PC ACTION

6/2003 €4,99
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

DVD
+ VOLLVERSION
PANZER ELITE
16
+ 141 MB MODS

AUSSERDEM AUF DVD:

6 TOP-DEMOS

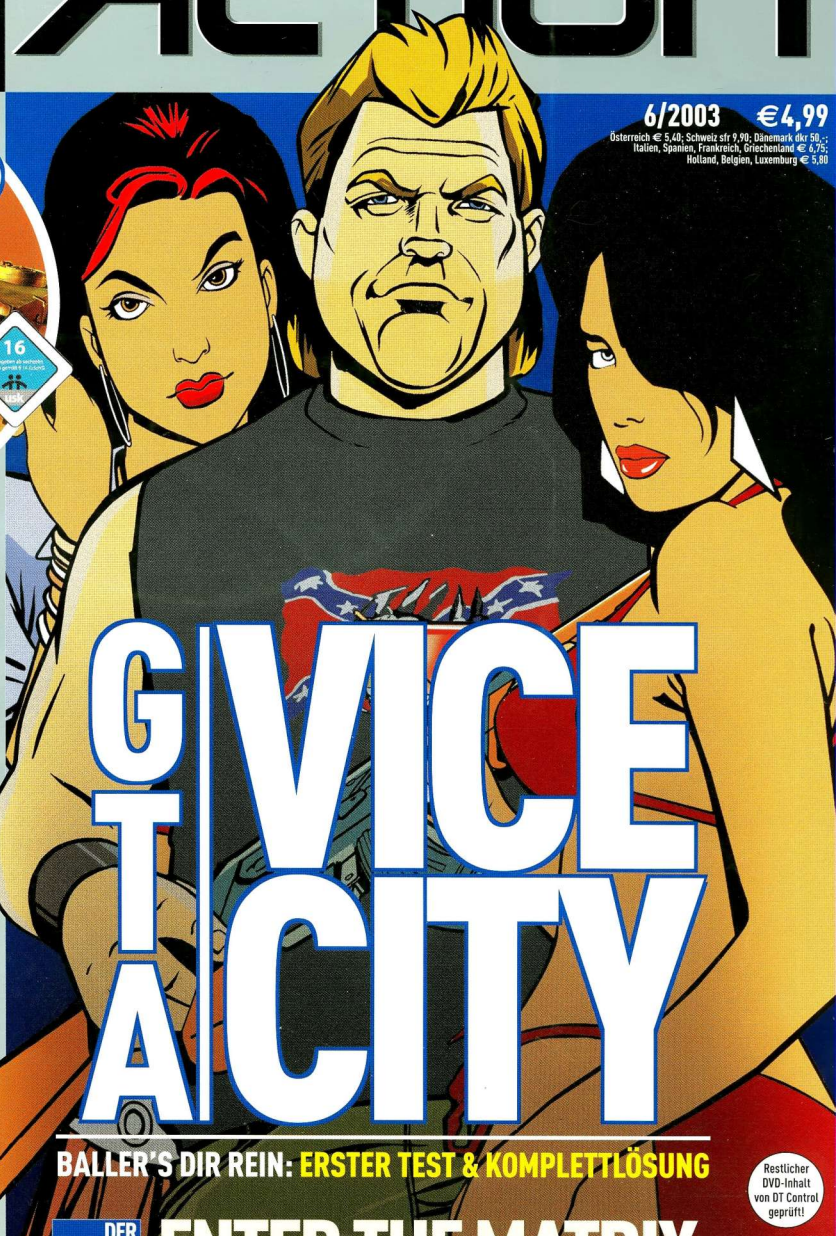
17 VIDEOS
HALF-LIFE 2, CHASER, DEVASTATION, HULK u. v. m.

SPIELERFORUM
ÜBER 900 MB, u. a.: DESERT COMBAT FÜR BATTLEFIELD 1942



HALF-LIFE 2
INKLUSIVE VIDEO!
40 NEUE FAKTEN, DIE DU WISSEN MUSST!

25 SEITEN
TIPPS & TRICKS
GTA: VICE CITY, CHASER, DEVASTATION, DIE SIMS MEGASTAR u. v. m.



GTA VICE CITY

BALLER'S DIR REIN: ERSTER TEST & KOMPLETTLÖSUNG

Restlicher DVD-Inhalt von DT Control geprüft!

DER ERSTE TEST
ENTER THE MATRIX
IST DAS TEUERSTE SPIEL ALLER ZEITEN DEIN GELD WERT?

WIR SAGEN'S DIR!
ALLE HITS DER !
THIEF 3, MAX PAYNE 2, DEUS EX 2, DOOM 3, DIE SIMS 2 ...

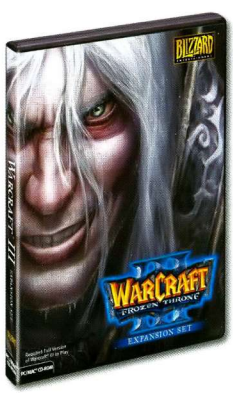
06
4 195002 704998

8 neue Einheiten · 9 neue Helden · 26 neue Missionen

Unbegrenzte Strategie



Ab Sommer 2003!



