefahr, von einer lauernden VC-Patrouille überrascht zu werden. Wenn Sie langsam durch die unterirdischen Städte schleichen, können Sie Schritte und Unterhaltungen der Feinde rechtzeitig hören. Oftmals können Sie die VCs sogar durch Wände belauschen und der Konversation mit einer gezielten Salve ein Ende setzen.

Volle Deckung

Sobald Sie in ein Feuergefecht verwickelt werden, nehmen Sie geduckte Haltung ein. Wenn Sie sich nun hinter einem liegenden Baumstamm verschanzen, können Sie Ihren Schützling über die Deckung blicken lassen, indem Sie in den Zielmodus wechseln. Wenn Sie diesen verlassen, sind Sie sofort wieder in Sicherheit. Auf diese Weise können Sie schnell zwischen Deckung und Feuern wechseln, ohne sich zu bewegen.

Bei hohem Gegneraufkommen müssen Sie sofort in Deckung gehen. Um möglichst wenig Angriffsfläche zu bieten, machen Sie von der „Herauslehn-Technik" Gebrauch. Warten Sie, bis die Feinde das Magazin wechseln und eine kurze Feuerpause entsteht. Jetzt neigen Sie sich zur Seite und spitzen aus der Deckung. Dezimieren Sie den Feind mit kurzen, gezielten Feuerstößen, bevor Sie wieder in die sichere Deckung zurückschnellen.

RALPH WOLLNER

Die wichtigsten Waffen

In den umkämpften Dschungelgebieten liegen massenhaft Pixelleichen und herrenlose Waffen in den Büschen. Um die Qual der Wahl etwas erträglicher zu machen, haben wir die wichtigsten Waffen plus einer kurzen Beschreibung für Sie zusammengetragen.

Die Waffen der US-Army:

Prinzipiell sind die US-Waffen denen der Vietcongs überlegen. Hier das Yankee-Arsenal:



M1911A1-Colt
Munition: 0,45 ACP
Magazin: 7
Infos: Gehört in die Standardausrüstung. Sehr treffsicher.



Smith & Wesson Model 39
Munition: 9-mm-Parabellum
Magazin: 8
Infos: Moderne Pistole mit immenser Genauigkeit. Meist mit Schalldämpfer kombiniert.



M1 Carabine
Munition: 7,62x33 mm
Magazin: 15
Infos: Sehr stark und präzise. Lange Nachladezeit. Für Nahkampf ungeeignet.



M1 Garand mit Zielfernrohr
Munition: 7,62x63 mm
Magazin: 5 bzw. 8
Infos: Gewöhnungsbedürftige Fernwaffe. Sehr durchschlagsstark und genau.



Thompson M1 MP
Munition: 0,45 ACP
Magazin: 30
Feuerrate: 400 Schuss pro Minute
Infos: Effektive Nahkampfwaffe mit heftiger Durchschlagskraft.



Remington 870 Schrotflinte
Munition: Gauge 12 Schrotpatronen
Magazin: 7
Infos: Nahkampfwaffe mit brutaler Wirkung. Wegen dem hohen Streufaktor können mehrere Gegner auf einmal getroffen werden.



M-16 Sturmgewehr
Munition: 7,62x51 mm NATO
Magazin: 20
Feuerrate: 700-950 Schuss pro Minute
Infos: Extrem zuverlässig und treffsicher. Eignet sich für Nah- und Fernkampf.



M60-Maschinengewehr
Munition: 7,62x51 mm NATO
Magazin : 100-Schuss-Munitionskisten
Feuerrate :
Infos : Brutale Schnellfeuerwaffe. Optimal, um Feuerschutz zu geben.

Die Waffen der Vietcongs:

Die VC-Wummen sollten nur als Notlösung eingesetzt werden. Hier das Waffenarsenal der „Gooks":



Tokarev TT
Munition: 7,62 mm
Magazin: 8
Infos: Veraltete Nahkampfwaffe mit beachtlicher Durchschlagskraft. Gehört zur Standardausrüstung der VC-Einheiten.



PPS-41 Spaign
Munition: 7,62 mm
Magazin: 35 im Clip und 71 in der Trommel
Feuerrate: 900 Schuss in der Minute
Infos: Beachtliche Magazingröße und hohe Feuerrate. Schlägt ganze VC-Horden in die Flucht.



PPs-43
Munition: 7,62 mm
Magazin: 35
Feuerrate: 700 Schuss pro Minute
Infos: Reine Nahkampfwaffe. Immens feuerstark. Sehr hoher Streufaktor.



Mosin-Nagant
Munition: 7,62x54 mm
Magazin: 5
Infos: Äußerst zielgenaues Gewehr mit hoher Durchschlagskraft. Extrem lange Nachladezeit.



SKS Simonov
Munition: 7,62x39 mm
Magazin: 10
Infos: Hochwertiges Präzisionsgewehr. Kann zehn Schuss in sehr kurzen Abständen abfeuern.



Kalashnikov AK-47
Munition: 7,62x39 mm
Magazin: 30
Feuerrate: 600 Schuss pro Minute
Infos: Mit Abstand die beste VC-Waffe.



SVD Dragunov
Munition: 7,62x54 mm
Magazin: 10
Infos: Durchschlagende Präzisionswaffe mit mittlerer Reichweite.



RPD-Degtarev
Munition: 7,62
Magazin: 100
Feuerrate: 650 Schuss pro Minute
Infos: Nur für Sperrfeuer geeignet.

Die kleine Vietcong-Gruppenpädagogik

Ohne Ihre charmanten Kameraden wären Sie in der grünen Hölle völlig aufgeschmissen. Mit ein wenig Übung machen Sie aus dem wilden Haufen eine eingespielte Truppe, die so manchem knappen Gefecht die entscheidende Wendung verpasst. Der häufige Einsatz Ihrer Jungs macht die hitzigen Frontkämpfe nicht nur leichter, sondern verpasst ihnen eine angenehme strategische Würze, deren Mischung wir Ihnen nun verraten:



1. Nhut
Dieser ortskundige Vietnamese führt Sie durch die Levels. Lassen Sie ihn stets vorauslaufen und bleiben Sie ihm dicht auf den Fersen. Am besten können Sie dem Scout folgen, indem Sie hinterherjoggen (Lauf-Modus) und dabei in den Ziel-Modus wechseln. Jetzt haben Sie exakt die gleiche Geschwindigkeit wie Nhut und können locker die Umgebung im Blick halten. Sollte der eigentlich mutige Kerl das Team nicht mehr weiterführen wollen, können Sie sicher sein, dass etwas im Busch ist. Er weist Sie auf Fallen und VC-Hinterhalte hin. Leider ist Nhut ein lausiger Schütze, der obendrein nicht sehr viel einstecken kann. Deshalb müssen Sie ihn, sobald er in Kampfhandlungen verwickelt wird, hinter sich lassen und den Konflikt selber in die Hand nehmen. Nachdem Sie die Feinde erledigt haben, lassen Sie Nhut das Team wieder anführen.



2. Crocker
Der launische Sanitäter des Teams ist Ihre Lebensversicherung. Legen Sie die „Medic"-Taste so, dass Sie ihn möglichst schnell zu sich rufen können. Da nach jedem Arztbesuch eine gewisse Restwunde bleibt, sollten Sie Crocker nicht bei jedem Kratzer bemühen, sondern warten, bis sich eine Behandlung lohnt. Wenn Sie bemerken, dass Ihr Team angeschlagen ist, geben Sie sofort den Befehl zum Rückzug und lassen Ihre Jungs von Crocker verarzten. Unter Beschuss verliert der etwas nervenschwache Sani schnell die Orientierung, rennt verwirrt durch die Gegend und denkt nicht einmal mehr daran, irgendwen zu heilen. Trotz des dünnen Nervenkostüms erweist sich Crocker als passabler Schütze, der sich bei Fronteinsätzen allerdings mehr im Hintergrund aufhält.



3. Hornster
Er ist die Kampfmaschine des Teams. Leider kann er nicht einzeln befehligt werden und greift automatisch ein, sobald es zu Kampfhandlungen kommt. Die einzige Möglichkeit, ihn – wenn auch nur indirekt – anzuweisen, ist der Truppenbefehl für „aggressives Vorgehen". Hornster setzt sich nun automatisch an die Spitze des Teams und nietet alle Feinde um, die sich in seiner Nähe befinden. Da der großmaulige MG-Schütze extrem widerstandsfähig ist, müssen Sie in während der Gefechte nicht unterstützen. Leider ist Hornster dermaßen verblödet, dass er beim kleinsten Verdacht auf VC-Truppen sofort wild um sich ballert. Dies stört bei geheimen Nachtmissionen natürlich besonders. Deshalb müssen Sie, wenn Hornster im Team ist, darauf achten, den Befehl für „unauffälliges Verhalten" rechtzeitig zu erteilen.



4. Defort
Er ist die Verbindung zur Außenwelt. Wenn ein Funkgerätsymbol links unten im Eck des Bildschirms erscheint, macht er sich auf den Weg zu Ihnen und stellt die Verbindung her. Da das Spiel erst nach dem Dialog mit dem Hauptquartier weitergeht, können Sie die Umgebung erst einmal vorsichtig inspizieren, ehe Sie schließlich Meldung machen. Nach Funksessions müssen Sie daher besonders vorsichtig zu Werke gehen. Denn meist folgt der Feindkontakt direkt oder knapp im Anschluss. Außerdem ist Defort verantwortlich, den Jungs von der Artillerie den Feuerbefehl zu geben. Wählen Sie die Landkarte und vergrößern Sie sie mit der rechten Maustaste. Jetzt können Sie das Fadenkreuz an die Stelle bewegen, an der Sie die feindliche Stellung vermuten. Vergessen Sie nicht, dass die Artillerie eine große Streuung hat und Sie vorher in Deckung gehen müssen.

Das richtige Zusammenspiel: Der Musterangriff



1. Nachdem Sie die Feinde erspäht haben beziehungsweise unter Beschuss geraten sind, sondieren Sie die Lage mit dem Feldstecher. Merken Sie sich genau, wo sich die gegnerischen Einheiten verschanzt haben. Begeben Sie sich an einen sicheren Fleck und rufen Sie den Funker zu sich.



2. Geben Sie Defort den Befehl, die Zielkoordinaten an die Artillerie durchzugeben, und lassen Sie das Terrain großflächig unter Beschuss nehmen. Zwei bis drei Artillerie-Salven sollten reichen, um das Gröbste zu erledigen. Um sicher zu gehen, benutzen Sie erneut den Feldstecher.



3. Jetzt geben Sie den Befehl zum Angriff. Sobald Hornster und Konsorten die übrig gebliebenen Vietcong-Einheiten unter Beschuss nehmen, erkunden Sie das Schlachtfeld, um weitere Gegner zu entdecken. Prägen Sie sich die Stellung der erspähten VC-Truppen genau ein und begeben Sie sich zurück zu Ihrem Team.



4. Ziehen Sie sich wieder zurück und lassen Sie Ihre Truppe von Crocker verarzten, während Defort die Artillerie über den Standort der erspähten Feinde informiert. Die nächsten zwei Artillerie-Gewitter brechen den Widerstand endgültig. Geben Sie nun den Befehl, die feindliche Stellung zu stürmen.

HINWEIS: Dummerweise müssen Sie immer mit der künstlichen Blödheit Ihrer Teamkollegen rechnen. Es kommt immer wieder vor, dass nach dem Feuerbefehl für die Artillerie die Truppe ausflippt und genau ins Zielgebiet spurtet. In einem solchen Fall geht mindestens die Hälfte der Belegschaft hops und die Mission gilt als gescheitert. Das ist einfach Pech! Um Ihren Kollegen dieses peinliche Ende zu ersparen, müssen Sie darauf achten, dass die Zielkoordinaten möglichst weit von Ihrem Truppenstandpunkt entfernt liegen. In seltenen Fällen hilft ein schnell erteilter Rückzugsbefehl.

Delta Force Black Hawk Down

In der turbulenten Ballerorgie BLACK HAWK DOWN geht es heiß her. Als Mitglied der Delta Force kämpfen Sie sich durch Mogadischu, um Recht und Ordnung wiederherzustellen. Damit der Fun-Shooter nicht zur Frustfalle wird, schwören wir Sie auf die richtigen Taktiken ein.



Die Spielverderber auf den Dächern können Ihnen alles vermiesen. Ein Treffer genügt und die Mission ist zu Ende, bevor Sie überhaupt loslegen konnten. Schalten Sie die unliebsamen Raketenmännchen zügig aus.

ALLGEMEINE TIPPS

Nutzen Sie das Gelände

Schauen Sie sich um, Sie finden bestimmt jede Menge Möglichkeiten, sich Vorteile zu verschaffen. Nutzen Sie Hauseingänge als Deckung, lassen Sie umherstehende Fässer in die Luft gehen oder suchen Sie sich eine erhabene Position für eine bessere Übersicht. Lehnen Sie sich oft um Ecken, Sie sind so nur schlecht auszumachen und können zudem kaum getroffen werden. Bemannen Sie die überall umherstehenden MG-Nester, das spart Munition.

Der schlimmste Fall

Die größte Bedrohung geht von den RPG-Soldaten aus. Egal ob zu Fuß oder im Jeep, die Dinger treffen fast immer ins Schwarze und verursachen verheerenden Schaden. Eine Rakete kann Ihr gesamtes Team auf einen Schlag ausschalten. Daher haben diese Feinde absolute Priorität, wenn Sie auf einen größeren Trupp Gegner stoßen. Zischt eine Rakete knapp an Ihrem Kopf vorbei, was ohnehin nur selten passiert, lassen Sie den Schützen nicht noch mal zum Zug kommen. Das Zweitschlimmste sind die überall verstreuten Kaliber-.50-Maschinengewehre. Ragt irgendwo die Spitze eines Autos oder eines Sandsackhaufens hervor, so nehmen Sie den Rest möglichst vorsichtig unter die Lupe. Die Geräte treffen äußerst genau und richten immensen Schaden an.

Game Over

Es gibt mehrere Möglichkeiten, bei *Black Hawk Down* zu verlieren. Neben Ihrer eigenen Gesundheit müssen Sie das Leben Ihrer Kameraden schützen. Erleidet Ihr Trupp zu hohe Verluste, bedeutet dies das Aus. Nicht alles, was sich bewegt, ist eine wandelnde Zielscheibe. In den Straßen der Städte tauchen immer wieder unvermittelt Zivilisten auf. Achten Sie darauf, dass Sie diese nicht vor Schreck einfach erschießen. Die Zivilbevölkerung dient den Rebellen als lebende Schutzschilde. Hauchen Sie zu vielen unbescholtenen Bürgern das Leben aus, ist Schicht im Schacht – die Mission wird abgebrochen. Im Extremfall wird Ihrem Team sogar der Befehl erteilt, Sie auszuschalten.

Wie kann ich mich heilen?

Medikits und Munitionsnachschub sind auf der Karte verzeichnet. Kommen Sie zu sehr in Bedrängnis oder haben kaum noch Munition, zücken Sie einfach die Landkarte und holen Sie sich, was Sie brauchen. Zudem können Sie alternative Routen zu den Wegpunkten ausmachen, die Sie an dem gewünschten Material vorbeiführen. Die Karte zeigt natürlich keine Straßenblocks und die Höhenlage des Vorrats, rechnen Sie damit, dass Ihre Extratour in diversen Sackgassen endet.

Lassen Sie Ihr Team mitmischen

Ihre Kameraden können Sie durchaus absichern, verlassen Sie sich ruhig ab und zu darauf. Haben Sie Ihr Pulver verschossen und müssen nachladen, ziehen Sie sich zurück und gehen in Deckung. Taucht ein Gegner auf, so hat Ihr Team zwar die Reaktion einer Schlaftablette, im Normalfall schießt der Angreifer aber dermaßen schlecht, dass er trotzdem nach mehreren Salven zu Boden geht, ohne größeren Schaden angerichtet zu haben. Danach greifen Sie wieder ins Geschehen mit ein.

IN DEN STÄDTEN

Über weite Strecken der Handlung bewegen Sie sich durch urbanes Gebiet, nur selten marschieren Sie durchs freie Land. Das bedarf extra Taktiken, um mit Ihrer Truppe dort zu überleben.

Abwarten und Tee trinken

Die Städte bieten eine Fülle an guten Versteckmöglichkeiten, die nicht nur Ihnen zugute kommen, auch Ihre Gegner können praktisch überall auftauchen. Gehen Sie langsam Schritt für Schritt vor, um in keinen Hinterhalt zu geraten. Die Somalis kommen ohnehin größtenteils zu Ihnen gerannt, was die ganze Sache wesentlich übersichtlicher und ungefährlicher gestaltet, solange Sie in einer sicheren Position sind.

Viele Wege führen nach Rom

Der direkte Weg zu einer Wegmarkierung ist selten der beste. Meiden Sie große Plätze und unübersichtliche Häuserschluchten. Die meisten der Einsatzorte können Sie durch die kleinen verwinkelten Gässchen erreichen, in denen nur spärlich Bewacher umherflanieren und die sich zudem besser absichern und überblicken lassen. So hält Ihnen Ihr Team den Rücken frei, die Angreifer können nur von vorn oder hinten kommen, Sie geraten praktisch nie ins Kreuzfeuer, was auf den Hauptstraßen an der Tagesordnung ist.

Mich erwischt es immer an der gleichen Stelle!

Ihre Feinde werden immer am selben Fenster stehen, aus der gleichen Gasse heraushüpfen und auf dem gleichen Dach rumhampeln. Merken Sie sich die Positionen, dann können Sie gefahrlos einen nach dem anderen eliminieren. Bei Fahrten im Konvoi beseitigen Sie so schnell die größten Gefahren und haben dann Zeit, die restlichen Gauner aufs Korn zu nehmen.