EXPANSION SET

BLIZZARD ENTERTAINMENT

www.blizzard.de

© 2003 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Frozen Throne ist eine Marke und Blizzard Entertainment und Warcraft sind Marken oder eingetragene Marken von Blizzard Entertainment in den USA und/oder anderen Ländern.



Brennpunkt L.A.

Wie jedes Jahr im Mai öffnet im sonnigen Los Angeles die Electronic Entertainment Expo (E3) ihre Pforten. Jo Hesse und Christian Bigge sind natürlich für unsere Leser vor Ort.

Bigge: So, unsere Taschen sind gepackt und gleich geht's ins sonnige L.A.! Wir werden Infos sammeln, bis wir sterben.

Lenhardt: Keine leeren Versprechungen, bitte! Außerdem haben wir doch schon im Vorfeld für die vorliegende Ausgabe dermaßen knallhart recherchiert, dass uns keine großen Überraschungen mehr erwarten dürften.

Sauerteig (flüstert): Maul halten, Lenhardt! Sonst bleiben Dick & Doof noch da und gehen uns weiter auf den Sack. Die sollen sich ruhig verpissen.

Geltenpoth: Meine Rede, liebe Kollegen. Wenn wir Glück haben, stürzt der Flieger ab oder die beiden werden verschleppt und gezwungen, in einem Bordell zu arbeiten.

Bezold: Also ein weiterer Puff, der Pleite geht? Wie auch immer, es schadet den beiden Fettbacken wohl kaum, eine Woche lang über das Messegelände zu rennen.

Fränkel: Genau! Und vielleicht gibt's ja endlich was Neues zu *Duke Nukem Forever* ...

Hesse: Fränkel, heben Sie sich Ihre schlechten Witze für die Leserbriefseiten auf!

Bunke: Dass Sie beide genug exklusive Infos und Bildmaterial heranschaffen! Schließlich wollen wir in der nächsten Ausgabe einen konkurrenzlos guten Nachbericht präsentieren.

Hesse und Bigge im Chor: Wir versprechen es. Wir werden der Konkurrenz immer eine Information voraus sein.

Iscitürk: Da wäre noch eine Kleinigkeit. Ich hab versehentlich Ihre Flugtickets verspeist.

Bigge: Kein Problem, Murat! Wir schwimmen einfach. Besser gesagt: Hesse schwimmt und ich sitze auf seinem Kopf. Bis dann, Kollegen!

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... weiß, dass er jede Menge E3-Herumlatsch-Blasen an den Füßen hat, wenn Sie diese Zeilen lesen.



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... bewarb sich als Moorhuhn, wurde aber nicht genommen (siehe www.moorhuhn-x.de/index2.html unter Downloads/Deine ChanXe!)



ALEXANDER GELTENPOTH
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... plant, sich als neue Spielwiese ein Wasserbett zu kaufen. Soll ja für den Rücken so gesund sein :-)



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... trifft sich bei der E3 mit seinem Kumpel Arnold Schwarzenegger und abonniert gerade zum dritten Mal die PC-ACTION-Ab-18-Edition.



CHRISTIAN SAUERTEIG
WISIMS, RENN- UND SPORTSPIELE
... ist entsetzt über den Abstieg seines Heimatvereins Göttingen 05 in die sagenumwobene „Niedersachsenliga" und hat erst mal die Schnauze voll von Fußball.



TANJA BUNKE
ACTION- UND ROLLENSPIELE, ADVENTURES
... ist zurzeit im Umzugsstress und durchkämmt die Möbelhäuser nach neuen Einrichtungsobjekten.



BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... hat sich mit Urlaubsprospekten eingedeckt und zockt in der produktionsfreien Zeit *Vietcong* durch.



AHMET ISCITÜRK
SPORT- UND ACTIONSPIELE
... will ein Remake von *Meister Eder und sein Pumuckl* mit Stallone und Schwarzenegger in den Hauptrollen.



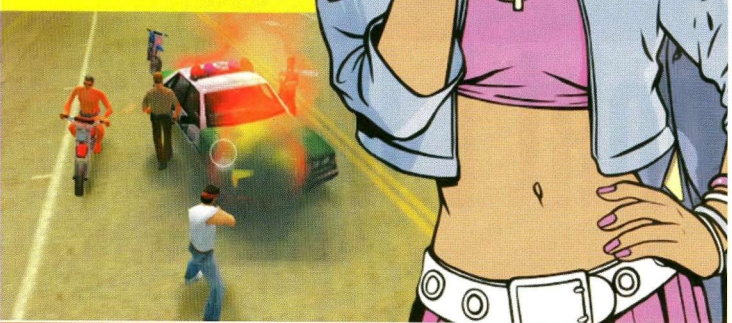
HEINRICH LENHARDT
US-KORRESPONDENT
... tingelte auf diversen Pre-E3-Events herum und kennt deshalb alle gastronomischen Offenbarungen von Terminal 3 des Flughafens Los Angeles in- und auswendig.

TEST DES MONATS

ab Seite 72

GTA VICE CITY

Manchmal haben Konsoleros uns PC-Zockern etwas voraus. *GTA: Vice City* etwa, das vor gut einem halben Jahr die PlayStation-2-Fans verzückte. Doch damit ist jetzt Schluss, denn Entwickler Rockstar hat endlich auch die PC-Version an den Start geschickt. Wie bei *GTA 3* räumen Sie mit Gangster Tommy Vercetti wieder kräftig auf, diesmal jedoch bereits in den virtuellen 80er-Jahren und im sonnigen Florida. Reicht's auch auf dem Heimrechner zur Hechtrolle in den Software-Olymp?



THEMA DES MONATS

ab Seite 42



E3 2003

Vom 14. bis 16. Mai traf sich in Los Angeles erneut die Crème de la Crème der Spieleentwickler zum großen Jahrmarkt der Eitelkeiten. Christian Bigge und Joachim Hesse waren für Sie vor Ort. Bereits vorab haben wir die wichtigsten Messeneuheiten und potenziellen Hits für Sie ausgegraben.

PC ACTION 6/2003

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	41
Das Allerletzte	178
Die zock ich am liebsten	26
Hersteller-Hotlines	176
Impressum	177
Inserentenverzeichnis	176
Leserbriefe	24
Redaktionsspiegel	71
Sperrmüllabfuhr	29
Spielereferenzen	71
Stimmzettel	177
Testphilosophie	71

AKTUELL

Advent Rising	16
Age of Mythology: Titans	11
Atari	16
Conan: The Dark Axe	40
Conflict Desert Storm 2	12
Deus Ex 2	10
DTM Race Driver	70
Dukes Eckchen	13
Galaxy Andromeda	11
Korea: Forgotten Conflict	41
Master of Orion 3	70
Medal of Honor: Breakthrough	11
Need for Speed 7	16
Nitro Family	41
NHL 2004	14
Painkiller	12
Silent Hill 3	11
Sim City 4 Add-on	11
S.T.A.L.K.E.R.	16
Train Simulator 2	16
Vampire 2	11
Voodoo Islands	14
X2	13

BLICKPUNKT

id goes Mathe 36
Sie verstehen nicht, was Ego-Shooter mit Mathe zu tun haben? Dann lassen Sie sich mal von Professoren der technischen Universität Berlin belehren ...

Leserspiele 30
Rund 500 Spielkonzepte von Ihnen erreichten uns in den letzten zwei Monaten. Die ersten Ideen stellen wir Ihnen hier vor.

Mrs. LAN 2003 34
Schön und stark! Nicht alles, was auf den WWCL-Finals herumlief, trug einen Oberlippenbart unter der Nase. Werfen Sie mal einen Blick auf zwei Power-Mädels.

Spiele-Schnäppchen im WWW 32
Topaktuelle Spiele gibt's auch saugünstig. Im Internet. Wir verraten Ihnen, wie Sie da drankommen.

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

E3 2003 ab 42
Alles nur Fortsetzungen oder erwarten uns auch echte Innovationen? Wir haben's für Sie gecheckt!

Armed & Dangerous	50
Beyond Good & Evil	43
Breed	56
Call of Duty	52
Chicago	51
Commandos 3	58
Die Sims 2	51
Doom 3	49
Everquest 2	62
FIFA 2004	51
Half-Life 2	44
Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	57
Homeworld 2	54
Jedi Knight 3	51

Max Payne 2 43
Operation Flashpoint 2 49
Prince of Persia 4 57
Republic 43
Sercret Weapons over Normandy 49
Star Wars Galaxies 64
The Movies 49
Thief 3 48
Trinity 54
Tron 2.0 43
Vollgas 2 57
War of the Rings 54
World of Warcraft 60
Yager 57

TEST

TEST DES MONATS:
GTA Vice City 72
Yeah, Baby, der Rock&Roll-Gangster ist zurück auf dem PC! Ob Tommy auch hier die Hütte rockt?

Chaser 92
C.S.I. 99
Day of Defeat 90
Devastation 86
Die Sims: Megastar 100
Downtown Run 114
Dragon Throne 116
Enter the Matrix 80
Everquest: Legacy of Ykesha 116
F1 Challenge 99-02 112
Flight Simulator: A-320 116
Flying Froggies 118
Frazzled 116
German Airports 4 119
GI Combat 116
HoM&M 4: Winds of War 119
I was an atomic Mutant 97
Marine Sharpshooter 116
Meistertrainer 4 116
Next Generation Tennis 2003 114
O.R.B. 106
Pro Train 3 116
Pure Pinball 110
Rails Across America 119
Real Germany 1 119
Red Faction 2 96
Rise of Nations 102
Top Gun: Combat Zones 99
Vietnam: Line of Sight 98
Waterloo 119
Wildlife Park 108
World War II: Frontline Command 107
X-Men 2: Wolverine's Revenge 79