Verschaffen Sie sich einen Überblick

Sie haben immer ein Fernglas im Gepäck. Auch wenn Sie nur mit einem Sturmgewehr ohne Zielfernrohr unterwegs sind, so können Sie damit wunderbar die Häuserfronten nach Schießwütigen absuchen, Ihre Ziele ausmachen und die weitere Marschroute planen.

Wie räume ich Häuser?

Nutzen Sie, sofern vorhanden, die vorgegebenen Aktionspunkte. Von dort wirft Ihr Team eine Blendgranate, bevor Sie dann gemeinsam einen Raum säubern. Falls der Aktionspunkt ungünstig gelegen ist, kann es in manchen Situationen durchaus von Vorteil sein, das Team erst mal warten zu lassen und selbst Granaten zu werfen oder es aber über den teilweise vorhandenen Hintereingang zu probieren.

Unterwegs im Helikopter

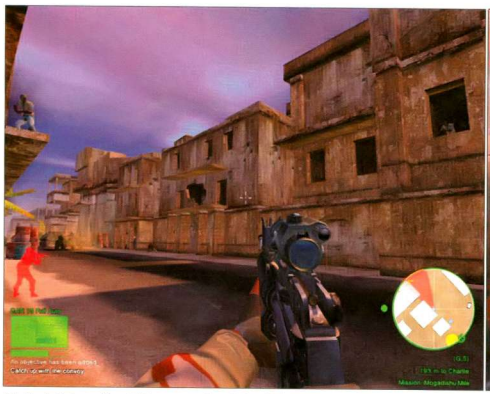
Haben Sie nicht gerade explizite Anweisung, die Bodentruppen von der Luft aus zu beschießen, dann lassen Sie es bleiben. Räumen Sie lediglich Ihren Landeplatz und den der anderen Teams, alles andere ist reine Munitionsverschwendung. Die Männer mit den Raketen treffen Ihren Hubschrauber bei schnellen Anflügen nicht.

KLEINE WAFFENKUNDE

Suchen Sie sich Ihre Waffen für eine Mission gut aus, eine andere Waffe kann Ihnen die Aufgabe wesentlich erleichtern. Leider haben Sie nicht bei jeder Mission die freie Wahl.

Scharfschützengewehre

Bekommen Sie es nicht gerade mit Horden an Feinden zu tun, so sind Sie auf mittlere bis wei-



Als Tourist ist man hier nicht gerne gesehen. Gehen Sie besser den übelgelaunten Gestalten aus dem Weg und nehmen Sie die Nebengassen, die sind schlechter bewacht.



Eine Seefahrt, die ist lustig – aber nur, solange Sie nicht anschließend über Minenfelder joggen. Ihre Kameraden haben nämlich keinen Bock, am sicheren Hafen aus dem Wasser zu steigen.

te Distanz mit dem M21 oder dem Barrett-Scharfschützengewehr gut bedient. Diese lassen sich zudem ohne das Zielfernrohr benutzen und erlauben eine relativ schnelle Schussfolge, was sie auch in Nahkämpfen sehr effektiv macht. Zusätzlich können Sie sich als Sekundärwaffe eine Schrotflinte auf den Rücken schnallen, dann sind Sie sogar für den Häuserkampf bestens gewappnet. Lediglich der sehr begrenzte Munitionsvorrat für Ihre Zweitwaffe beschränkt deren Einsatz auf vereinzelte Situationen oder als letzte Notreserve.

Sturmgewehre

Die Sturmgewehre sind die alltagstauglichen Rundum-sorglos-Waffen. Haben Sie die Wahl zwischen der MP5, einer M16 und deren Kurzversion CAR15, nehmen Sie Letztere. Das Visier ist einfach wesentlich übersichtlicher, die im Handbuch beschriebene schlechtere Treffgenauigkeit ist höchstens marginal und im Spiel nicht zu spüren. Der bessere Überblick macht sich bei den auftauchenden Gegnerhorden aber durchaus bezahlt.

Maschinengewehre

Die MGs sind nicht besonders gut einzusetzen. Ihnen fehlt die Allroundtauglichkeit, da sie nur sehr ungenau treffen und keine weit entfernten Ziele anpeilen können. Der eigentlich große Munitionsvorrat ist daher schnell verbraten. Auch bei Massenaufläufen rentiert sich der Einsatz nicht wirklich. In solch einem Fall ist eines der effektiveren, fest montierten MGs nicht weit. Lediglich in den engen Tunnelsystemen garantiert diese Waffengruppe Ihren ungehinderten Durchmarsch – auf die kurze Distanz und mit dem üppig dimensionierten Magazin ist es in dieser Umgebung erste Wahl.

AUSRÜSTUNG UND ZUBEHÖR

Splittergranaten

Granaten haben im Spiel ein sehr eigenwilliges Abprall- und Sprengverhalten. Die Eier landen selten da, wo Sie sie gerne haben möchten und sprengen ab und zu die eigenen Leute statt der bösen Buben. Auch die aus dem Granatwerfer geschleuderten Geschosse sind nur schwer am erwünschten Punkt zu platzieren. Üben Sie vorher die Anwendung auf dem Schießstand ausgiebig, sonst ärgern Sie sich im Einsatz immer wieder über das spontane Ableben Ihres Protagonisten oder Ihres Teams.

Sprengsätze

Die Sprengtaschen können Sie sowohl über den Fernzünder als auch durch einen gezielten Schuss zur Explosion bringen. Zerstören Sie mit den Sprengsätzen vorgegebene Einrichtungen wie Granatwerfer oder Sendeanlagen. Die Minen lassen sich ähnlich verwenden: Halten Sie sich mit Minen den Rücken frei, wenn Sie zum Beispiel allein unterwegs sind und von einem verärgerten Mob verfolgt werden. Sie gehen unter Beschuss oder bei Kontakt in die Luft, lassen sich aber nicht über einen Zünder steuern. Die Minen werden von den Somalis sofort entdeckt und unter Beschuss genommen. Nur sehr selten lässt sich ein Gegner dazu überreden, tatsächlich auf eine Mine zu treten.

AT-4 Raketenwerfer

Der Raketenwerfer trifft auch auf größere Entfernung noch sehr zielgenau. Die Flugkörper erreichen eine enorme Geschwindigkeit, so dass Sie Ziele direkt anvisieren können. Das funktioniert, ohne ballistisch schießen zu müssen oder bei beweglichen Zielen dementsprechend vorzuhalten. Sehr bemerkenswert ist die Effizienz bei großen Gegneransammlungen.

ANSGAR STEIDLE



Der Häuserkampf läuft nicht so, wie er sollte: Der erste Soldat steht in der Schusslinie, der andere läuft gegen die Wand und der letzte schaut in die falsche Richtung.



Die somalische Diebstahlsicherung ist nicht besonders hübsch, aber umso effektiver. Für Sie erste Wahl, wenn es darum geht, für Recht und Ordnung zu sorgen.

DTM Race Driver

Die Konkurrenten setzen alles daran, Ihre Karriere auszubremsen, während Ihr Manager Sie immer mehr unter Erfolgszwang setzt. Wie Sie mit dieser prekären Situation umgehen, zeigen wir Ihnen auf den nächsten vier Seiten.



Mit einem gezielten Stoß schicken Sie den Konkurrenten in das Kiesbett. Durch den Rempler leicht abgebremst, können Sie nun ohne Probleme durch die Kurve jagen und sich an den nächsten Mitstreiter hängen.

ALLER ANFANG IST SCHWER

Das erste Rennen

Zu Beginn müssen Sie Ihr Können erst einmal unter Beweis stellen. Das vorgegebene Zeitlimit sollte selbst für untalentierte Piloten kein Problem darstellen. Fahren Sie langsam, fahren Sie sicher. So ist es ein Leichtes, den ersten Vertrag als Profi-Fahrer unter Dach und Fach zu bekommen.

Soll ich mich fair verhalten?

Für den Fall, dass Sie schnell gewinnen möchten, lautet die Antwort auf diese Frage eindeutig „Nein". Es gibt keinerlei Regeln, die Ihnen verbieten, Mitstreiter von der Strecke zu rammen oder sie nicht überholen zu lassen. Ebenso gibt es keine Regel, die Ihnen verbietet, kurzzeitig die Strecke zu verlassen und Abkürzungen zu nehmen.

So meistern Sie die erste Saison

In den sechs kommenden Rennen müssen Sie sich keinen Zacken aus der Krone brechen. Machen Sie sich mit dem Fahrverhalten Ihres Wagens vertraut und überstürzen Sie nichts. Selbst wenn Sie zu Beginn der Rennläufe nur die Rücklichter der Konkurrenz bewundern dürfen, sollten Sie auf keinen Fall versuchen, Ihr Glück zu erzwingen. Wenn Sie ruhig und sicher fahren, holen Sie das Feld so oder so ein und können sich ohne große Mühen in den Punkterängen festsetzen. In der ersten Saison gilt: Wer viel wagt, der verliert. Vermeiden Sie riskante Überholmanöver und warten Sie, bis sich eine sichere Möglichkeit bietet, an der Konkurrenz vorbeizuziehen.

DIE SCHONFRIST IST VORBEI

Nachdem Sie die erste Saison (hoffentlich als Sieger) absolviert haben, beginnt der Ernst des Rennfahrerlebens. Die Widersacher fahren rücksichtslos, die Strecken sind anspruchsvoller und der Erwartungsdruck des jeweiligen Arbeitgebers steigt weiter an. Ab jetzt müssen Sie um jeden einzelnen Punkt kämpfen. Wenn Sie die folgenden Profi-Tipps beachten, werden Sie weiterhin vom Siegertreppchen winken.

Die Wetterverhältnisse

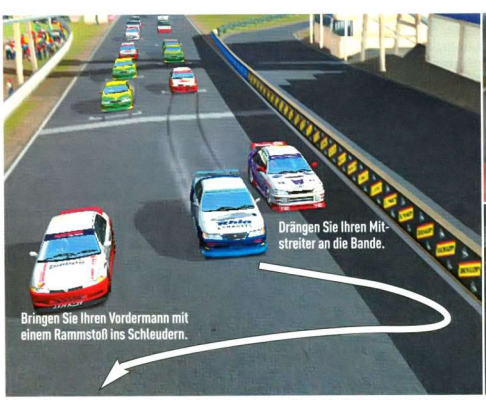
Achten Sie auf Petrus' Launen. Wer bei Regenrennen den falschen Reifen wählt, wird buchstäblich nass gemacht. Prüfen Sie die Streckenverhältnisse mit einer Testfahrt. Außerdem hören Sie die Regentropfen auf das Garagendach prasseln. Bei normalen Rennstrecken benutzen Sie stets die guten, alten Slicks, während hügeliges Terrain am besten mit Intermediate-Reifen zu bewältigen ist.

Soll ich immer speichern?

Speichern Sie nach jedem „gelungenen" Rennen einer Rennserie ab. Haben Sie in einem der nächsten Rennen Pech und erreichen nur eine schlechte Platzierung, kann Ihnen das die gesamte Rennserie versauen. Speichern Sie in diesem Fall nicht ab, sondern verlassen Sie die Meisterschaft, laden den letzten Spielstand und fahren das Rennen erneut.

Der perfekte Rennstart

Geben Sie auf keinen Fall Vollgas. Besonders mit stark motorisierten Wagen bleiben Sie sonst fast auf der Stelle stehen, während die Gegner an Ihnen vorbeiziehen. Versuchen Sie, dosiert Gas zu geben, damit die Räder Ihres Vehikels noch Grip haben und nicht durchdrehen. Der kleine Balken unterhalb des Tachos zeigt Ihnen, wie viel Gas Sie geben. Leuchtet am Ende des Balkens der rote Punkt auf, geben Sie Vollgas. Trainieren Sie Starts am besten in den Duellen gegen andere Fahrer. Hier treten Sie und Ihr Gegner immer mit gleichen Wagen an. Versuchen Sie, das Gas so zu dosieren, dass Sie nicht bereits auf der Startgeraden abgehängt werden. Einen perfekten Start erkennen Sie daran, dass Sie genauso schnell wie Ihr Gegner beschleunigen.



Wenn Sie vor dem Startsignal dosiert Gas geben, können Sie die Konkurrenz bereits zu Beginn des Rennens hinter sich lassen und einen beachtlichen Vorsprung herausfahren.



Verursachen Sie in einer engen Kurve eine Massenkarambolage (1). Mit ein wenig Übung fahren Sie als Erster aus dem verkeilten Haufen heraus (2).



Im Windschatten können Sie zu Ihren Vordermännern aufschließen und im geeigneten Moment zum Überholen ansetzen. Hartnäckige Gegner werden einfach an die Bande gedrängt.



Je größer der Blechschaden, desto länger der Boxenstopp. Fahren Sie in die Boxengasse, solange Ihr Wagen noch einigermaßen in Schuss ist.

Ich brech' ab!

Die meisten Veranstaltungen sind nur auf wenige Runden angesetzt. Aus diesem Grund reicht ein einziger, schwerer Fehler aus, den Anschluss an das Feld zu verlieren und in uneinholbaren Rückstand zu geraten. Zögern Sie nicht, ein verhunztes Rennen abzubrechen. Sobald Sie sich wieder in Ihrer Garage befinden, verlassen Sie die Saison und kehren zum Bürobildschirm zurück. Wenn Sie jetzt erneut den Laufbahn-Modus anwählen, steigen Sie vor dem verlorenen Rennen ein und erhalten eine weitere Chance. Profis erkennen bereits am Startfeld, wie es um die Siegeschancen steht. Da die Startaufstellung Ihrer Mitstreiter variiert, können Sie das Rennen bereits vor dem Start abbrechen und erst dann einsteigen, wenn Ihnen die Startkonstellation zusagt.

Aufnahmeprüfungen und Testfahrten

Um für bessere Teams zu fahren, müssen Sie häufig eine Testfahrt absolvieren. Sie haben dafür lediglich zwei bis drei Versuche.
Anfangs sollten Sie keine Probleme haben, die Zeitlimits einzuhalten. Spätestens ab der Power-Racing-Gruppe werden Sie nicht jede Aufnahmeprüfung auf Anhieb bestehen. Wenn Sie die Versuche „versemmelt" haben, werden Sie vom jeweiligen Team als Fahrer abgelehnt. Unendlich viele Versuche sind kein Problem: Speichern Sie vor Ihrer Testfahrt und laden diesen Spielstand, wenn der Versuch in die Hose ging. Mit diesem Trick schaffen Sie es, bei jedem Team einzusteigen!

Die Bonusrennen

Nachdem Sie eine Saison erfolgreich absolviert haben, melden sich diverse Herausforderer bei Ihnen. Die folgenden Mann-gegen-Mann-Duelle sind auf eine Runde angelegt. Gefahren wird mit extravaganten Fahrzeugen, die Sie im Falle eines Sieges behalten und im Freie-Fahrt-Modus einsetzen können. Meistens erweisen sich die gegnerischen Piloten als äußerst gewieft, so dass sie mit fairen Mitteln kaum zu schlagen sind. Fahren Sie hinter dem Herausforderer her und warten Sie auf einen günstigen Moment, ihn in das Kiesbett zu schießen oder ins Schleudern zu bringen. Jetzt können Sie den Vorsprung über die Runde bringen.

Hängen Sie sich dran

Sie werden feststellen, dass die Konkurrenz in Sachen Abzug meist einen Vorteil hat. Um diesen Nachteil auszubügeln, klemmen Sie sich ans Heck der Mitstreiter und nutzen den Windschatten. „Saugen" Sie sich an das Heck Ihres Vordermanns und schießen Sie auf einer langen Gerade an ihm vorbei. Achten Sie darauf, vor der nächsten Kurve rechtzeitig auszuscheren, um Auffahrunfälle zu vermeiden.

Betreiben Sie Blockadepolitik

Gegner, die sich nur knapp hinter Ihnen befinden, werden durch einen roten Pfeil am unteren Bildschirmrand gekennzeichnet. Außerdem können Sie wegen des guten Surround-Sounds den Gegner bestens orten. Lassen Sie die Störenfriede auf gar keinen Fall vorbeiziehen. Achten Sie darauf, dass Sie Ihrem Widersacher stets vor der Nase herfahren. In günstigen Fällen fährt Ihnen der ungeduldige Verfolger ins Heck und verpasst Ihnen zusätzlichen Schub, während der Konkurrent zurückfällt. Sollte Ihr Hintermann Sie dennoch passieren, warten Sie so lange, bis er fast an Ihrem Flitzer vorbei ist, um ihn dann empfindlich in die Seite zu rammen. Oftmals verliert der Gerempelte die Kontrolle über sein Fahrzeug und fällt weit zurück. In einigen Rennen sind Sie hinsichtlich Ihres Autos derart benachteiligt, dass gezielte Rammattacken die einzige Möglichkeit sind, die Konkurrenz für sich zu entscheiden.

Der Navigator

Der Schlüssel zum Erfolg heißt Streckenkenntnis. Während den Testfahrten prägen Sie sich den Verlauf so lange ein, bis Sie jeden Asphalthubbel kennen. Da es bei der großen Anzahl der Kurse schwer fällt, alle im Gedächtnis zu behalten, können Sie selbiges mit dem eingeblendeten Navigator auffrischen. Ihre momentane Position wird mit einem roten Kreis auf dem Streckenschema markiert. Mit ein wenig Übung ist es möglich, gleichzeitig auf die Straße und auf den Navigator zu achten. Auf diese Weise wissen Sie immer, wie eng die nächste Kurve ist und sind vor unliebsamen Überraschungen sicher.