SPIELERFORUM

Battlefield 1942 124
Blitzkrieg 127
Gratisspiele 130
GTA 2 129
Half-Life/Counter-Strike 126
Indiziertes Spiel DVD
Indiziertes Spiel DVD
Indiziertes Spiel DVD
Panzer Elite 128

SPIELETIPPS

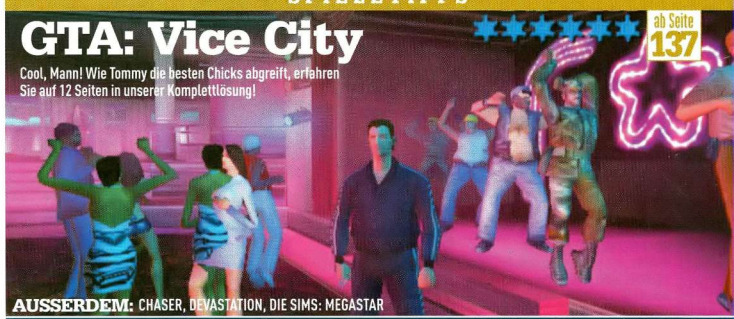
Chaser 149
Devastation 155
Die Sims: Megastar 157
GTA Vice City 137
Kurztipps 134

HARDWARE

Aktuelles 160
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler
Referenzen 172
Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick
VERGLEICHSTEST: Acht Grafikkarten 162
Schon wieder Zeichenbretter im Test? Ja, aber gute. Lesen!
TEST: Einzeltests 170
Für Fans: Notebook, Mainboard, Maus-Tastatur-Kombi
TEST: Pentium 4 mit 3 GHz 166
Spiele-Turbo mit i875PE-Mainboard. Wow!
TEST: Stromnetzwerke 168
Fraggen via Schuko-Stecker – so geht's!
THEMA Technik: Mainboard-Tausch 174
Weg mit dem alten Schrott. Unsere Bauanleitung für mehr Power.



SPIELETIPPS



HARDWARE



PC-ACTION-GOLD-AWARD



AUF PC ACTION DVD

4,7 Gigabyte Daten · Vollversion Panzer Elite inkl. Handbuch und Mods · 6 Spiele-Demos: World War II: Frontline Command, Dragon Throne, Disciples: Sacred Lands, Rails Across America, Top Gun, Waterloo · 17 Spiele-Videos, darunter: Half-Life 2, Breed, Chaser, Devastation, Red Faction 2, Baphomets Fluch 3, Rise of Nations, PCA-Spezial: Deutschland sucht den Megaarsch, Teil 3 · Spielerforum, Wallpaper für Ihren Desktop, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

AUF PC-ACTION Ab-18-Edition (nur im Abo)

4,7 Gigabyte Daten · Vollversion Panzer Elite inkl. Handbuch und Mods · 8 Spiele-Demos: Unreal 2, Wolfenstein: Enemy Territory, Vietcong, Chaser, Devastation, City Terror Gold Edition, Top Gun, Harbinger · Spielerforum: 3 x PDFs zu indizierten Spielen inkl. jede Menge Files · Zusatzvideo: PCA-Spezial: Gute Spiele, schlechte Spiele, Teil 3 · sonst wie PCA-DVD

AUF PC ACTION MIT 2 CD-ROMs

Über 1,2 Gigabyte Daten · Vollversion Panzer Elite inkl. Handbuch und Mods · 5 Spiele-Demos: World War II: Frontline Command, Disciples: Sacred Lands, Rails Across America, Waterloo, Top Gun · 3 Videos: Chaser, Devastation, PCA-Spezial: Deutschland sucht den Megaarsch, Teil 3 · Spielerforum, aktuelle Treiber und Updates

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

VOLLVERSION

PANZER ELITE

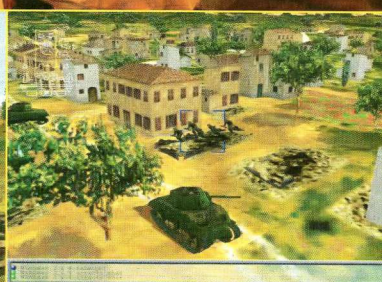
Rohr frei, Kameraden! *Panzer Elite* führt Sie im Zweiten Weltkrieg auf die Schlachtfelder in Nordafrika, Italien, Sizilien und der Normandie. Wahlweise übernehmen Sie die Stahlkolosse der Deutschen oder der Amerikaner. Und davon finden sich gleich 84 Exemplare im Spiel, jedes davon mit Vor- und Nachteilen extrem detailliert nachgebildet. Setzen Sie sich also etwa hinter das Steuer eines Tiger-Tanks, befehligen Sie einen riesigen US-Jumbo-Panzer oder gleich einen ganzen Zug. Spielen Sie Einzelszenarien oder gleich einen kompletten Feldzug. *Panzer Elite* erhielt von PC ACTION im Oktober 1999 eine Wertung von 86 Prozent. Viel Spaß beim Kettenrasseln!

GENRE:	Simulation
VORAUSSETZUNG:	233 MHz, 32 MB
HD-SPEICHER:	400 MB
GRAFIK:	Direct3D, DirectDraw
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.panzer-elite.de
PUBLISHER: www.wingssimulations.com

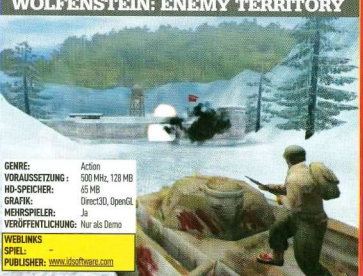
HANDBUCH & 141 MODS AUF DVD UND CD-ROM!





NUR IM ABO AUF DER AB-18-DVD!

WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY



GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	65 MB
GRAFIK:	Direct3D, OpenGL
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Nur als Demo

WEBLINKS
SPIEL: -
PUBLISHER: www.idsoftware.com

UNREAL 2



GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	733 MHz, 256 MB
HD-SPEICHER:	200 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.unreal2.com
PUBLISHER: www.infogrames.de

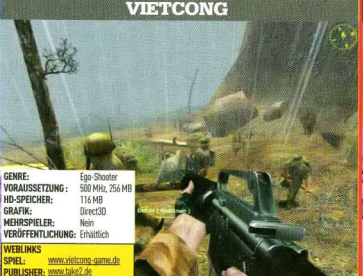
DISCIPLES: SACRED LANDS



GENRE:	Strategie
VORAUSSETZUNG:	166 MHz, 16 MB
HD-SPEICHER:	47 MB
GRAFIK:	DirectDraw
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.strategyfirst.com
PUBLISHER: www.modern-games.de

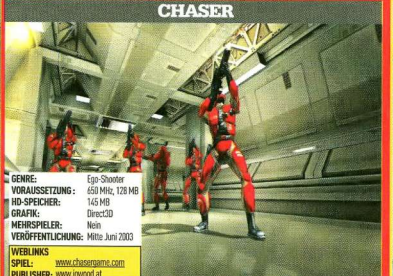
VIETCONG



GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 256 MB
HD-SPEICHER:	116 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.vietcong-game.de
PUBLISHER: www.take2.de

CHASER



GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	450 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	145 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Mitte Juni 2003

WEBLINKS
SPIEL: www.chasergame.com
PUBLISHER: www.jowood.at

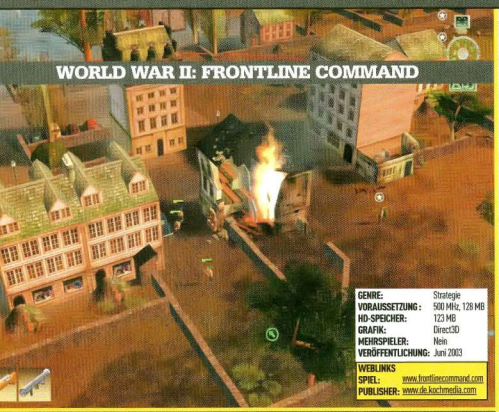
RAILS ACROSS AMERICA



GENRE:	WSim
VORAUSSETZUNG:	233 MHz, 64 MB
HD-SPEICHER:	92 MB
GRAFIK:	DirectDraw
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.strategyfirst.com
PUBLISHER: www.modern-games.de

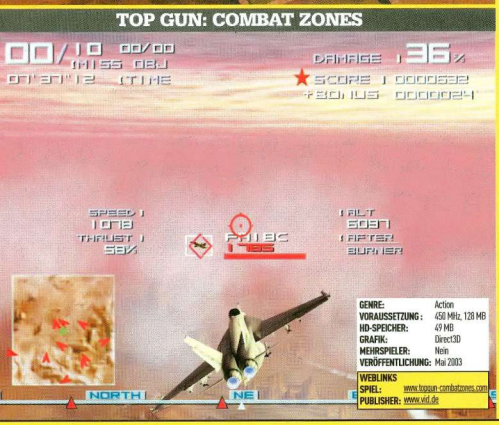
WEITERE AB-18-DEMOS: DEVASTATION, HARBINGER, CITY TERROR



WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND

GENRE:	Strategie
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	123 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Juni 2003

WEBLINKS
SPIEL: www.frontlinecommand.com
PUBLISHER: www.de.kochmedia.com

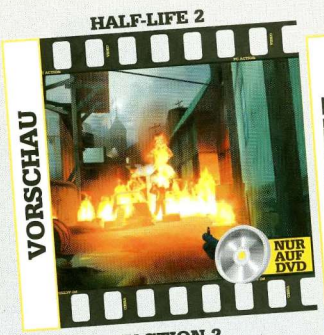


TOP GUN: COMBAT ZONES

GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	450 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	49 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Mai 2003

WEBLINKS
SPIEL: www.topgun-combatzones.com
PUBLISHER: www.vid.de

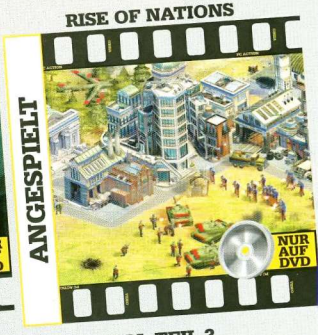
VIDEOS



HALF-LIFE 2

VORSCHAU

NUR AUF DVD



RISE OF NATIONS

ANGESPIELT

NUR AUF DVD



RED FACTION 2

ANGESPIELT

NUR AUF DVD



DSDM, TEIL 3

PCA-SPEZIAL

Weitere 13 Videos finden Sie auf der DVD!