Auf dem rechten Weg bleiben

Wie im echten Rennsport müssen Sie auch bei *DTM Race Driver* darauf achten, möglichst auf der Ideallinie zu fahren. Diese erkennen Sie an der abgenutzten Asphaltlinie auf der Stecke. Auf einigen Strecken benutzen die Computergegner Routen, die von der Ideallinie abweichen. Fahren Sie den Widersachern nach und prüfen Sie, ob deren Alternativ-Linie für Sie von Vorteil ist.

Kleiner Mann im Ohr

Während der Rennen sind Sie stets per Funkkontakt mit Ihrem Boxenteam verbunden. Ihre Crew gibt Ihnen wichtige Informationen über den Rennverlauf, Schadensmeldungen und Komplikationen. Nehmen Sie Bedenken vonseiten der Box niemals auf die leichte Schulter und halten Sie sich an deren Anordnungen.

Was hat es mit Boxenstopps auf sich?

Bei einigen Rennen müssen Sie in die Box. Wenn Sie diese Vorschrift ignorieren, werden Sie disqualifiziert. Legen Sie in solchen Rennen gleich nach einer der ersten Runden einen Boxenstopp ein. Da Ihre Kontrahenten nun einen Vorsprung haben, können Sie unbehindert Ihre Runden drehen und sich dem Feld von hinten nähern. Spätestens, wenn Ihre Mitstreiter in die Boxengasse fahren, können Sie zu ihnen aufschließen oder an ihnen vorbeiziehen. Außerdem hat ein früher Boxenstopp den Vorteil, dass Ihr Wagen – wenn überhaupt – nur leicht beschädigt ist und die Reparaturen wenig Zeit in Anspruch nehmen. In Rennen, für die kein Boxenstopp vorgeschrieben ist, lohnt sich ein Pitstop nicht. Wollen Sie zum Beispiel Ihren Wagen nach einem Crash reparieren lassen, verlieren Sie so viel Zeit, dass ein Sieg oder ein Punkte-Rang in weite Ferne rücken.

Ab durch die Mitte

Wenn sich vor Ihnen ein Unfall ereignet hat, bleibt Ihnen häufig nichts anderes übrig, als die Strecke zu verlassen, um den verunglückten Wagen auszuweichen. Aber auch wenn Sie in langsamen, engen Kurven überholen, können Sie kurzzeitig querfeldein fahren. Achten Sie dabei auf die Beschaffenheit des Bodens neben der Piste. Auf Gras können Sie Ihren Wagen noch relativ schnell fahren, während Kies oder Sand die Geschwindigkeit stark verringern. Häufig können Sie eine Schikane oder eine Doppelkurve umgehen, indem Sie – ohne auf Verluste zu achten – mitten hindurch düsen. Allerdings sind Sie so nicht zwangsläufig schneller, als wenn Sie auf der Strecke bleiben. Abseits der Strecke verliert Ihr Vehikel an Geschwindigkeit. Deswegen sollten Sie versuchen, so schnell wie möglich wieder auf Asphalt zu fahren. Auch der Wagen spielt hierbei eine Rolle. Ein langsames Gefährt mit wenig PS kann in den meisten Fällen eine Schikane schneller regulär meistern, als wenn Sie versuchen abzukürzen. Kommen Sie hingegen mit 300 km/h in einem Rennwagen angeschossen, können Sie Zeit sparen, indem Sie mit Vollgas eine Schikane oder S-Kurve abseits der Strecke passieren.

Machen Sie Stress

Ein besonders nettes Gimmick ist das künstliche Nervenkostüm der Mitstreiter. Wenn Sie Ihrem Vordermann ständig am Heck kleben, wird dieser nach einiger Zeit unruhig und begeht entscheidende Fehler. Versuchen Sie daher nicht, Ihre Position auf Biegen und Brechen zu verbessern, sondern warten Sie, bis sich eine geeignete Möglichkeit ergibt.

Sorgen Sie für Chaos

Eine andere effektive, wenn auch nicht ganz faire Methode, das Rennen für sich zu entscheiden: die bewusste Provokation von Massenkarambolagen. Dieser Trick funktioniert nur, wenn das Feld vor Ihnen dicht gedrängt fährt. Warten Sie eine enge Kurve (am besten eine Haarnadel) ab und sausen Sie mit voller Geschwindigkeit in das Heck Ihres Vordermannes. Mit ein wenig Übung ist es möglich, das gesamte Führungsfeld ineinander zu verkeilen und als Erster aus dem Trümmerhaufen herauszuspritzen. Während das Feld sich wieder ordnet, fahren Sie einem unbedrängten Sieg entgegen.

OHNE TAKTIK GEHT NICHTS

Der Karriereplaner

Nachdem Sie die erste Saison gemeistert haben, bieten Ihnen diverse Rennställe Arbeitsverträge an. Gerade als Karrierestarter sollten Sie darauf achten, die Anforderungen in Grenzen zu halten und nur adäquate Aufgaben anzunehmen. In den E-Mails können Sie die Vorstellungen der Rennställe nachlesen. Wenn ein Team in der letzten Saison den ersten Platz belegte, ist eine Verbesserung logischerweise nur schwer möglich. Der neue Arbeitgeber erwartet in einem solchen Fall einen Sieg. Um sich nicht unter zu hohen Erfolgsdruck zu setzen, sollten Sie sich ein Team suchen, das in der Vorsaison nur mäßig abgeschnitten hat. Hier sind die Anforderungen wesentlich niedriger und der Teamchef ist bereits mit wenigen Punkten zufrieden. Auf diese Weise erklimmen Sie die Karriereleiter auf der Überholspur.

Werden Sie Ihrer Aufgabe gerecht

Versuchen Sie nicht, den Superhelden zu markieren. Wenn es Ihrem Teamchef ausreicht, am Ende der Saison dreimal gepunktet zu haben, müssen Sie gar nicht erst versuchen, Meister zu werden. Niedrige Anforderungen haben ihre Begründung meist in mäßigen Wagen oder extrem starker Konkurrenz. Wenn Sie versuchen, über das Ziel hinauszuschießen, ist es sehr wahrscheinlich, dass Sie selbiges erst gar nicht erreichen.

Berücksichtigen Sie die Tabellenkonstellation

Prägen Sie sich die Namen und Autos der Mitstreiter genau ein. Machen Sie Ihre Überholabsichten vom Tabellenplatz des Widersachers abhängig. Wenn Sie sich beispielsweise an zweiter Position befinden, müssen Sie herausfinden, wie „wichtig" der führende Konkurrent ist. Ist der Anführer in der Tabelle vor Ihnen platziert, lohnt sich ein Angriff. Ist der Gegner in der Meisterschaft abgeschlagen, ist es nicht ratsam, ihn auf Teufel komm raus zu attackieren.

DIE RICHTIGE FAHRTECHNIK

Kratzen Sie die Kurve!

Die besten Möglichkeiten, um an der Konkurrenz vorbeizuziehen, bieten sich in den Kurven. Dabei gilt: je enger die Kurve, desto größer die Überholchance. Die Computergegner neigen dazu, vor den Biegungen scharf zu bremsen und erst nach dem Scheitelpunkt wieder Gas zu geben. Hier die Tipps, wie Sie die Kollegen am besten versägen:

1. Brettern Sie mit Vollgas auf die Kurve zu. Bleiben Sie dabei auf der Innenbahn. Selbst wenn die Rivalen bereits voll in die Eisen steigen, setzen Sie die Fahrt unvermindert fort. Vor jeder Kurve befinden sich mehrere Hinweisschilder. Bremsen Sie erst beim letzten Schild vor der Kurve voll ab und passieren Sie die Gegner, bevor diese wieder Gas geben. Bei engen Kehren können Sie mit geschicktem Handbremseneinsatz wichtige Sekunden gutmachen.

2. Benutzen Sie die Boliden Ihrer Widersacher als Stoßdämpfer, indem Sie ihnen mit voller Wucht ins Heck brettern. Während der geschundene Gegner versucht, sich aus dem Kiesbett zu befreien, können Sie die Kurve meistern und den Konkurrenten hinter sich lassen. Diese Methode dürfen Sie natürlich nur dann anwenden, wenn Ihr Gefährt noch keinen allzu großen Schaden genommen hat.

3. Kürzen Sie ab! In vielen Haarnadelkurven und Schikanen können Sie Zeit sparen, indem Sie einfach über den Grünstreifen donnern. Auch wenn das Grünzeug bremsend wirkt, sind Sie dennoch schneller, als wenn Sie artig dem Asphalt folgen. Diese Variante eignet sich besonders für sehr flotte Fahrzeuge mit träger Steuerung.

4. Achten Sie darauf, dass Sie „weich" lenken. Abrupte Steuerbewegungen vermindern die Bodenhaftung und kosten Zeit. Wenn Sie gefühlvoll steuern, bricht der Wagen auch nicht aus. Sollten Sie in den Kurven Reifenquietschen vernehmen, sind Sie zu rasant unterwegs.

Der kleine Unterschied

Je nach Antriebsart ist das Fahrverhalten der Boliden höchst unterschiedlich:

1. Wagen mit Front- oder Allradantrieb erweisen sich gerade in Kurven als sehr stabil. Sollten Sie mit zu hoher Geschwindigkeit in eine Biegung brettern, ist es kein Problem, in der Kurve zu bremsen, ohne gleich auszubrechen. Auch Schikanen lassen sich mit den besagten Antriebsarten zügig durchfahren, ohne dabei ins Schleudern zu geraten. Setzen Sie die Handbremse nur dann ein, wenn Sie kurz davor sind, dem Kiesbett einen Besuch abzustatten.

2. Boliden mit Heckantrieb sind in der Regel sehr PS-stark, lassen sich dafür aber wesentlich schwerer kontrollieren. Fahren Sie mit im Vergleich zu den Front- beziehungsweise Allradkollegen deutlich höherer Geschwindigkeit in die Kurven. Jetzt gilt es mit viel Fingerspitzengefühl und dosiertem Handbremseneinsatz durch die Biegung zu schlittern. Diese Technik zieht gerade bei *DTM*-Neulingen oftmals einen Abstecher in die Botanik nach sich. Mit ein wenig Übung lassen sich aber selbst die engsten Kurven zügig durchfahren. Achten Sie darauf, bei geraden Streckenabschnitten möglichst sanfte Lenkbewegungen zu machen, da die instabilen Autos sonst schnell ins Schlingern geraten.

AUF DAS TUNING KOMMT ES AN

Es lohnt sich nicht nur, vor jedem Rennen das Setup des Wagens auf das nächste Rennen abzustimmen, sondern es ist ein absolutes Muss. Mit einem falsch eingestellten Wagen fahren Ihnen die Gegner davon und Sie können sich glücklich schätzen, wenn Sie überhaupt in die Punkte-Ränge kommen. Vor jedem Rennen können Sie in der Garage die Einstellungen Ihres Wagens ändern. Hören Sie sich hierbei auf jeden Fall die Ratschläge des Teamchefs an und befolgen Sie diese auch – sie sind der einzige Hinweis, den Sie erhalten. Verändern Sie hauptsächlich die Getriebe-Übersetzung und den Andruck, um das Letzte aus dem Wagen herauszuholen. Wie Sie dies am Besten bewerkstelligen, entnehmen Sie dem Extrakasten auf der nächsten Seite. RALPH WOLLNER



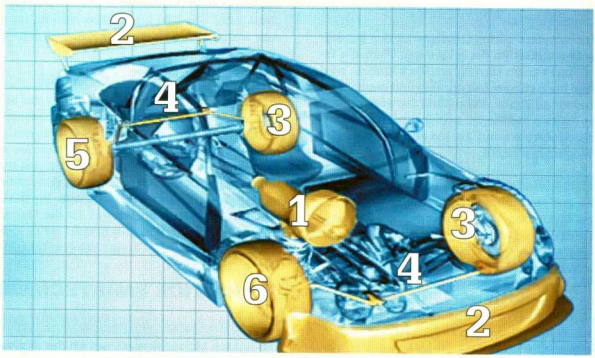
Wenn Ihnen die Startposition nicht passt, brechen Sie das Rennen einfach ab.



Mit einem flotten Wagen lohnt es sich, mitten durch die Schikanen zu brettern.

Das richtige Tuning

Passen Sie Ihr PS-Monster vor jedem Wettbewerb an die Kurse an. In der Abbildung werden die Komponenten gezeigt, die Sie verändern können. Wie Sie das machen, erfahren Sie in der dazugehörigen Kurzbeschreibung.



1. Schaltung:
Auf ebenen Strecken mit vielen Geraden benötigen Sie eine lange Übersetzung. Obwohl Ihr Wagen dadurch an Abzug verliert, profitieren Sie von der erhöhten Spitzengeschwindigkeit. Kurviges Terrain erfordert eine kurze Übersetzung, um möglichst schnell aus den Biegungen heraus beschleunigen zu können.

2. Anpressdruck
Hügelige und kurvenreiche Kurse erfordern einen hohen Anpressdruck. Der Wagen wird dadurch deutlich stabiler und Sie können schneller in die Kurven fahren. Die leicht verringerte Höchstgeschwindigkeit macht sich auf Geraden negativ bemerkbar.

3. Bremskraft
Die Verlagerung der Bremsaktivität auf die Hinter- beziehungsweise Vorderräder wirkt sich besonders auf das Fahrverhalten in Kurven aus. Starke Vorderbremsen haben eine immense Bremswirkung, lassen das Fahrzeug allerdings leichter ausbrechen. Kräftige Hinterbremsen stabilisieren den Wagen, sind allerdings nicht so effektiv wie Vorderbremsen.

4. Stabilisatoren
Der Einsatz dieser Stahlstreben ist prinzipiell nur bei harten Fahrwerken erforderlich. Ihr Wagen wird deutlich widerstandsfähiger. Selbst nach Unfällen bleibt das Fahrverhalten nahezu gleich. Kurven können schneller durchfahren werden und Ihr Wagen gerät nicht so schnell ins Schleudern.

5. Reifen
Ebene und trockene Fahrbahnen erfordern den Einsatz von Slicks, während Sie bei hügeligen oder verschmutzten Strecken (zum Beispiel Berg- und Wüstenrennen) auf Intermediate-Reifen zurückgreifen sollten. Bei Wolkenbrüchen ziehen Sie selbstverständlich Regenreifen auf.

6. Federung
Es empfiehlt sich, die Rennwagen immer etwas härter zu federn, als es die Standardeinstellungen vorgeben. Die Kurvenlage wird dadurch deutlich verbessert und auch die Schleudergefahr wird vermindert. Auf unebenen Strecken mit nur wenigen Kurven bleiben Sie beim Standard-Setup.

Die Bonus-Wagen auf einen Blick



Hier haben wir sämtliche Sonder-Vehikel für Sie zusammengetragen. Neben den Daten erfahren Sie, in welchem Wettbewerb Sie welches Auto erhalten.

Alfa GTV Cup: 1978 Chevrolet Corvette
Gewicht: 1.200 kg
Antrieb: Heck
PS: 400
Gänge: 5



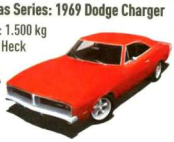
TOCA Tour: Austin Mini Cooper S
Gewicht: 700 kg
Antrieb: Front
PS: 180
Gänge: 5



Pacific Challenge: Mitsubishi Evo VI
Gewicht: 1.250 kg
Antrieb: Allrad
PS: 350
Gänge: 5



Americas Series: 1969 Dodge Charger
Gewicht: 1.500 kg
Antrieb: Heck
PS: 425
Gänge: 4



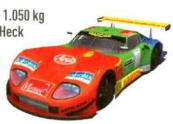
Southern European Challenge: TVR Tuscan R
Gewicht: 1.000 kg
Antrieb: Heck
PS: 450
Gänge: 5



Northern European Challenge: AC Cobra CRS
Gewicht: 1.000 kg
Antrieb: Heck
PS: 225
Gänge: 5



DTM: Marcos LM 600
Gewicht: 1.050 kg
Antrieb: Heck
PS: 700
Gänge: 6



European Tour: TVR Cerbera Speed 12
Gewicht: 1.088 kg
Antrieb: Heck
PS: 800
Gänge: 6



American Allstars: Toyota GT 1
Gewicht: 900 kg
Antrieb: Heck
PS: 600
Gänge: 6



V8 Supercars: Koenig C 62
Gewicht: 1.100 kg
Antrieb: Heck
PS: 800
Gänge: 5



Lola WM: MG Lola EX 257 Le Mans
Gewicht: 675 kg
Antrieb: Heck
PS: 450
Gänge: 6



DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.



Sieh an: mit DVD!
Trailer, Reportagen, Features,
Tests u. v. m.

JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.

HARDWARE


Dieser Flachmann besitzt einen Anschluss für das Kensington-Sicherheitsschloss.

Lang-Finger weg!

Iiyamas neuer 17-Zoll-Flachbildschirm E430S hat nämlich einen Diebstahl-Schutz.

Monitor | Ab Anfang Juni steht Iiyamas (Tel.: 0800-1003435) neuer 17-Zoll-TFT im Handel. Der Pro Lite E430S stellt maximal 1.280x1.024 Bildpunkte dar und besitzt eine Bild-Diagonale von 43 Zentimetern. Angeschlossen wird das Display über einen Standard-D-SUB-Stecker. Darüber hinaus besitzt der Monitor einen Kopfhöreranschluss, eine Diebstahlsicherung und unterstützt sRGB sowie Gammakorrektur. Kostenpunkt: 629 Euro.
Info: Iiyama, 0800-1003435 (www.iiyama.de)

Boxenkampf

Mit der neuen TXR-Lautsprecherserie holt sich Terratec bestimmt kein blaues Auge.

Boxensystem | Auf der CeBIT präsentierte Terratec mit dem TXR 665 das Flaggschiff der neuen HomeArena-TXR-Serie. Der Name ist zumindest teilweise Programm, denn das 5.1-Boxensystem verfügt über eine Effektivleistung von 65 Watt (RMS). Die Lautstärke des Systems stellt man an der Subwoofer-Front ein. Da lässt es sich auch abschalten. Das HomeArena TXR 665 ist ab Mai lieferbar und kostet 129 Euro.
Info: Terratec, 02157-81790 (www.terratec.de)


Die Lautstärke des TXR 665 regeln Sie an der Subwoofer-Front.

Ganz schön pingelig

T-DSL-Spieler geben für einen niedrigen PING viel – rund 30 Euro.


Die Preis-Struktur von T-Online ist ähnlich unübersichtlich wie die Webseite.

Online | Was DSL-Nutzer von vielen Anbietern kostenlos bekommen, wird von T-Online mit einer Gebühr belegt. Die Rede ist von einem DSL-Anschluss mit Fast-Path-Technik. Damit können Online-Spieler schneller auf das Spielgeschehen reagieren, müssen bei T-DSL aber monatlich 99 Cent mehr zur T-DSL-Gebühr bezahlen – und eine einmalige Bereitstellungsgebühr von 24,99 Euro. Außerdem bietet das Unternehmen nun auch das T-Online Sicherheitspaket Professional (Norton AntiVirus, Norton Personal Firewall 2003) auf Lizenzbasis für monatlich 4,95 Euro an. Jede weitere Lizenz schlägt mit jeweils 1,95 Euro zu Buche.
Info: T-Online, 01805-345345 (www.t-online.de)



BESSERWISSER

BERND HOLTMANN ÜBER ATI UND ALDI


Eine Grafikkarte mit dem neuen Radeon-9600-Chip wäre schon cool – der 9600 TX ist allerdings nur ein umgetaufter Radeon 9500.

Was zum Teufel ist eine Radeon 9600 TX?

Haben Sie kürzlich einen Aldi-PC gekauft und sich gefragt, was zum Teufel eine Radeon-9600-TX-Grafikkarte ist? Wir waren auch etwas überrascht, Atis brandneue Grafikkarte in einem Discount-PC von der Stange statt in unserem Testlabor zu finden. Neugierig wie wir waren, montierten wir kurzerhand den Lüfter von der Grafikkarte und riskierten einen Blick auf den Grafikkern. Und siehe da: Unter dem Lüfter versteckt sich ein R300-Chip – der Grafikprozessor, der in verschiedenen Versionen auch als Radeon 9500/9700 bekannt ist. Der Name 9600 TX ist also reiner Hohn, wenn man davon ausgeht, dass die 9600er-Modelle alle zur neuen R350-Serie gehören. Dabei fühl ich mich als Kunde doch veräppelt und – tut mir Leid – sehr stark an Nvidias Namensgebung der zwei stark unterschiedlichen Geforce4-Versionen MX und Ti erinnert. Eine Bitte in Richtung Ati und Nvidia: Marketing ist eine feine Sache, aber bitte macht es den Kunden nicht noch schwerer, eure Grafikchips zu unterscheiden! Ach ja, falls Sie noch fragen wollten, ob die TX-Platinen auch im Einzelhandel angeboten werden ... nein, die Karten werden ausschließlich in Komplett-PCs eingesetzt.



An der Gehäusefront finden Sie nicht nur das PCA-Logo, sondern auch USB-Anschlüsse.

Billig und willig!

PCs von der Stange sind mies, für Aufrüster nicht zu gebrauchen und oft untermotorisiert. Der PC-ACTION-FAN-PC ist die beste Alternative.

PC-System | Endlich ist er da: unser erster Fan-PC. Der Athlon XP 2.600+ greift auf 512 MByte DDR333-Speicher zurück und thront auf einem MSI-KT400-Mainboard. Als Grafiktriebwerk verwendet er eine Sapphire Radeon 9500 Pro. Mit der Maxtor-120-GByte-Festplatte, einem 16x-DVD-Laufwerk und einem 52x-CDRW-Brenner zählt der PC zwar nicht zur High-End-Klasse, kostet samt Windows-XP-Home, Brenner- und DVD-Software dafür aber nur knapp 1.200 Euro.
Info: Inspired Computer Solution (www.icscenter.de)

Bitte ein CeBIT!

PC ACTION hat bei der WELTGRÖSSTEN COMPUTERMESSE unter anderem AMD, Intel, Via und Co. einen Besuch abgestattet.



Diverses | AMD hat auf der CeBIT funktionstüchtige Prozessoren seiner ersten 64-Bit-Generation ausgestellt. Aber nicht nur am AMD-Stand konnte man die Athlon-64-Prozessoren bestaunen. Zwischen 20 und 25 weitere funktionstüchtige Prozessoren wurden vielen Ausstellern zur Verfügung gestellt – darunter vor allem Mainboard-Anbietern wie Legend QDI, die damit ihre ersten funktionstüchtigen Athlon-64-Hauptplatinen präsentieren konnten.
Intel widmete seinen Stand voll und ganz dem neuen Notebook-Prozessor mit dem Codenamen „Banias". Für Spieler wesentlich interessanter dürften aber die zwei neuen Mainboard-Chipsätze für die nächste Pentium-4-Generation sein, denn die unterstützt 800 MHz Front-Side-Bustakt. Die beiden Chipsätze hören zurzeit noch auf die Codenamen „Canterwood" und „Springdale" und verstehen sich auf AGP8X, Serial ATA und setzen ein Zweikanal-DDR400-Speicherinterface ein.
Mit dem aufpolierten VIA-Apollo-KT400A-Chipsatz zeigte VIA eine Alternative zum aktuellen Nforce2-Mainboard-Chipsatz. Der Neuling unterstützt nun endlich DDR400-Speicher und verwendet einen neuen optimierten Speichercontroller. Die ersten Versionen des KT400A setzen noch auf die momentan aktuelle Southbridge VT8235. Sie sollten also gleich auf die KT400A-Boards der zweiten Generation warten, denn die sind mit einer besseren Southbridge (VT8237) ausgestattet, welche sogar zwei Serial-ATA-Anschlüsse bietet. Der Nachfolger KT600 steht schon in den Startlöchern.

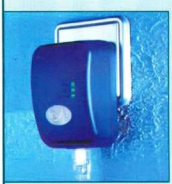

Auch am Nvidia-Stand war der Teufel los – trotzdem nahmen sich Luciano Alibrandi, Todd Reddick und Andrew Humber (v. l. n. r.) noch Zeit für unseren Schrauberchef Bernd Holtmann (2. v. l.).

LIES MICH!


Das ist kein Game Boy, sondern eine Multimedia-Jukebox mit Festplatte.

JUKEBOX HERO

Creative entwickelt einen tragbaren Multimedia-Player mit kleinem TFT-Display. Der auf der CeBIT gezeigte Prototyp von Microsoft arbeitet mit Microsofts Software-Plattform Media2Go. In dem kleinen Gerät befinden sich eine Notebook-Festplatte und ein Farbdisplay, um Videos, Fotos oder MP3-Dateien über bis zu sechs bis zwölf Stunden wiederzugeben. Ein Preis für das Multimedia-Genie steht bislang noch nicht fest.
Info: Creative, 00353-14380000 (de.europe.creative.com)


Ideal für WGs oder Studentenbuden: Dieser Adapter macht aus Stromleitungen ein Netzwerkkabel.

STECK EINEN WEG!

Mit dem Microlink DLAN USB bringt Devolo einen Netzwerkadapter auf den Markt, den Sie im ganzen Haus einsetzen können. Die Daten werden mit bis zu 14 MBit/s über die Stromleitung übertragen und sind sehr einfach zu installieren. Der Preis für einen einzelnen Stromnetzwerk-Adapter liegt bei 99 Euro – ein USB-Kabel, eine Anleitung und zwei Jahre Garantie sind im Paket inbegriffen.
Info: Devolo, 0241-1827999 (www.devolo.de)

FEUCHTER TRAUM


»Ich bin Geforce FX von Borg. Widerstand ist zwecklos!«

Mit der Mystify 5800 Extreme bringt Terratec eine wassergekühlte FX 5800 in den Handel. Die Kühlung soll laut Terratec sowohl für die Grafikkarte als auch für Prozessor und Festplatte erhältlich sein. Über ein beigelegtes Display können Sie die Temperatur auch von außen überwachen. Am Gainward-Stand bei der CeBIT konnte man den Prototyp einer wassergekühlten FX 5800 Ultra bestaunen. Die verkaufsfertige Version besteht aus einem 5,25-Zoll-Einschub, in dem Radiator, Pumpe und Wasserbehälter untergebracht werden. Wie Terratec will auch Gainward die Wasserkühlung separat anbieten.
Info: Terratec, www.terratec.de; Gainward, www.gainward.de

ICH GEH MAL FLAGGSCHIFFEN

Auf der CeBIT wurden zwar keine lauffähigen Produkte gezeigt, nichtsdestotrotz gab es von der Delta-Chrome-Serie von S3 Graphics ein neues Lebenszeichen. Eine Pressemitteilung konkretisierte die bisherigen Informationen etwas. Demnach schickt S3 den Delta Chrome F1 als High-End-Flaggschiff ins Rennen. Die Varianten S8 und S4 runden die DirectX-9-Familie ab. Bis zu 300 MHz schnell sollen die Chips laut S3 werden und bis zu 256 MByte RAM besitzen. Interessant: Die Mainstream-Variante S8 soll acht Pipelines haben, das wäre doppelt so viel, wie Ati und Nvidia mit ihren Produkten 9600/5600 anbieten.
Info: S3 Graphics, www.s3graphics.com

Damit kannst du dich brüsten



Statt zwei praller Dinger haben wir gleich drei: und zwar brandheiße Referenzkarten von Ati und Nvidia im Vorab- und neun weitere Grafikkarten im Praxistest.

Kurz nach der CeBIT im März trudelten viele neue Grafikkarten in der Redaktion ein. Darunter unter anderem drei besondere: Atis neues 3D-Zugpferd Radeon 9800 Pro, Nvidias Geforce-FX-Varianten 5200 Ultra sowie 5600 Ultra. So viel verraten wir Ihnen schon mal vorab: Da es sich bei den Karten um Referenz-Designs der Chiphersteller handelt, verzichten wir auf eine Bewertung. Wie gut sich die Neuen in Theorie und Praxis schlagen, sehen Sie anhand unserer Benchmarks und im Extrakasten „Hose runter: Jetzt wird verglichen!"

RADEON 9800 PRO – DER KING LEBT

Wie die 9700 Pro (Codename R300) startete auch die 9800 Pro (Codename R350) nicht ohne ein angeschlossenes Stromkabel vom Netzteil. Der Standard-Kühler wird auch von anderen Herstellern eingesetzt und ist mit 50,6 dB(A) zwar hörbar, aber nicht besonders laut. Das Referenzboard taktet mit 380/340 MHz, der DDR-Speicher arbeitet effektiv mit 680 MHz.

BENÖTIGTE CHIP-CHIRURGIE

Mit dem R350 hat Ati einige Änderungen am Chipdesign vorgenommen. So wurde beispielsweise der Speichercontroller optimiert, um damit noch mehr Leistung aus den ohnehin schon sehr guten Kantenglättungseinstellungen 4X und 6X herauszuholen. Auch das Optimierungspaket HyperZ wurde verbessert und unterstützt die Komprimierung von Stencil-Werten. Dieses Feature spielt vor allem für die aufwendige Schattenberechnung von *Doom 3* eine Rolle.

AB IN DEN PUFFER

Eine wichtigere Änderung ist die Einführung des so genannten F-Puffers. Er ermöglicht es dem R350, theoretisch unendlich lange Shader-Programme zu bearbeiten. Wenn für einen aufwendigen 3D-Effekt ein Pixel beispielsweise mehrere Male vom R350 berechnet werden muss, wird das Zwischenergebnis einfach in den F-Puffer geschrieben statt in den Grafikkartenspeicher. Bei unserem Übertaktungstest ließ sich die 9800 Pro problemlos auf 420 MHz Chiptakt und auf knapp 370 MHz Speichertakt (740 MHz effektiv) übertakten. Die Pro-Variante des 9800 ist bis zu 20 Prozent schneller als der Radeon 9700 Pro. Der Radeon 9800 liegt ungefähr gleichauf.

NVIDIA SETZT EINS DRAUF

Die wichtigsten Unterschiede der erst kürzlich vorgestellten

Nvidia-Chips NV31 und 34: Gegenüber dem NV30 (Geforce FX 5800 Ultra) verwendet Nvidia nur die Hälfte der 3D-Pipelines und reduziert auch die theoretische Polygonleistung. Der NV34 besitzt darüber hinaus keine Einheiten zur Komprimierung von Tiefen- oder Farbwerten – ein Feature, das für die Kantenglättung sehr wichtig ist.

DIE TECHNISCHEN INNEREIEN

Die uns zur Verfügung gestellten Referenzkarten waren bis auf den Grafikchip identisch – sie hatten 128 MByte DDR-RAM (2.5 Nanosekunden), einen externen Stromanschluss per Laufwerksstecker, einen externen Video-Enkoderchip (Philips SAA 7114H) und sind 19 Zentimeter breit (Ti-4600 = 21,5 cm). Bisher hat Nvidia nur die Taktfrequenzen für die Ultra-Varianten festgelegt (siehe Tabelle). Nur die 5200-Ultra-Karte verfügt über eine Lüftersteuerung, die im 2D-Betrieb komplett lautlos blieb und erst bei 3D-Anwendungen aufdreht. Bei der 5600 Ultra ist die Lüftung dagegen immer am Anschlag – und mit 58,1 dB(A) so laut wie die Geforce Ti-4400 und Ti-4600. Laut Nvidia können Hersteller die Lüftersteuerung für 5600-Ultra-Karten selbst regeln.

WELCHE SPIELE LAUFEN DENN DAMIT?

Im Spiele-Test sorgte lediglich *Splinter Cell* im Kantenglättungsmodus für Probleme. Die Performance des FX 5600 Ultra liegt ohne Kantenglättung und ohne anisotropen Filter (AF) selbst hinter der Geforce4 Ti-4200 (128 MByte) zurück – im Extremfall bis zu 30 Prozent. Der Grund ist eine abgespeckte Rechenarchitektur gegenüber der Geforce4-Ti-Reihe. Mit zweifacher Kantenglättung und vierfachem AF sieht die Sache anders aus: Bei *Aquanox 2*, *Splinter Cell*, *Serious Sam 2* und der *UT 2003*-Engine ist sie bis zu 30 Prozent schneller als die Ti-4600. Die normale FX 5600 ist immerhin gleichauf mit der Ti-4600. Bei *Unreal 2* und *NOLF 2* liegt die FX 5600 Ultra aber leicht hinter der Ti-4200 mit 128 MByte.

WAS IST VON DEM GANZEN ZU HALTEN?

Der Radeon 9800 Pro ist der neue 3D-König. Da Nvidia die



Splinter Cell gibt sich vor allem mit den Kantenglättungs-Einstellungen der neuen Radeon- und Geforce-Karten störrisch. Ohne Anti-Aliasing sind Sie hier besser dran.

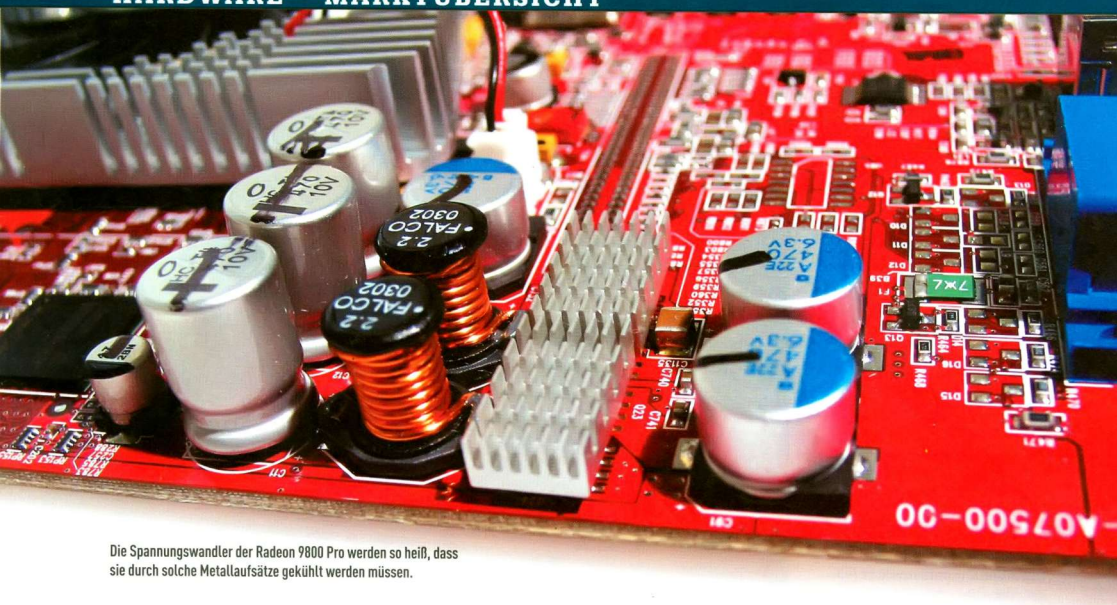
»Der neue Mixer von Nvidia wird von einem starken Motor angetrieben, der selbst grobe Nahrungsmittel ohne Probleme kleinkriegt.«



DER ERSTE LEISTUNGSVERGLEICH

Gerade noch auf der CeBIT und nun schon in unserem Testcenter. Wir konnten die neue High-End-Grafikkarte von Ati vorab testen.