DVD/CD-INHALT

DVD-INHALT	Ab-18-DVD	DVD	CD-ROM
VOLLVERSION:			
Panzer Elite	●	●	●
DEMOS:			
Chaser	●		
City Terror Gold Edition	●		
Devastation: Mehrspieler-Demo	●		
Disciples: Sacred Lands		●	●
Dragon Throne		●	
Harbinger	●		
Rails Across America		●	●
Top Gun: Combat Zones		●	●
Unreal 2	●		
Vietcong	●		
Waterloo		●	●
Wolfenstein: Enemy Territory	●		
World War II: Frontline Command		●	●
VIDEOS:			
Angespielt:			
Chaser		●	●
Devastation		●	●
I was an Atomic Mutant		●	●
O.R.B.		●	●
Red Faction 2		●	●
Rise of Nations (interaktiver Test)		●	●
Schrott des Monats: Flying Froggies		●	●
Vorschau:			
Breed		●	●
Half-Life 2		●	●
Extra:			
Das PC-ACTION-WWCL-Finale # 3		●	●
PCA-Spezial: Deutschland sucht den Megaarsch 3		●	●
PCA-Spezial: Gute Spiele, schlechte Spiele, Teil 3		●	

	Ab-18-DVD	DVD	CD-ROM
Spiele-Trailer:			
Baphomets Fluch 3		●	●
Die Sims		●	●
Heaven and Hell		●	●
Hulk		●	●
Lock-On		●	●
Yager – Making of		●	●
SPIELERFORUM:			
Battlefield 1942			●
Blitzkrieg			●
Gratisspiele			●
GTA			●
Half-Life – Counter Strike			●
Indiziertes Spiel			●
Indiziertes Spiel			●
Indiziertes Spiel			●
Panzer Elite		●	●
PATCHES:			
Airline Tycoon Evolution v1.03 (e)		●	●
Anno 1503 v1.04.02 (d)		●	●
Aquanox 2 v2.159 (dt.)		●	●
Black & White v1.30 (int)		●	●
C&C Generals Retail v1.05 (d)		●	●
DTM Race Driver v1.20 (d)		●	●
Far West v1.01 (d)		●	●
Far West Win9x Update 1 (d)		●	●
Indiana Jones u. d. Leg. der Kaisergruft 1.01 (d)		●	●
Inquisition Patch #1 (int)		●	●
Mafia v1.1 (dt.)		●	●

	Ab-18-DVD	DVD	CD-ROM
Master of Orion 3 Data Patch		●	●
Mechwarrior 4 Mercenaries Point Release 1		●	●
Rainbow Six Raven Shield v1.1 von v1.0 (d)		●	●
Red Faction 2 v1.01 (int)		●	●
Shadowbane v1.0.1 (US)		●	●
SimCity 4 v1.0.272.0 (eu)		●	●
Splinter Cell v1.2b (eu)		●	●
Starcraft v1.10 (int)		●	●
TES 3 Tribunal Journal Fix 1.1 (d)		●	●
TES 3 Tribunal Umbra Fix		●	●
Unreal 2 v1403 (int)		●	●
Unreal Tournament 2003 v2225 (int)		●	●
HARDWARE-TREIBER:			
Win9X_Me:			
Asus RivaTNT – Geforce FX Treiber 43.00		●	●
Ati Catalyst 3.2 (7.84)		●	●
Leadtek RivaTNT – Geforce FX Treiber 43.45 (30402)		●	●
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce FX) 43.45		●	●
Nvidia Nforce Treiberpaket 2.03 WinMe (e)		●	●
Saitek Game-Controller-Software 3.1.0.3 Win9x_Me		●	●
WinXP_2000:			
Asus RivaTNT – Geforce FX Treiber 43.00		●	●
Ati Catalyst 3.2 (7.84)		●	●
Ati Control Panels 6.14.10.4029		●	●
Ati Mobility Radeon 9000 6.13.10.6302 und Control Panel 6.14.10.4000		●	●
Leadtek RivaTNT – Geforce FX Treiber 43.45 (30402)		●	●
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce FX) 43.45		●	●
Nvidia Geforce4 4200 Go 42.56		●	●
Nvidia WDM Treiber 1.23		●	●