Einstellungen: Athlon XP 2600+, Nforce2-Mainboard, 512 MByte DDR333, Treiber: Nvidia 42.72; Ati: 7.84, Windows XP



Die Spannungswandler der Radeon 9800 Pro werden so heiß, dass sie durch solche Metallaufsätze gekühlt werden müssen.

interne 3D-Berechnung von NV31 und NV34 verändert hat, erreichen die neuen Karten ohne zusätzliche Qualitätsfeatures (Kantenglättung, AF) nur sehr schlechte Ergebnisse. Ati hingegen hat sich mit den nützlichen Detailverbesserungen wieder einmal die 3D-Krone gesichert.

MAULKORB FÜR DIE FX 5800 ULTRA

Das Fazit der bisherigen Praxis-Erfahrungen mit dem Geforce FX 5800 Ultra war durchwachsen: zu laut, zu teuer, trotz 500 MHz Chiptakt und 1.000-MHz-DDR-II-Speicher. Nvidia hat nun das BIOS verändert, um den FX-Flow-Lüfter leiser zu stimmen. Im 2D-Betrieb sind die Karten fast geräuschlos. Der Lüfter bläst nur während und noch kurz nach dem 3D-Betrieb mit voller Drehzahl. An der Lautstärke hat das nichts geändert. Wenigstens bringt die Mystify 5800 Ultra ein gleichermaßen dickes wie aktuelles Spielepaket mit (siehe Testtabelle).

DER NEUE SILBERPFEIL

Leadteks Winfast A300 Ultra TD MyVIVO ist mit seinem riesigen Sandwich-Kühlkörper ein echter Hingucker. Der Kühlkörper ummantelt die komplette Grafikkarte und sorgt dafür, dass der PCI-Steckplatz neben dem AGP-Slot nicht mehr belegt werden kann. Anders als Nvidias Kühllösung setzt Leadtek auf zwei Lüfter, die mit 67,3 dB(A) zwar laut sind, aber die Luft nur im Inneren des PCs zirkulieren lassen. Das Lüftergeräusch ist wesentlich angenehmer und subjektiv leichter zu ignorieren, da es eher einem tiefen Brummen gleicht.

HIER WURDE MSIG GEARBEITET

MSIs Geforce FX 5800 Ultra gleicht wie die Terratec-Platine dem Referenzdesign. Der Grafikkarte selbst legt MSI noch drei etwas ältere Spiele bei: *Morrowind*, *Duke Nukem MP* sowie *Ghost Recon*. Für 600 Euro müssen Sie natürlich nicht auf einen Software-DVD-Player und einen VGA/DVI-Adapter verzichten.

DIRECTX 8: BILLIG ZU HABEN

In günstigeren Preisbereichen recycelt Ati die alten Radeon-8500-Grafikchips unter dem Namen Radeon 9100. Nur rund

AKTUELLE GRAFIKKARTEN IM TEST









	Tachyon G9700 Pro	Atlantis 9700 Pro Ultimate	A300 Ultra TD MyVIVO	FX5800 ULTRA-TD
Hersteller:	Tyan	Sapphire	Leadtek	MSI
Info-Telefon/Preis:	08136-939530/ca. 449,-	08734-939013/ca. 520,-	02405-424602/ca. 540,-	069-408930/ca. 560,-
Preis/Leistung:	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend	Befriedigend
Grafikchip:	Radeon 9700 Pro	Radeon 9700 Pro	Geforce FX 5800 Ultra	Geforce FX 5800 Ultra
Taktfrequenz Chip/Speicher:	325 MHz/620 MHz (2,89 ns)	325 MHz/620 MHz (2,89 ns)	500 MHz/1.000 MHz (2.0 ns)	500 MHz /1.000 MHz (2,0 ns)
Speichermenge und -art:	128 MByte DDR-RAM, 256 Bit	128 MByte DDR-RAM, 256 Bit	128 MByte DDR-II-RAM, 128 Bit	128 MByte DDR-II-RAM, 128 Bit
Anschlüsse:	VGA, DVI-I, TV-Out (S-Video)	VGA, DVI-I, TV-Out (S-Video)	VGA, DVI-I, TV-Out (S-Video)	VGA, DVI-I, TV-Out per internem Chip
Pixel Shader/Vertex Shader:	Pixel Shader 2.0; Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 2.0; Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 2.0; Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 2.0; Vertex Shader 2.0
Software:	WinDVD 4, Tachyon Graphics Monitor	TH Pro Skater 3, Tuning-Tool, PowerDVD XP 4	Gun Metal, Big Mutha Truckers, Tools	Morrowind; Duke Nukem: MP; Ghost Recon
Sonstige Ausstattung:	Hardware-Überwachung mit Piep-Alarm	Zalman Heatpipe, div. Kabel/Adapter	DVI-VGA, S-Video-/Comp.-Splitkabel	DVI-VGA-Adapter, TV-Out-Stecker
Übertaktbar:	Chip: 370 MHz; Speicher: 680 MHz	Chip: 360 MHz; Speicher: 680 MHz	Chip: 505 MHz; Speicher: 1.100 MHz	Chip: 550 MHz; Speicher: 1.100 MHz
Wertung:	*Beste 9700 Pro für Übertakter – empfehlenswert* **93%**	*Gut übertaktbar, ohne Gehäuselüfter keine gute Idee* **93%**	*Die subjektiv leiseste FX 5800 Ultra im Testfeld* **91%**	*Robuste Karte, basiert auf Nvidias Referenzdesign* **91%**



Deus Ex 2 sieht schon im frühen Stadium sehr gut aus – hier setzt man auf die 3D-Berechnung durch Pixel- und Vertex-Shader.

100 Euro kostet die Sapphire Atlantis Radeon 9100 mit 64 MByte DDR-Speicher (4 ns) ohne Software-Paket. Das Design der Grafikkarten ist identisch, wobei die Unterstützung eines neuen Video-Filters (Fullstream) der Radeon 9100 vorbehalten ist. Fullstream nutzt die Pixel-Shader-Einheit, um kantige Videos zu glätten. Im Gegensatz zur Radeon 9000 (Pro) verfügt der Radeon 9100 über zwei anstatt einer Textureinheit pro Pipeline. So wundert es nicht, dass die Radeon 9100 bei Benchmarks mit der *UT 2003*-Engine (Flyby) etwa 20 Prozent und mit 2X-Anti-Aliasing sogar um 32 Prozent schneller ist als eine Radeon 9000 Pro.

DAMALS WAR ALLES BESSER

Enttäuschend fällt der Vergleich der 9100 mit einer betagten Radeon 8500 aus. Mit dem alten R200-Grafikchip erzielten wir rund 8 bis 20 Prozent höhere Frameraten. Warum? Die Original-Radeon-8500 taktet mit 275/550 MHz, während die Neuauflage nur 250/460 MHz zu bieten hat. Mit einem Prozessor unter 900 MHz brauchen Sie gar nicht an die Anschaffung zu denken, vor allem, wenn Sie Anti-Aliasing im Quality Mode aktivieren. Aus Preis-Leistungs-Sicht schlägt die Karte alle anderen Testkandidaten.

BEI DENEN PIEPT'S WOHL!

Wir haben nicht schlecht gestaunt, als die Tachyon G9700 Pro von Tyan im Test ein sirenenartiges Geräusch von sich gab. Bei Problemen sendet die G9700 Pro nämlich akustische Signale aus. Statt des Ati-Referenzdesigns verwendet Tyan eine blaue Platine mit recht lautem Sandwich-Kühler, der neben dem Chip auch gleich die Speicherbausteine kühlt. Durch die gute Kühlung lief die Platine selbst mit 370/680 MHz (Chip/Speicher) vollkommen problemlos – der Übertaktungsrekord für 9700-Pro-Platinen.

DIAGNOSE: GUT

Die Winfast A280 TD MyVIVO-Edition setzt den Geforce4 Ti-4800 SE ein und sticht durch ihre drei lauten Lüfter und den Sandwich-Kühlkörper hervor. Unser Testmuster konnten wir mit stolzen 660 MHz Speichertakt betreiben. Der Chip macht dagegen bei 310 MHz schlapp. Fazit: Ein



Mystify 5800 Ultra	Winfast A280 TD VIVO	Ultra/750-8X XP GS	Medusa GF4 Ti-4800 SE	Atlantis Radeon 9100 PC ACTION PREISTIPP
Terratec	Leadtek	Gainward	Albatron	Sapphire
02157-81790/ca. 630,-	02405-424602/ca. 219,-	089-898990/ca. 249,-	02271-763300/ca. 240,-	08734-939013/ca. 100,-
Ausreichend	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Sehr gut
Geforce FX 5800 Ultra	Geforce 4 Ti-4800 SE	Geforce 4 Ti-4800 SE	Geforce 4 Ti-4800 SE	Radeon 9100
500 MHz / 1.000 MHz (2,0 ns)	275 MHz/550 MHz (3,6 ns)	275 MHz/550 MHz (3,3 ns)	275 MHz/550 MHz (3,3 ns)	250 MHz/460 MHz (4 ns)
128 MByte DDR-II-RAM, 128 Bit	128 MByte DDR-SDRAM, 128 Bit	128 MB DDR-SDRAM, 128 Bit	128 MByte DDR-SDRAM, 128 Bit	64 MByte DDR-SDRAM, 128 Bit
VGA, DVI-I, TV-Out per internern Chip	VGA, DVI, TV-Out (S-Video)	VGA, DVI, TV-Out (S-Video)	VGA, DVI, TV-Out (S-Video)	VGA, DVI, TV-Out (S-Video)
Pixel Shader 2.0; Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 1.3; Vertex Shader 1.1	Pixel Shader 1.3; Vertex Shader 1.1	Pixel Shader 1.3; Vertex Shader 1.1	Pixel Shader 1.4; Vertex Shader 1.1
Splinter Cell, Warcraft 3, Gun Metal, etc.	Aquanox, RS: Black Thorn, Master Rally	Serious Sam	Serious Sam; Motocross Mania	–
DVI-VGA-Umschalter, TV-Out-Stecker	Composite-/S-Video-Kabel	Composite-/S-Video-Kabel	Composite-/S-Video-Kabel	Composite-/S-Video-Kabel
Chip: 550 MHz; Speicher: 1.100 MHz	Chip: 310 MHz; Speicher: 660 MHz	Chip: 320 MHz; Speicher: 650 MHz	Chip: 320 MHz; Speicher: 680 MHz	Chip: 260 MHz; Speicher: 470 MHz
Schnelle Referenz-Platine, leider zu laut und zu teuer **90%**	*Günstige Karte mit guter Ausstattung. Lauter Lüfter.* **86%**	*Minimal leiser und teurer als die Leadtek* **86%**	*Super 2D-Qualität, magere Ausstattung* **84%**	*3D-Schnäppchen mit guter 3D-Performance* **70%**

Hose runter: Jetzt wird verglichen!

Wir lassen die nächste Grafikchip-Generation von Ati und Nvidia zumindest auf dem Papier schon einmal gegeneinander antreten.

	FX 5200	FX 5200 Ultra	FX 5600 Ultra	Radeon 9200	Radeon 9600	Radeon 9600 Pro	Radeon 9800 Pro
Codename	NV34	NV34	NV31	RV280	RV350	RV350	R350
Chiptakt	250 MHz	325 MHz	350 MHz	250 MHz	325 MHz	400 MHz	380 MHz
Speichertakt	200 MHz DDR	325 MHz DDR	350 MHz DDR	200 MHz DDR	200 MHz DDR	300 MHz DDR	340 MHz DDR
Speicher-Interface	128 Bit, DDR-I	128 Bit, DDR-I	128 Bit, DDR-I	128 Bit, DDR-I	128 Bit, DDR-I	128 Bit, DDR-I	256 Bit, DDR-I (II
Speicherbandbreite	6,4 GByte/s	10,4 GByte/s	11,2 GByte/s	6,4 GByte/s	6,4 GByte/s	9,6 GByte/s	21,7 GByte/s
Transistorenzahl	45 Mio.	45 Mio.	80 Mio.	60 Mio.	75 Mio.	75 Mio.	107 Mio.
Verfügbarkeit	April	April	April	März/April	April/Mai	April/Mai	Ende April
Preis	€ 100-150,-	€ 179,-	Ca. € 250,-	€ 140-200,-	€ 200-230,-	230-300,-	€ 430-470,-

respektables Paket mit guter Ausstattung.

KOMISCHER NAME

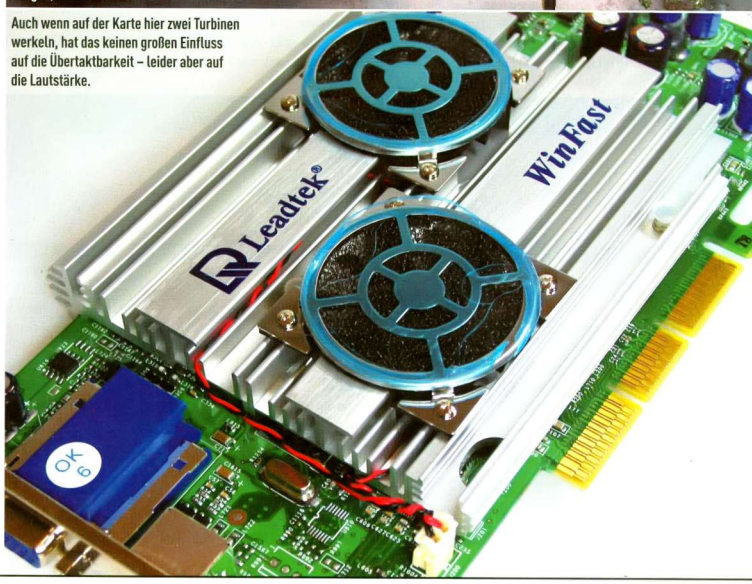
Gainward verwirrt seine Kunden, denn hinter gleichem Namen verbirgt sich eine Geforce4 Ti-4200-8X ebenso wie eine Ti-4800-SE! Im Vergleich zur Vorgängerkarte unterscheidet sich diese Ti-4800-SE lediglich durch den höheren Chip- und Speichertakt sowie den abgespeckten Lieferumfang. Der Chip selbst ist mit 275 MHz getaktet, während der Speicher mit einer sehr niedrigen Zugriffszeit von 3,3 ns mit 550 MHz läuft. Außerdem garantiert Gainward mit dem Golden Sample einen Takt von 290/620 MHz! Wir konnten die Grafikkarte sogar mit 320/650 MHz auf das Niveau einer Geforce4 Ti-4600 übertakten. Die Lüfter sind mit gemessenen 53,8 dB(A) nur unwesentlich leiser als die der Leadtek A280.

UND GANZ OHNE TENTAKEL

Hinter der Medusa Ti-4800 SE steckt eine Ti-4400 mit AGP-8X-Unterstützung. Der Hybrid-Kühlkörper sorgt mit gemessenen 40,4 Grad Celsius bei einem 51,4 dB(A) lauten Lüfter für eine sehr gute Kühlleistung. Die Zugriffszeit der Speicherbausteine liegt bei 3,3 ns, womit wir die Platine auf 320/680 MHz übertakten konnten. Mit WinDVD 3 liefert man einen nicht mehr ganz zeitgemäßen DVD-Player mit. Die beigelegten Spiele *Serious Sam* und *Motocross Mania* sind nicht mehr up to date. Das Fazit bleibt aber positiv: Die Grafikkarte von Albatron überzeugt nicht nur wegen des vergleichsweise niedrigen Preises, sondern schneidet auch in den Punkten Wärmeentwicklung und Übertaktung ordentlich ab. Der Lüfter ist im Vergleich der leiseste im Testfeld. BERND HOLTMANN



In Yager geht's so richtig rund – eine DirectX-8-Grafikkarte (Geforce3/4 Ti/Radeon 8500) zählt hier zu den Mindestvoraussetzungen, um alle Grafikeffekte darzustellen.



Auch wenn auf der Karte hier zwei Turbinen werkeln, hat das keinen großen Einfluss auf die Übertaktbarkeit – leider aber auf die Lautstärke.

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



Da bist du platt!

TFT-Monitore sind schlank und flimmern nicht – für Spiele aber ungeeignet, oder? Wir haben acht neue Geräte getestet und waren positiv überrascht.

Bislang waren nur wenige Fliegengewichte in der Lage, rasante Action-Spiele und Ego-Shooter ohne störende Verwischungs-Effekte darzustellen. Das hat nun ein Ende! PC ACTION hat acht Flachbildschirme insbesondere auf ihre Spielefähigkeit überprüft. Im Preis aller getesteten TFTs enthalten: ein Vor-Ort-Service von drei Jahren sowie ein deutsches Handbuch. TFT-Monitore sind absolut flimmerfrei, erzeugen keine elektrischen Felder und verbrauchen auch wesentlich weniger Energie als Röhrenmonitore (CRT = Cathode Ray Tube). Für Flüssigkristallbildschirme sprechen außerdem die meist perfekte Geometrie und die optimale Ausnutzung der gesamten Bildschirmfläche. Bei Röhrenmonitoren muss man per se bis zu 1,5 Zoll ungenutzte Fläche von der Größenangabe abziehen.

GLEICHSTAND

TFTs haben gegenüber CRTs einen entscheidenden Nachteil: ihre Schaltgeschwindigkeit. Sie brauchen 16 bis 25 Millisekunden, um einen oder mehrere Pixel hell und wieder dunkel werden zu lassen. Röhrenmonitore hingegen sind mit 8 bis 17 Millisekunden immer noch schneller unterwegs. Das inzwischen überholte Klischee, dass TFTs einen sehr beengten Einblickwinkel bieten, trifft bei neuen Geräten nicht mehr zu. Bei unseren Testkandidaten konnten wir selbst schräg von der Seite das Geschehen auf dem Monitor gut verfolgen.

SPIELETAUGLICHKEIT

Die neuen 17-Zoll-LCDs von Sony, Benq, Viewsonic, NEC, Adi, Videoseven und LG ha-

AKTUELLE TFTS IM TEST



	SDM-S71R	LCD1701	AS4314UT	Syncmaster 172T
Hersteller/Preis	Sony/€ 699,-	NEC/€ 559,-	Iiyama/€ 499,-	Samsung/€ 799,-
Info-Telefon	089-42081634	089-996990	0800-1003435	01805-121213
Preis/Leistung	Befriedigend	Gut	Gut	Befriedigend
Anschlüsse/horiz. Sichtwinkel	D-Sub/160 Grad	D-Sub/160 Grad	D-Sub (fest)/150 Grad	D-Sub. DVI-D/170 Grad
Maximale Auflösung	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz
Sichtbare Bildschirmdiag.	43 cm	43 cm	43 cm	43 cm
Helligkeit/Verteilung	260 Cd/m2/sehr gut	260 Cd/m2/gut	250 Cd/m2/gut	250 Cd/m2/gut
Kontrastverhältnis	500:01:00	450:01:00	500:01:00	500:01:00
Bildschärfe/Farbbrillanz	Gut/sehr gut	sehr gut/Sehr gut	Sehr gut/Gut	Sehr gut/Gut
Monitormenü-Bedienung	Gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Reaktionszeit (Hersteller)	16 ms	16 ms	20 ms	25 ms
Reaktionszeit (gemessen)	23 ms	23 ms	22 ms	40 ms
Ego-Shooter-tauglich	Ja	Ja	Bedingt tauglich	Bedingt bis untauglich
Sonstige Kritikpunkte	-	Gelbe Schlieren in Unreal 2	RGB-Kabel fest eingebaut	Deutliche Lichtflecken
Wertung:	*Der beste TFT für PC-Spieler – sehr empfehlenswert* **91%**	*Guter Monitor, aber knapp am ersten Platz vorbei* **90%**	*Etwas älter, aber teilweise für Spieler geeignet* **89%**	*Hochwertiges Display mit inzwischen altem Panel* **89%**

PC ACTION GOLD

ben eine Reaktionszeit von 16 Millisekunden. Damit können 63 Bilder pro Sekunde flüssig dargestellt werden. Das reicht selbst für Ego-Schooter aus. Röhrenmonitore haben zwar auch eine beschränkte Schaltgeschwindigkeit, diese ist aber von der Bildwiederholfrequenz abhängig.

MATHEMATIK FÜR SPIELER

Ein großer CRT-Monitor stellt Bilder meist mit 60 bis 100 Hertz dar – also mit 60 bis 100 Einzelbildern pro Sekunde. Um dieses Darstellungsverhalten mit dem eines Flachbildschirmes zu vergleichen, müssen wir die erwähnte Schaltgeschwindigkeit umrechnen. Eine einfache Formel gibt es nicht, allerdings können Sie anhand einiger Vergleiche grob schätzen, ob und wie leistungsfähig ein TFT-Monitor wirklich ist.
Wenn ein Kathodenstrahl-Riese beispielsweise mit 75 Hertz arbeitet, entspricht das einer Reaktionszeit von 13 Millisekunden. Je weiter die Reaktionszeit sinkt, umso mehr Bilder lassen sich in jeder Sekunde darstellen. Bei 10 Millisekunden wären es 100 Bilder pro Sekunde, bei 16 Millisekunden sind es 63. Da ein durchschnittlicher Ego-Shooter ab etwa 40 bis 60 Bildern pro Sekunde spielbar ist, sind die 16-ms-Flachmänner endlich auch für Spieler geeignet.

BERND HOLTMANN

Was haben die auf dem Kasten?

Wir haben die acht Testkandidaten mit ein paar aktuellen Spielen getestet: hier die Ergebnisse unserer knallharten Recherche mit Ego-Shootern, Rollenspielen und 2D-Spielen.

Spielbarkeit 17-Zoll-LCDs

Komponenten	Sony	NEC	Iiyama	Samsung	LG	Viewsonic	Vobis	Targa
Unreal 2: The Awakening	■	■	■	■	■	■	■	■
Sim City 4	■	■	■	■	■	■	■	■
Die Sims Deluxe Edition	■	■	■	■	■	■	■	■
Anno 1503	■	■	■	■	■	■	■	■
Gothic 2	■	■	■	■	■	■	■	■
EA Fußballmanager 2003	■	■	■	■	■	■	■	■
Age of Mythology	■	■	■	■	■	■	■	■
Battlefield 1942	■	■	■	■	■	■	■	■
Aquanox 2	■	■	■	■	■	■	■	■

Legende: ■ Spielbar ■ Bedingt spielbar ■ Nicht spielbar

SO WIRD'S KEIN FEHLKAUF!

Auf die folgenden Eigenschaften müssen Sie achten, wenn Sie einen sehr guten Flachbildschirm wollen, der mit schnellen 3D-Spielen keine Probleme hat.

WICHTIGE FEATURES:

- Kurze Reaktionszeit (16 bis 20 Millisekunden)
- Horizontaler Blickwinkel (160 bis 170 Grad)
- DVI-Anschluss (nur wichtig, falls Ihre Grafikkarte auch einen besitzt)
- Drei Jahre Vor-Ort-Service (spart Ärger bei Monitor-Defekt)
- ISO 13406-2 (aktuelle Norm für Flachbildschirme)
- Separates Signalkabel (bei Wackelkontakt auswechselbar)

DARAUF KÖNNEN SIE VERZICHTEN:

- Lautsprecher
- USB-Anschlüsse
- Design-Besonderheiten

AKTUELLE TFTS IM TEST

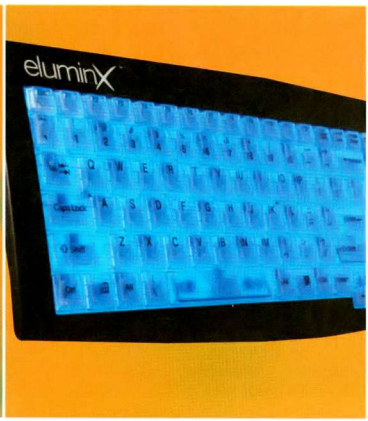


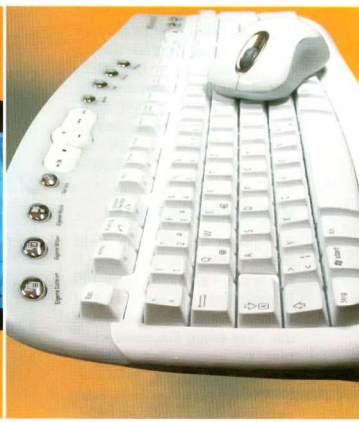



	Flatron L1710B	VG170m	Highscreen HS 767	Visionary LCD 17
Hersteller/Preis	LG/€ 599,-	Viewsonic/€ 699,-	Vobis/€ 399,-	Targa/€ 479,-
Info-Telefon	02154-4920	02154-91880	01805-90910	00800-08274272
Preis/Leistung	Befriedigend	Befriedigend	Sehr gut	Gut
Anschlüsse/horiz. Sichtwinkel	D-Sub, DVI-I/140 Grad	D-Sub/140 Grad	D-Sub/160 Grad	D-Sub (fest)/150 Grad
Maximale Auflösung	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz
Sichtbare Bildschirmdiag.	43,2 cm	43,2 cm	43 cm	43 cm
Helligkeit/Verteilung	250 Cd/m2/Sehr gut	280 Cd/m2/Befriedigend	250 Cd/m2/Gut	250 Cd/m2/Befriedigend
Kontrastverhältnis	400:01:00	450:01:00	350:01:00	500:01:00
Bildschärfe/Farbbrillanz	Gut/Gut	Gut/Gut	Gut/Gut	Gut/Befriedigend
Monitormenü-Bedienung	Befriedigend	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend
Reaktionszeit (Hersteller)	16 ms	16 ms	25 ms	20 ms
Reaktionszeit (gemessen)	23 ms	23 ms	23 ms	27 ms
Ego-Shooter-tauglich	Bedingt tauglich	Gut bis bedingt tauglich	Bedingt tauglich	Bedingt bis untauglich
Sonstige Kritikpunkte	-	Deutliche Lichtflecken; Blickwinkel niedrig		RGB-Kabel fest eingebaut
Wertung:	*Durch die Ausstattung eher für den Büro-Betrieb* **87%**	*Gutes LC-Display mit großen Schwächen in Ego-Shootern* **86%**	*Der Preis macht den LCD fast unwiderstehlich.* **84%**	*Trotz Schwächen ist dieser für Einsteiger geeignet.* **81%**

PC ACTION PREISTIPP







Mystify Razer Boomslang 2500

Wie genau sollte eine Maus für Spieler funktionieren? Richtig: Sehr genau! Denn nur damit landen Sie bei Ego-Shootern präzise Treffer. Seit rund vier Jahren sind Mäuse mit optischen Sensoren sehr beliebt – nicht zuletzt, da sie so pflegeleicht und im Vergleich zu kugelgelagerten Handnagern nicht gereinigt werden müssen. Sie sind zwar per se sehr exakt (bislang bis zu 800 dpi), können es mit der Mystify Razer Boomslang 2500 aber nicht aufnehmen. Denn die arbeitet mit stolzen 2.500 dpi! Das Design des Vorgängers Razer Boomslang 2000 (2.000 dpi) hat man übernommen und neu eingefärbt. Die fünf Maustasten und das Scrollrad können Sie nun auch mit wenig Druckkraft bedienen. Anschließen können Sie die Maus per USB. Mit der mitgelieferten Software ist sogar die Sensitivität der horizontalen und vertikalen Achsen regelbar – sehr praktisch. Auch wenn sich am Design nach wie vor die Geister scheiden: Die Mystify Boomslang 2500 ist das Nonplusultra für PC-Spieler! (bh)

Produktname:	Mystify Razer Boomslang 2500
Hersteller:	Razer/Terratec
Preis/Termin:	€ 69,-/erhältlich
Webseite:	www.fiberlinenetworks.com
Telefon:	02157-81790
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung: 83%
Eigenschaften: 74%
Leistung: 86%
Gesamt: **83%**

„Die präziseste Maus für PC-Spieler. Vor dem Kauf unbedingt Probe fassen, ob Ihnen das eigenwillige Beidhänder-Design gefällt."

EluminX Leucht-Keyboard

Kennen Sie das? Sie versuchen, in einem dunklen Raum komplizierte Tastenkürzel zu drücken, treffen aber immer die falschen Tasten? Mit dieser Tastatur haben Sie das Problem nicht mehr, denn sie ist beleuchtet. Ihre 104 Standard-Tasten gleichen in Qualität und Verarbeitung der eines teuren Notebooks – sie sind flach und haben einen guten Druckpunkt. Für die Beleuchtung setzt der Hersteller nicht auf einfache Leuchtdioden, sondern verwendet eine fluoreszierende Leuchtfolie, die aquamarinblaues Licht spendet und damit die transparenten Tasten beleuchtet. Die Technik wird auch für Tastaturen des U.S.-Militärs eingesetzt. Bei absoluter Dunkelheit sind alle Tasten durch das dezente Licht stets deutlich erkennbar. Mit 1,5 Metern ist das PS/2-Kabel allerdings etwas kurz bemessen. Fazit: Mit dieser Tastatur fallen Sie auf der nächsten LAN-Party auf jeden Fall auf – und Sie finden im Dunkeln auch die richtigen Tasten. Das hat allerdings einen stolzen Preis von immerhin 90 Euro! (bh)

Produktname:	Eluminx Leucht-Keyboard
Hersteller:	Auravision
Preis/Termin:	€ 99,-/erhältlich
Webseite:	www.eluminx.com
Telefon:	(0039) 4 71 78 93 08
Preis/Leistung:	Ausreichend

Ausstattung: 81%
Eigenschaften: 91%
Leistung: 81%
Gesamt: **84%**

„Die perfekte Tastatur für nächtliche Spiele auf LAN-Partys oder zu Hause"

Wireless Optical Desktop Ice

Dieses edle Eingabe-Gespann kommt ganz ohne Kabel aus. Die Tastatur besitzt eine bequeme Handablage und 32 Funktionstasten mit acht frei programmierbaren Hotkeys und schon mit nützlichen Befehlen doppelt belegten F-Tasten. Die optische Maus ist sehr handlich und sowohl für Rechts- als auch Linkshänder geeignet. Allerdings besitzt sie nur zwei Tasten und ein Scrollrad. Die Reichweite des Funkempfängers beträgt 1,80 Meter. Angeschlossen wird das Duett über zwei PS/2-Anschlüsse oder einen PS/2-USB-Kombistecker. Eine Treiber-CD und ein PS/2-USB-Adapter sowie Batterien liegen dem Paket gleich bei. Die Installation der beigelegten Software verlief problemlos. Die Maus arbeitet zwar präzise, führt Bewegungen aber mit einer sehr geringen Verzögerung (Latenz) aus. Bei 2D-Spielen fällt dies kaum auf, in Ego-Shootern oder Actionspielen stört es allerdings. Fazit: Eine optisch und technisch ausgereifte Kombination, die für Actionspieler aber nur bedingt zu empfehlen ist. (bh)

Produktname:	Wireless Optical Desktop Ice
Hersteller:	Microsoft
Preis/Termin:	€ 99,-/erhältlich
Webseite:	www.micrsoft.de
Telefon:	089-31760
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung: 89%
Eigenschaften: 81%
Leistung: 83%
Gesamt: **86%**

„Edle Maus- und Tastaturcombo, die durch die Optik und die Funktechnik punktet"



ComStar

Ihr Hardware-Discounter

Bestell-Hotline: 09421-989863
Bestell-Fax: 09421-914399



36,-

DVD-Laufwerk Artec DHI-G40
16-fach, ATAPI, bulk-Version
"Chip-Testsieger"



45,-

Pine GeForce4 MX-440SE
TV-Out Retail
8x AGP,64 MB SD-Ram



89,-

Logitech Cordless Desktop Optical Comfort



125,-

Festplatte Maxtor 120 GB
7200 U/min Typ 6Y120L0, U-133



46,-

Mainboard ASRock K7VT2 Socket A
Athlon + Duron, Audio und Lan o. board



189,-

Club3D Ati Radeon 9500
128 MB DDR, Tv-Out DVI



62,-

Lite-On CD-Brenner 48/24/48x
48246S Retail ATAPI Smartburn



69,-

Infineon
512MB DDR-RAM PC266
CI2



66,-

EPSON Stylus C42UX
11 s/min, 1440 x720 dpi

Weitere Artikel rund um den PC finden Sie unter:

www.comstar.ag

Adresse: ComStar, Pater-Josef-Mayer-Str. 1, 94315 Straubing

MAINBOARDS

Elitegroup	
K7S5A LAN, SoA, SIS735	47,90
K7S6A, SoA, SIS435	55,90
P4VXASD2+ So478, P4X333	56,90
P4S5ADX+ Lan,So478, 645DX	59,90
ASRock	
K7VT2 Lan SoA, KT266A	45,90
PE-Pro LanSo478, 645	58,90
P4I45D Lan, So478, 845D	61,90
EPOX	
EP-8K9A SoA, KT-400	86,90
EP-8RDA+Lan SoA Nforce2	119,90
EP-4PEA+Lan,So478 i845PE	159,90
ASUS	
A7V-333-X LAN, SoA, KT333	86,90
A7N-8X Deluxe DLAN,SoA,nforce2	159,90
P4S-533-E So478, 645DX	77,90
P4PE LAN/S-ATA So478, 845PE	146,90

Weitere Mainboards finden Sie in unserem Webshop

FESTPLATTEN

IBM/Hitachi	
120 GB IC35L120AV-VII, 7.200,8MB	118,90
80 Maxtor	
GB, 6Y080L0 7200	96,90
120 GB, 6Y120L0 7200	123,90
160 GB, 6Y160P0 7.200, 8 MB Ca.	229,90
40 Western Digital	
80 GB, WD 400 EB, 5400	69,90
80 GB WD 800 BB, , 7200	98,90
GB WD 800 JB, , 7200, 8MB	115,90
Sonstige	
60 GB Excelstor, 7200	81,90

Weitere HDD´s finden Sie auf www.comstar.ag

PROZESSOREN (Tagespreise)

AMD	Tray	Box
Duron 1300	40,90	
Athlon XP 1800+	67,90	
Athlon XP 2100+	99,90	109,90
Athlon XP 2200+	104,90	122,90
Athlon XP 2400+	124,90	159,90
Athlon XP 2600+	232,90	267,90
INTEL	**Tray**	**Box**
Celeron-1300 FCPGA-II		58,90
Celeron-2100 S-478		104,90
P4-1,8 S-478 512KB		161,90
P4-2,4 S-478 512KB,533MHz		182,90
P4-2,53 S-478 512KB 533MHz		219,90
P4-2,66 S-478 512KB 533MHz		269,90
2.8 S-478 512KB 533MHz		399,90

ARBEITSSPEICHER (Tagespreise)

OEM	256MB	512MB
DDR PC266 CL 2,5	24,90	52,90
DDR PC333 CL 2,5	27,90	53,90
INFINEON	*256MB*	*512MB*
DDR PC266 CL2	36,90	68,90
DDR PC333 CL2,5	38,90	68,90
SD-Ram PC133 CI3	43,90	76,90
CORSAIR	*256MB*	*512MB*
DDR PC333 XMS CL2	65,90	115,90
DDR PC400 XMS CL2	92,90	159,90