	Ab-18-DVD	DVD	CD-ROM
Razer Boomslang Mouse 3.0 WinXP		●	●
Saitek Game-Controller-Software 3.1.0.3 Win2k_XP		●	●
SiS Xabre WHQL-Treiber 3.10		●	●
WinXP und 98:			
Logitech MouseWare 9.76		●	●
Logitech MouseWare Advanced Utility		●	●
Logitech Mousewheelproblem und MVCDs		●	●
NOMAD MuVo Firmware (Version 1.05.106)		●	●
VIA Hyperion 4in1 v4.46		●	●
TOOLS & EXTRAS:			
Detonator Unlock		●	●
Acrobat Reader		●	●
WinDVD (Trial)		●	●
WinZip		●	●
WALLPAPERS		●	●
TIPPS & TRICKS		●	●
SPIELSTÄNDE		●	●
DirectX 9.0 für Win9x_Me_2k_XP		●	●
RefreshForce 1.1		●	●
T-DSL Speedmanager 4.01		●	●
3D-Analyze 2.16a		●	●
Opera 7.03 (d)		●	●
Rivatuner 2.0 RC 12.3		●	●
aTuner 1.4.6.4345		●	●
Asus Smartdoctor 2.7		●	●
Fraps 1.9C		●	●
Gamers.IRC 4.10		●	●
Rtool 9.9.4c		●	●



Original PC-Screenshot

EPIC

PlayStation.2

PC CD

ENDLICH AUCH FÜR PC

"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2002 Rockstar Games, Rockstar North and the R* logo are trademarks of Take-Two Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved.



ctive Software, Inc. Rockstar Games and Rockstar North are subsidiaries of Take-Two Interactive Software, Inc. "Epic" and Reg. U.S. Pat. & Tm. Off. Marca Registrada./C 2002 Sony Music

TOP NEWS



»Kluges Hündchen: Fifi sprüht förmlich vor Intelligenz.«

Ex und hopp!

Jetzt geht's ganz schnell: DEUS EX 2 mit der optimalen Mischung aus Action, Konversation und Rätseln erleben Sie noch diesen Herbst.

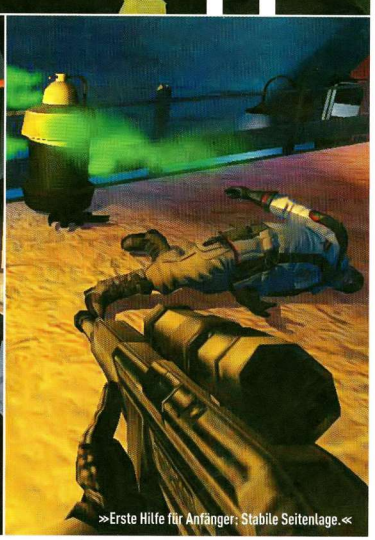
Rollenspiel | 20 Jahre sind im *Deus Ex*-Universum vergangen. Nur langsam erholt sich die Erde von der globalen Wirtschaftskatastrophe. Konzerne, politische und religiöse Gruppierungen nutzen das Chaos, um sich größeren Einfluss in dieser düsteren Zukunft zu sichern. In *Deus Ex: Invisible War* durchreist der Spieler eine Welt, die sich flexibel und dynamisch seinen Entscheidungen anpasst. „Du wirst so selbst zum Autor, bestimmst dein virtuelles Schicksal mit allen Konsequenzen!" erklärt Warren Spector von Ion Storm. Entsprechend bietet Ihnen *Deus Ex 2* wieder eine nicht-lineare Story und volle Bewegungsfreiheit. Ihre Spielweise beeinflusst außer der Geschichte des gesamten Spiels auch die Entwicklung Ihres Alter Ego: Wer Probleme am liebsten mit der Waffe in der Hand aus der Welt schafft, bildet seinen Charakter mit der Zeit zu einem schlagkräftigen Kämpfer aus. Alternativ können Sie alle Situationen auch gewaltfrei lösen, indem Sie schleichen oder diplomatisch geschickt verhandeln. Dazu stehen Ihnen futuristischer Nanotechnologien, schlagkräftige Waffen und Hunderte von benutzbaren Objekten zur Verfügung. Ion Storm gab auch schon die ersten Schauplätze im Spiel bekannt: Auf Ihrer Weltreise stellen Sie unter anderem in Seattle, London und Kairo Nachforschungen an.

ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.eidos.de

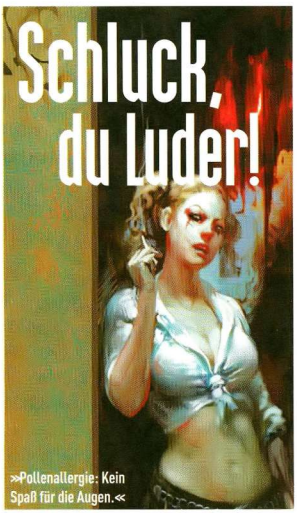


Selbst widerwillige Automaten kooperieren, wenn Sie das passende Werkzeug zur Hand haben.



»Erste Hilfe für Anfänger: Stabile Seitenlage.«

Schluck, du Luder!



Bald ist wieder Saugen angesagt. Denn voraussichtlich im nächsten Jahr erscheint VAMPIRES 2.