GRAFIKKARTEN

Guillemot/Hercules	
3D Prophet 9500 Pro ,128 MB,TV	239,90
3D Prophet FDX 9700 Pro,128MB,TV, DVI	379,90
Terratec	
Mystify 4200 64MB 8x TV/DVI	157,90
Mystify 4800SE Games128MB 8x TV/DVI	239,90
Mystify 5800 128MB 8x TV/DVI, GF-FX	489,90
Mystify 5800Ultra128MB 8xTV/DVI GF-FX	559,90
MSI	
GeFo4 MX-440-8X 64 MBTV /DVI/ViVo	106,90
GeFo4 Ti4200 64MB -8X TVI	149,90
GeFo4 Ti4200128MB -8XTV/DVI/ViVo	179,90
Sonstige	
Pine Gefo4 MX-440 64MB SD.TV	45,90
PNY GeFo4 Ti4200 64MB 8X TV/DVI	134,90
PNY GeFo4 Ti4200128MB -8X TV/DVI	175,90
Club3D ATI Radeon 7000 64MB SD,TV	45,90
Club3D ATI Radeon 9000 64MB,TV,DVI	82,90
Club3DATI Radeon 9000 PRO 64MB ViVo,DVI	122,90

FLOPPY, CD + DVD-ROM

Floppy, Alps 1,44	8,90
CD-Rom MaxD 52x ATAPI Bulk	21,90
CD-Rom LG 52x CRD-8521B Bulk	23,90
DVD-ROM BTC (316B) 16/48x Bulk	38,90
DVD-Rom Artec 16/40x Retail	35,90
DVD-Rom TOSHIBA SD-M1712,16/48x b.	47,90

CD + DVD-BRENNER

CD-RW BTC 48/12/48 bulk +SW	56,90
CD-RW Plextor PX-W4824TA 48/24/48 b.	96,90
CD-RW Artec 52/24/52 Retail	59,90
CD-RW AOpen CRW5224 52/24/52 Retail	64,90
DVD-RW-R Toshiba SD-R 5002 1/2/12	219,90

NETZWERK + ISDN + MODEM

PCI Genius 10/100Mbps 00BaseTX	8,90
PCI Genius 10/100/1000Mbps 1000BaseT	53,90
USB Hub 4 Port Retail	15,90
USB Hub 7 Port Retail	29,90
Switch 5 CNet 10/100Mbps 100BaseTX	26,90
Switch 8 CNet 10/100Mbps 100BaseTX	31,90
Modem Devolo MicroLink 56k PCI Retail	35,90
ISDN/DSL-Karte AVM FritzCard DSL int.	109,90

EINGABEGERÄTE

Tastatur BTC Multimedia (DE) PS/2	7,90
Tastatur Microsoft Natural Multimedia PS/2	52,50
Wheel Mouse Mitsumi 2-Tasten PS/2 Bulk	5,90
Wheel Mouse Logitech Pilot Opti USB/PS2	27,90
Logitech Cordl. Desktop Deluxe Opt.Ret.	75,90

SONSTIGES

Monitor17" NOVITA 72kHz TC99	119,90
Monitor19" NOVITA 96kHz Dynaflat TC99	189,90
Gehäuse Linkworld Midi ATX 300W	35,90
Gehäuse Chieftec Midi DX-01B-D schwarz	65,90
Soundkarte Soundblaster Live Player 5.1	38,90

Versandkosten:
bei Vorauskasse 5,90 €
per Nachnahme 8,90 €

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 MByte DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	82%
G4 Ti-4200 Turbo	Albatron	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	82%
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	82%
Tachyon Rad. 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	82%
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4400	Ca. € 180,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	82%
Radeon 9500	Connect 3D	Radeon 9500	Ca. € 175,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	80%
Maya II Radeon 9500	Gigabyte	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	80%
Gladiac 9500	Neue Elsa GmbH	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	80%
SP7200TZ Pure	Sparkle	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 159,-	64 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	80%
Atlantis Radeon 9000Pro	Sapphire	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	80%
G4MX-460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 180,-	64 MByte DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	80%

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
Atlantis Rad. 9700 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9700 Pro	Ca. € 520-	128 MByte DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	93%
Tachyon G8700 Pro	Tyan	Radeon 9700 Pro	Ca.€ 450,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	93%
Gladiac 9700 Pro LE	Neue Elsa GmbH	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	92%
Winfast A300	Leadtek	Geforce FX 5800 Ultra	Ca. € 540,-	128 MByte DDR-II-SDRAM	500/1.000 MHz (effektiv)	91%
FX5800 Ultra-TD	MSI	Geforce FX 5800 Ultra	Ca. € 560,-	128 MByte DDR-II-SDRAM	500/1.000 MHz (effektiv)	91%
Mystify 5800 Ultra	Terratec	Geforce FX 5800 Ultra	Ca. € 630,-	128 MByte DDR-II-SDRAM	500/1.000 MHz (effektiv)	90%
Ultra/750-8X XP GS	Gainward	Geforce 4 Ti-4800 SE	Ca. € 250,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/225 (DDR)	90%
Winfast A280 TD VIVO	Leadtek	Geforce4 Ti-4800 SE	Ca. € 220,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/225 (DDR)	86%
3D Prophet Rad. 9500	Hercules	Radeon 9500 Pro	Ca. € 289,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	85%
3D Prophet Rad. 9700	Hercules	Radeon 9700	Ca. € 380,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	85%
Medusa GF4 Ti-4800 SE	Albatron	Geforce 4 Ti-4800 SE	Ca. € 240,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	84%

DER PREISTIPP-PC € 1.119,-

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 2400+ (T-Bred)	€ 145,-	www.e-bug.de	05187-300604
Kühler	Noiseblocker NB-Acup Silent II	€ 40,-	www.noiseblocker.de	02103-255714
Hauptplatine	MSI K7N2-L	€ 109,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR PC333 CL2,5 Infineon	€ 86,-	www.snogard.de	02234-9661333
Grafikkarte	Enmic Radeon 9500 Pro	€ 221,-	www.mb-it.de	05932-50450
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 67,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Festplatte	Seagate Barracuda IV, 80 GByte	€ 115,-	www.avitos.de	01805-606065
Gehäuse	Chieftec CS-601 (ohne Netzteil)	€ 69,-	www.listan.de	040-73676860

DER EINSTEIGER-PC € 813,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	AMD Athlon XP 1800+	€ 70,-	www.kmelektronik.de	07159-943111
Kühler	Titan TTC-D5TB (F/CU 35)	€ 23,-	www.pc-cooling.de	04392-91610
Hauptplatine	Elitegroup K7VTA3 V5 (KT333)	€ 60,-	www.snogard.de	02234-9661333
Arbeitsspeicher	256 MByte DDR PC333 CL2,5 Kingston	€ 45,-	www.e-bug.de	05187-300604
Grafikkarte	Innovision Tornado GF Ti-4200/64 MByte	€ 155,-	www.mb-it.de	05932-50450
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 40,-	www.avitos.de	01805-606065
Festplatte	IC35L040AVVN07, 40 GByte	€ 93,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Gehäuse	Intertech Calvin 2	€ 62,-	www.mindfactory.de	04421-9131170

DER HIGH-END-PC € 2.801,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	Intel P4 3,06 GHz	€ 689,-	www.alternate.de	01805-905040
Kühler	Wasserkühlung Innovaset 6	€ 265,-	www.oc-card.de	05141-35702
Hauptplatine	Asus P4G8X Deluxe (E7205)	€ 229,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR PC333 Corsair	€ 168,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Sapphire 9700 Pro Ultimate Edition	€ 438,-	www.e-bug.de	05187-300604
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2	€ 129,-	www.snogard.de	02234-9661333
Festplatte	Western Digital WD2000JB, 200 GByte	€ 379,-	www.avitos.de	01805-606065
Gehäuse	Chieftek 901, NB-Silent-Pro 350 Watt	€ 239,-	www.blacknoise.de	05187-300604

MONITORE

MODELL	HERSTELLER	GROSSE	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%
Mystify Razer Boomslang 2.500	Terratec/Kärna	€ 54,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	84%
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	81%

TASTATUREN

MODELL	HERSTELLER	PREIS	ANSCHLAG	ANSCHLUSS	WERTUNG
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	86%
ElominX Leucht-Tastatur	Auravision	€ 99,-	Leicht	PS/2	84%
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%

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%


REVOLTEC
REVOLUTION TECHNOLOGY
GET READY FOR A REVOLUTION!
WWW.REVOLTEC.NET



»PCA-Redakteur Christian Sauerteig haut sich gern aufs Ohr.«

Heul doch!

Ihr Rechner streikt, weil sich einzelne Komponenten in die Quere kommen? PC ACTION erklärt Ihnen, was Sie neben Grafikkarte und CPU für den ultimativen Spiele-Rechner brauchen.

Speicher und Festplatten tragen neben CPU und Grafikkarte wesentlich zur Performance bei. Auch das Betriebssystem spielt diesbezüglich eine Rolle. Windows XP ist seinem „Vorgänger" in puncto Stabilität weit überlegen. Wurde beispielsweise *Unreal 2* auf einem Rechner mit Windows 98 SE gestartet und ordnungsgemäß beendet, war anschließend ein Neustart erforderlich, um weitere 3D-Spiele zu starten. Ein ähnliches Problem tritt unter Windows 98 SE auf, wenn man eine Ati Radeon 9700 Pro (Treiber Catalyst 3.1) besitzt. Die Radeon nach dem Beenden von *Unreal 2* wieder zum Arbeiten zu bringen, ist ebenfalls nur möglich, wenn Sie das System neu booten. Für Aufsehen sorgen allerdings eher die Performanceunterschiede zwischen Windows XP und Windows 98 SE. Das bereits betagte Windows 98 ruckelt (trotz gleicher Hardwarekonfiguration) beim Abspielen des Intros von *Age of Mythology*. Hinzu kommt, dass die Ladezeit von *Unreal 2* unter XP um fast 65 Prozent schneller ist als bei 98.

ARBEITSSPEICHER-EINSTELLUNGEN

Durch die richtigen Speicher- und FSB-Einstellungen können Sie auch an Leistung gewinnen. Die Unterschiede betragen je nach Benchmark



Dieser Unreal-2-Level MO3AZ ist 16 MByte groß und damit als Ladezeiten-Test gut geeignet.

Fazit:

WINDOWS 98 SE VS. WINDOWS XP

Klares Ergebnis: Windows XP liegt bei Ladenzeiten, Stabilität und fps-Benchmarks deutlich vor den Ergebnissen von Windows 98 SE.

FAT32 VS. NTFS

FAT32 ist unter WinXP etwas schneller als NTFS, allerdings wegen der Clustergrößen unökonomischer. Wir raten zu NTFS.

256 VS. 512 MBYTE RAM

512 MByte RAM sind optimal, da 256 MByte wegen der langen Ladezeiten und miesen Performance in Spielen nicht mehr zeitgemäß sind.

5.400 VS. 7.200 RPM

Eine Festplatte mit 7.200 Umdrehungen pro Minute sorgt nicht für mehr Bilder pro Sekunde in Spielen, auch die Ladezeiten verkürzen sich etwas.

zwischen sieben (*Unreal 2*) und elf (*Dungeon Siege*) Prozent. Das bestätigte uns der direkte Vergleich zwischen einem Athlon mit 133 MHz FSB und synchronem Speichertakt und einem Athlon auf Nforce2-Platine mit 166 MHZ FSB, synchronem Speichertakt und einer Speicherlatenz von CL2. Bei Athlon-Systemen sind derzeit 512 MByte DDR-SDRAM PC333, CL2 und ein Prozessor mit 166 MHz FSB das Optimum. Ein nicht zu unterschätzender Faktor ist die Größe des Arbeitsspeichers. Die Ladezeiten bei 512 MByte RAM verringern sich gegenüber 128 MByte RAM teilweise um das Siebenfache. Außerdem läuft mit nur 128 MByte RAM kaum ein aktuelles Spiel flüssig. Ein Rechner mit 256 MByte DDR-SDRAM benötigt rund doppelt so lange, um einen *Unreal 2*-Level zu laden wie ein PC mit 512 MByte RAM. Die Ladezeit eines Levels reduzierte sich mit 768 MByte DDR-SDRAM nochmals um 28 Prozent. Allerdings erzielten wir keine höheren Frameraten bei den Benchmarks.

WAS BRINGT EIN ZWEIKANAL-SPEICHERINTERFACE?

Mainboards mit Zweikanal-Speicherinterface sind voll im Trend: Nach Intel und Nvidia bringt jetzt auch Sis entsprechende Chipsätze. Intel hat die Dual-Channel-Technik mittlerweile auch auf DDR-fähige Chipsätze portiert. Ursprünglich gab es nur Zweikanal-Lösungen für RDRAM-Speicher. Gerüchten zufolge arbeitet auch VIA an einem entsprechenden Chipsatz. Wann der KT600 auf den Markt kommt, ist entgegen anders lautender „Meldungen" im Netz noch völlig offen. Als grobe Faustregel gilt: Bei gleichzeitigem Einsatz von zwei Speichermodulen auf einem Dual-Channel-Chipsatz läuft der Rechner rund drei bis fünf Prozent schneller als mit einem Modul.

KEINE KOMPROMISSE BEIM SPEICHER

Die Speicherwahl ist deutlich schwieriger: Aktuell bieten die Händler PC266-, PC333- und PC400-Module an. Die kommenden Prozessoren mit 200 MHz FSB werden PC400-Speicher benötigen, um die volle Leistung zu entfalten. Vor allem der Nforce 2 ist auf synchronen FSB-/Speichertakt angewiesen. Der Haken: Es gibt nach wie vor keine finale PC400-Spezifikation vom Speicherkonsortium Jedec. Im schlimmsten Fall könnte heute gekaufter PC400-Speicher den Dienst mit PC400-tauglichen Mainboards verweigern, die in den nächsten Monaten auf den Markt kommen. Das ist aber eher unwahrscheinlich – vor allem Markenmodule dürften keinen Ärger machen. In einigen Fällen ist PC400-Speicher schneller, wenn er auf 166 MHz DDR heruntergetaktet wird. Die Latenzen dürfen kürzer ausfallen, manche Chipsätze wie der KT400 quittieren das mit einem leichten Performance-Plus. Stichwort Latenzen: Nach unseren aktuellen Messungen bringt eine CAS-Latenz von zwei Takten rund drei bis fünf Prozent mehr Performance im Vergleich zur Einstellung „2,5". Wer hochwertigen Speicher hat, sollte dieses Performance-Plus nutzen.

FESTPLATTEN-BENCHMARKS

Große Unterschiede existieren auch zwischen IDE-Festplatten mit 5.400 und 7.200 Umdrehungen pro Minute. Besteht bei Spiele-Benchmarks mit zwei verschiedenen Festplatten kein merkbarer Unterschied, so verringerte sich bei Test-Benchmarks die Ladezeit einer Festplatte mit 7.200 Umdrehungen gegenüber einer Festplatte mit 5.400 Umdrehungen um sechs Sekunden. Wenn man auf ein paar Sekunden Ladezeit verzichten kann, reicht aber auch eine Festplatte mit 5.400 Umdrehungen pro Minute aus. Kleine Leistungsunterschiede konnten wir bei unseren Tests unter Windows XP zwischen FAT32 und NTFS erkennen. Bei identischen Komponenten und Windows-Installationen stellten wir fest, dass das System mit NTFS Spiele wie *Age of Mythology* und *Unreal 2* etwas langsamer lud als mit FAT32. Trotz der leicht besseren Ladezeiten von FAT32 unter Windows XP empfehlen wir NTFS, weil Datenblöcke auf einem mit NTFS partitionierten Laufwerk weniger Speicherplatz wegnehmen als auf einem FAT32-Laufwerk.

SASCHA-A. PILLING/OLIVER HAAKE

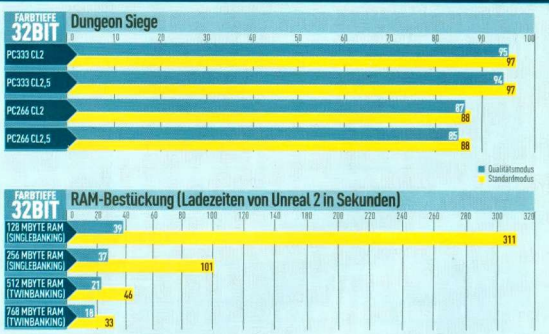
PC-ACTION-Technik-Tipps

PC Action sagt Ihnen, welche Kombination aus Speichertakt und Frontside-Bus bei den gängigen Mainboard-Chipsätzen am effektivsten ist.

OPTIMALE KOMBINATIONEN AUS FSB- UND RAM-TAKT

Chipsatz	Max. FSB-Takt	Optimales RAM	Erklärung
VIA KT266(A)	133 MHz DDR	PC266 (133 MHz DDR)	Maximalleistung mit Settings wie links angegeben
VIA KT333	133 MHz DDR	PC333 (166 MHz DDR)	Maximalleistung mit asynchroner Taktung (FSB 133 MHz + PC333 RAM)
VIA KT400	166 MHz DDR	PC333 (166 MHz DDR)	PC400-RAM läuft meist instabil.
Nvidia Nforce2	166 MHz DDR	PC333 (166 MHz DDR)	Takten Sie RAM und FSB synchron; FSB 200 oftmals instabil.
Sis 746FX	166 MHz DDR	PC400 (200 MHz DDR)	Maximalleistung mit asynchroner Taktung wie links angegeben
Intel 845D	100 MHz QDR	PC266 (133 MHz DDR)	Willamette/Northwood empfohlen
Intel 845E	133 MHz DDR	PC266 (133 MHz DDR)	Northwood B empfohlen
Intel 845PE	133 MHz QDR	PC333 (166 MHz DDR)	Maximalleistung mit asynchroner Taktung wie links angegeben
Intel 850E	133 MHz QDR	PC1066 (533 MHz DDR)	Maximalleistung mit Settings wie links angegeben

SPEICHER & FRONTSIDE-BUS



Settings: Athlon XP 3000+, 2x256 MByte DDR-SDRAM PC400/CL2 von Corsair, Radeon 9700 Pro, Catalyst 3.1, A7N8X (Nforce2), Nvidia Unified Driver 2.03

Fazit: Die Bandbreite und Latenz des RAM hat direkte Auswirkungen auf die Spiele-Leistung. Bei den Ladezeiten ist die Menge des Arbeitsspeichers entscheidend, 512 MByte sind derzeit optimal.

BETRIEBSSYSTEME & FESTPLATTEN



Settings: Athlon XP 3000+, 2x256 MByte DDR-SDRAM PC400/CL2, Radeon 9700 Pro, Catalyst 3.1, A7N8X, Unified Driver 2.00/2.03, Seagate ST340016A

Fazit: Windows 98 SE ist im Betriebssystem-Vergleich der große Verlierer. Bei den Festplattenbenchmarks hat erwartungsgemäß Windows XP mit einer Festplatte mit 7.200 rpm die Nase vorn.

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 5/2003 ☐ DVD ☐ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung:

INSERENTENVERZEICHNIS

CDV Software Entertainment AG 15, 65
Computec Media AG 29, 42/43, 123, 132, 159
Comstar 171
Frozen Silicon 167
Game Press Verlag 87
Ingram Micro Deutschland GmbH 70/71
Koch Media Deutschland GmbH 83, 111, 180
Listan OHG 173
Mediastar 117
Panini Verlags GmbH 171
Take 2 Interactive GmbH 53, 109
Terratec Electronic GmbH 21
Ubi Soft Entertainment GmbH 8/9
Vidis Electronic Vertriebs GmbH 131
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)	24 Std. täglich
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 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
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
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
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	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, Thorsten Szameitat

REDAKTION

Chefredakteur
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

Stellv. des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Redaktion
Benjamin Bezold, Tanja Bunke, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Ahmet Iscitürk, Christian Sauerteig

CD-/DVD-/Videoabteilung
Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Jasmin Sen, Melanie Fickenscher, Michael Neubig, Michael Schraut, René Behme, Thomas Dziewiszek

Redaktion Hardware
Bernd Holtmann

Redaktionsassistenz
Sascha Pilling

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Lars Geiger, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Ralph Wollner

Layout
Roland Gerhardt, Carola Giese, Paul Krügel, Florian Hannich, René Weinberg

Heftdesign
Andreas Schulz

Bildredaktion
Albert Kraus

Textchef
Michael Ploog

Stellv. Textchefin
Margit Koch-Weiß

Textkorrektur
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Fotografen
Thomas Riese, Dirk Kartscher

Titel
© Infogrames/Warner Bros.
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
Ina Willax
E-Mail: ina.willax@computec.de

ANZEIGENBERATUNG
Ina Willax (V. i. S. d. P.)
E-Mail: ina.willax@computec.de

ANZEIGENDISPOSITION
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de

Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

DATENÜBERTRAGUNG
ISDN PC: +49-9 11/28 72-2 61
ISDN Mac: +49-9 11/28 72-2 60

Es gelten die Media-Daten Nr. 16 vom 1.10.2002

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden. **Urheberrecht:** Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt dieser Programme sind die Autoren verantwortlich. **Inhaltspapier:** Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, sowie der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: **ISSN 0946-6290 VKZ B 50027**

PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 590.000 Leser

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 4. Quartal 2002: 90.413 Exemplare

DIE PC ACTION 6/2003 ERSCHEINT AM 21.05.2003

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? _____

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

	HABE ICH	WILL ICH KAUFEN
PlayStation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
GameCube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 1.000 MHz	☐	☐
PC > 1.000 MHz	☐	☐

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

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

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

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

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

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

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:
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	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

11. WELCHE VERSION VON PC ACTION HABEN SIE GEKAUFT?
☐ PC ACTION DVD ☐ PC-ACTION-CD-ROM

12. SIND SIE ABONNENT?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

13. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

14. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?
☐ Weiß ich nicht ☐ 501 bis 700 MHz
☐ 701 bis 1.000 MHz ☐ 1.001 bis 1.500 MHz
☐ 1.500 bis 2.000 MHz ☐ 2.001 bis 2.500 MHz
☐ Mehr als 2.500 MHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:
A = (NOCH) NICHT GELESEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

_____ Blickpunkt: PCA-WWCL-Finale
_____ Blickpunkt: Spiele für PDAs
_____ Blickpunkt: Neues JuschG
_____ Vorschau: Enter the Matrix
_____ Vorschau: The Great Escape
_____ Vorschau: Against Rome
_____ Test: Enclave
_____ Test: Delta Force: Black Hawk Down
_____ Test: Indiana Jones
_____ Test: Tropico 2
_____ Test: Das 8. Weltwunder
_____ Tipps: Enclave
_____ Tipps: Indiana Jones
_____ Tipps: DTM Race Driver
_____ Hardware: Grafikkarten-Tests
_____ Hardware: TFT-Monitore

16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:
A = (NOCH) NICHT GESEHEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

_____ Vorschau: The Great Escape
_____ Vorschau: Against Rome
_____ Vorschau: World War II
_____ Test: Enclave
_____ Test: Delta Force: Black Hawk Down
_____ Test: Indiana Jones
_____ Test: Tropico 2
_____ Test: Jurassic Park
_____ Test: Gefeuert!

17. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHES GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderes Gimmick: _____

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel 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, in einen Briefumschlag damit, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 5/2003
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth



KAI STRELL
aus Essen darf sich über das Spiel *Raven Shield* freuen.

DIE ANDERE HITPARADE

DIE BESCHISSENSTEN FRISUREN



PLATZ 1
Harald Fränkel aus Nürnberg



PLATZ 2
Bruce Banner aus Hulk



PLATZ 3
Callahan aus The Gladiators



PLATZ 4
B. Lau aus Star Wars Bridge Commander



PLATZ 5
Susi Spellforce aus Spellforce

WIE?

Das Modell „Streifenhörnchen", „Bremsspur" oder „Oral-B-Gedächtnisbürste" zeichnet sich durch einen knapp 15 cm langen Irokesenschnitt aus, der aber eigentlich gar keiner ist. Und auch nicht sein soll. Haarscharf! **35,0**

Bei diesem Modell wurde mit einer Familientube Wet-Gel einfach das schmucke Haupthaar glatt nach vorne geklatscht, übrig bleibt ein eleganter siebenzackiger Pony auf grüner Kopfhaut. Extrem faszinierend! **25,0**

Der letzte Schrei! Callahan trägt einen grau melierten Hahnenkamm auf der unförmigen Rübe. Mit einer leichten Tendenz zum Seitenscheitel und einer starken zum fürchterlichen Brechreiz. Grausam! **20,0**

Ist keine Frisur nicht auch eine Frisur? Wir denken schon! Außerdem ist unser B. Lau nicht dauerbesoffen, sondern leidet an einem genetischen Defekt. Sagt man sich so. Traurig, aber wahr. **15,0**

Lass es uns romantisch ausdrücken: Dies ist der Frühling, das ist der Beginn, du gibst meinem Leben wieder einen Sinn. Es gibt auf der Welt keine größere Macht als deine göttlich schöne Haarpracht! **90,0**

WARUM?

Es ist traurig, aber wahr: Der gute Harald Fränkel hatte als Kind einen sehr, sehr schlimmen Unfall beim Friseur. Seitdem greift er ohne Rücksicht auf Verluste selbst zu Messer, Schere und Bic-Plastikrasierer. **2,0**

Warum ist die Banane krumm? Warum ist Wasser nass? Warum haben Männer Brustwarzen? Oder Elefanten einen Rüssel? Warum sieht Bruce Banner genauso scheiße aus, wie er heißt? Keine Ahnung. **1,5**

Callahan wurde genau wie Redaktions-Türke Ahmet Iscitürk als Kind immer mit dem Kopf gegen die Wand geschlagen. Spätfolge: Unkontrollierbarer Haarwuchs und schwere Persönlichkeitsspaltung. **1,0**

B. Lau leidet seit der Geburt an Blauchromatose. Ursache ist eine gesteigerte intestinale Resorption von Eisen im oberen Dünndarm (insbesondere im Duodenum). Damit er keinen ansteckt, hat man ihn ins All geschossen. **1,5**

Weil's geil ausschaut. **5,0**

WAS NUN?

Schlimmer geht's nimmer. Unser Tipp, auch wenn's weh tut: Runter mit der „Oral-B-Gedächtnisbürste", einen schwulen, goldenen Ring ins linke Ohr, 20 Kilo zunehmen und als Meister Proper Karriere machen. **7,5**

Ganz klar: Bloß weg von diesem Hulknudel-Image hin zu einem seriösen Job! Haare ab und ab sofort als das neue Maskottchen für den „Grünen Punkt" Karriere machen. **5,0**

Haupthaar mit einer Monatspackung Brisk bändigen und nach hinten kämmen, Anzug anziehen, Schnauze halten und ab sofort Werbung für Malteser Aquavit machen. **3,0**

Vor vier Jahren hatte „Eiffel 65" mit „I'm blue da ba di da du di" einen Megahit. Zeit wird's für eine Neuauflage. Und zwar mit B. Lau, dem neuen Superstar. Galaktisch! **2,5**

Mein liebes, geiles Susilein. Ich möchte für immer und ewig bei dir sein. Dich umarmen, dich ganz fest knuddeln und dir für immer durch die Haare wuddeln! Rrrrrrrrrr ... **0,5**

HAARSCHARF-FAKTOR

62.7	30.6	13.4	11.8	10.6

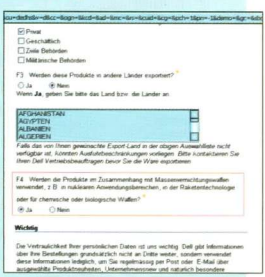
Formel: $\sqrt{(\text{Wie} * \text{Warum})} = X * \text{Was nun}$



Nein, das ist kein verspäteter Aprilscherz, sondern unser lieber Hardware-Schrauber Bernd Holtmann. Sieht zumindest so aus. In seiner ersten „In-Game"-Rolle verbreitete er das, was er am besten kann: Angst und Schrecken. Mittels der neuesten Motion-Capturing-Technologie konnte nicht nur sein entzückendes Antlitz 1:1 nachgebildet werden, nein! Darüber hinaus kommt auch sein hölzerner Gang verdammt gut rüber. Echt dufte!

BOMBENSICHER BESTELLEN!

Im Onlineshop des Computerherstellers Dell bekommt der Hinweis, dass die Bestellung über einer „Sichere Verbindung" abgewickelt wird, eine völlig neue Bedeutung. Unser Leser Bastian Horn musste bei seiner letzten Order nämlich versichern, dass sein neuer PC in keinem Fall „im Zusammenhang mit Massenvernichtungswaffen, z. B. in nuklearen Anwendungsbereichen, der Raketentechnologie oder für chemische sowie biologische Waffen verwendet wird" – auch nicht schlecht.



IN LETZTER MINUTE*



Nicht nur der Sommer steht vor der Tür, sondern mit *Enter the Matrix* wohl eines der besten Spiele dieses Jahres. Wir haben den Action-Kracher zum Kinospektakel ausführlich unter die Lupe genommen. Freuen Sie sich auf einen extralangen Testbericht und massig Tipps & Tricks. Außerdem fährt zum Test vor: der Action-Raser *GTA: Vice City* (PC) sowie *Colin Mc Rae Rally 3.0.*

Außerdem ...
Tipps & Tricks zu *Enter the Matrix* u. v. m.!



* Alle Angaben ohne Gewähr

DIE NÄCHSTE PC ACTION 06/2003 ERSCHEINT AM 21. MAI 2003



Handy-Power!

BESTELLHOTLINE :

01908 - 662685 1,86€/min

0900 515168 (3,63€/min)

0901 599998 (4,23Sfr/min)

RINGTONES

Für Nokia,Siemens,Sony/Ericsson,Sagem, Alcatel,Motorola,Samsung Sendo & Trium.

Chartbreaker:

15201 Avril Lavigne/Complicated
15601 Avril Lavinge/Skater Boy
15207 Truth Hurts/Addictive
15211 Drunkenmunky/E
15213 Massive Töne/Cruisen
15214 Sugar Babes/Round Round
15215 Groove Coverage/MonlightShadow
12516 Band ohne Namen/Girl 4 a Day
15217 Right said Fred/Stand up
15218 Elvis/A little conversation
15246 Nena & Westbam/Oldschool Baby
15247 Will Smith/Black suits comin
15248 Toktok/Day of mine
15242 Nickelback/too bad
15219 Eve/Gangsta Lovin
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
15570 Amerikanische Nationalhymne
15244 No Doubt/Underneath
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/Live goes on
15237 Secret Tunes/House off the rising Sun
15249 Kelly Osbourne/Papa dont preach
15509 Hermes House B./Country Roads
15245 Ben/Herz aus Glas
15561 Linking Park/In the End
15562 Jeanette/How it´s got to be
15238 Ashanti/Happy
15565 Dance Nation/Sunshine
15563 Die Prinzen/Deutschland
15057 Fatboy Slim/Star69
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
15081 Linkin Park /Crawling
15241 Loona/Rhythm of the night
15567 Alizee/Moi.....Lolita
15132 Snoop Dogg/Same
15516 M.O.P./And up
15062 Jennifer Lopes/Play
15240 Paf.Daddy/i need a girl
15026 Limb Biskit/Rollin

Soundtrax:

15094 Axel F.
15602 Big Brother
15603 Buffy
15604 Dragonball
15605 Rocky/Eye of the Tiger
15098 Flintstones
15100 Indianer Jones
15102 Mana Mana
15106 Lindenstrasse
15609 Sesamstraße
15608 Pulp Fiktion
15600 Abba/Mama Mia
15620 Bugs Bunny
15103 Mission Impossible
15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15107 Pippi Langstrumpf
15108 Raumschiff Enterprise
15109 Raumschiff Voyager
15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
15115 Star Wars
15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15119 Schnellste Maus von Mexico
15114 Beverly Hills 902010

Kult

DISPLAY - ANIMATIONS

Nokia: 3330,3510,3410,5210,5510

85000 85500 85118
85502 85504 85505
85509 85503 85106
85100 85511 85506
85103 85104 85107
85508 85514 85114
85116 85507 85513
85512 85110 85112

DER MEGA-HIT: FUN-CALLS

Für alle Handytypen und Festnetzanschluss !!!

Willst du Deine Freunde oder Feinde 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 ?)

"BLINK" - SMS

Alle Nokia bis auf 6210, 7110 und 9er Serie

90004 " **Warnung** " ! Entfernen Sie sofort Ihre SIM-Karte ! 5,4,3,2,1 " **zu spaet** " !
90220 Morgens ein " **Joint** " und der Tag ist " **Dein Freund !!!** " "
90222 Wenn dir diese SMS " **blinkend** " vor kommt, brauchst du dringend " **SEX !** "
90103 Hab Dich " **lieb** " !
90127 Ich habe total " **Sehnsucht nach dir !** "
90105 Du bist " **sooo suess** "!
90011 Achtung " **Virus** " im Handy !
90124 Du bist " **das Beste** " was mir je passieren konnte !
90100 Ich habe mich " **unsterblich** " in dich " **verliebt** " !
90001 Bist du gut zu " **Voegeln** " ?
90003 Dieses Handy wird " **abgehört** " !
90010 Du nervst " **GEH STERBEN !!!** "
90108 Du bist mein " **Stern** " !

XXXL PIX für Siemens & Alcatel !

Siemens M50, MT50, ME45, C45, C55, S45, SL45i, M45i
Alcatel OT-511, OT-512, OT 715, sowie alle neueren Modelle

44000 44006 44013 44014
44020 44001 44003 44015
44005 44007 44008 44017
44002 44004 44009 44018

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

70501 70532 70104 61003
70523 70520 61004 72521
61014 69021 61024 72009
69032 70121 67500 72501
70000 70123 69033 61023
61005 70551 61010 72524
61009 70124 70552 61020
70564 61500 70122 70530
66500 71504 70550 72512
70563 70069 71520 63003
68000 71401 70103 70500
71510 70531 71400 63002

Farbige XXXL - PIX

Für alle Handys mit Farbdisplay der Marken Nokia, Siemens & Sony Ericsson !

50007 50011 50019
55005 50012 50006
50001 50009 50004
50008 50003 50002
50023 50024 50017

LOGO´S für Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo !

31019 31028 38020
38013 31043 31004
42550 37505 41544
31027 42511 39604
38522 31036 39530
41543 31031 33000
37530 42521 39599
41501 42522 38523
37514 31048 41505
31038 31026 31029
31503 38502 31015
40000 34019 42002
39603 40009 39586
31025 41046 41533

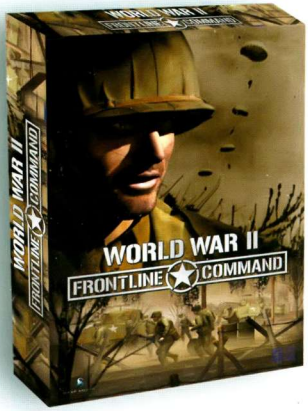
Ringtones, Logos, SMS Pix funktionieren mit fast allen ringtonfähigen und mit allen SMS Pix fähigen Modellen der oben genannten Handymarken. Bei Unsicherheit schaue bitte vor der Bestellung in die Bedienungsanleitung Deines Handys. Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.



You're only a stone's throw away...

WORLD WAR II
FRONTLINE COMMAND

Full Frontal War Strategy



DEEP SILVER

Erhältlich im guten Fachhandel oder unter 0180 1185795 (nur 4,01 Cent/Minute - deutschlandweit) www.softunity.com

PC CD

THE BITMAP BROTHERS