Rollenspiel | Bei *Vampire: Die Maskerade – Bloodlines* schlüpfen Sie in die Rolle eines Blutsaugers und müssen sich einem von sieben Clans anschließen. Entsprechend Ihrer Wahl verfügen Sie über bestimmte Eigenschaften. Beispielsweise können Sie sich unsichtbar machen, andere Geschöpfe manipulieren oder Sie sind außergewöhnlich stark und schnell. Um Ihre Feinde (Vampir-Jäger, Werwölfe, Ghouls, etc.) in die Flucht zu schlagen, benutzen Sie Ihre Beißerchen sowie zahlreiche Wummen (Maschinengewehr, Flammenwerfer, etc.). Der Nachfolger zum grandiosen Rollenspiel aus dem Jahr 2000 wird mit der *Half-Life 2*-Engine in Szene gesetzt und von Activision veröffentlicht. TANJA BUNKE

Info: www.troikagames.com

Das ist krank!

Vampire sind vor allen Krankheiten gefeit, weil sie eh tot sind? Von wegen! In Wahrheit sind das arme Schweine, wie wir herausgefunden haben.



ZAHNFÄULE
Morgens Aronal, abends Elmex? Pfeifendeckel! Vampire kommen als Nachtschichtler natürlich völlig aus dem Rhythmus. In Verbindung mit der sehr einseitigen Ernährung und weil Zahnärzte nur tagsüber arbeiten, ist Zahnfäule selbstverständlich vorprogrammiert.



SONNENBRAND
Wer sich ohne Schutz in die Sonne wagt, klagt bald über verbrannte Stellen auf der Haut. Vampire trifft's ungleich härter! Die können ja nicht mal ihre Morgenzeitung reinholen, sonst sehen sie ruck, zuck aus wie ein Lagerfeuer der katholischen Pfadfinderjugend.



FUSSPILZ
Legen Sie sich doch mal jahrelang in einen feuchtwarmen Sarg wie die Vampire. Wir garantieren Ihnen einen gepflegten Fußpilz! Der ist natürlich auch nützlich: Dank der klebrigen Konsistenz können sich die Hals-Fetischisten prima an die Decke pappen.

Fotos: action press

Hol dir die Sterne vom Himmel!

Organisch anmutende Schiffshüllen, filmreife Lasergefechte – GALAXY ANDROMEDA ist ein potenzieller Weltraumstrategie-Hit.

Strategie | Ursprünglich sollte *Galaxy Andromeda* bereits Ende vergangenen Jahres unter dem Titel *Imperium Galactica 3* erscheinen. Jetzt kommt's zu einer Verzögerung bis ins 3. Quartal 2003. Die zusätzliche Zeit hat das Entwicklerteam Mithis offenbar genutzt: Die grandiose 3D-Grafik soll die Kampagne mit einer dichten Story perfekt in Szene setzen. Außer um Raumschlachten kümmern Sie sich um Wissenschaft, Verwaltung, Produktion und die Erforschung des Alls. ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.cdv.de



LIES MICH!

HELF GOTT!

Strategie | Im Herbst bekommen *Age of Mythology*-Zocker göttliche Verstärkung. Und zwar von den beiden Titanen Atlas und Cronus. Das ist aber noch lange nicht alles, was Sie im offiziellen Add-on erwartet. Neben der vierten Kultur, den „Atlantern", erweitert *The Titans* Microsofts gelungenes Echtzeitstrategiespiel um eine Einzelspieler-Kampagne mit zwölf Missionen. Neue Einheiten und göttliche Kräfte sind natürlich auch dabei. (BB)


»Bei Blähungen: Lefax«

Info: http://www.microsoft.com/germany/ms/games

DIE SCHÖNE UND DIE BIESTER


»Geht weg! An meine Haut lasse ich nur Wasser und CD.«

Adventure | Heather ist einfach nicht kleinzukriegen. In *Silent Hill 3* schlachtet das junge Ding wieder jede Menge scheußlicher Monster ab. Damit nicht wie beim Vorgänger der Frust regiert, haben die Entwickler diesmal eine Speicherfunktion eingebaut. Die Story ist übrigens eng mit der des ersten Teils verwoben. Erscheinen soll das Horror-Adventure im Oktober.. (BB)

Info: www.konami-europe.com

ICH BIN SO FREI!

Action | Beim zweiten *Medal of Honor*-Add-on verschlägt es Sie nach Nordafrika und Italien. Besonders interessant dürfte der Online-Part werden. Dem hat EA nämlich einen neuen Spielmodus namens „Liberation" spendiert. Dort gilt es, besiegte Team-Mitglieder zu befreien, damit diese wieder am virtuellen Kampfgeschehen teilnehmen können. Als Erscheinungstermin für *Medal of Honor: Allied Assault – Breakthrough* nannte EA den Herbst dieses Jahres. (BB)

Info: www.electronicarts.de

MACH KARRIERE!

Rennspiel | Haben Sie in *Need for Speed: Hot Pursuit 2* auch einen motivierenden Karrieremodus vermisst? Dann freuen Sie sich auf den Nachfolger, den Electronic Arts für Anfang 2004 angekündigt hat. Bei *Need for Speed: Underground* verdienen Sie durch Rennerfolge Geld, das Sie wiederum in besseres Equipment für Ihre Karre investieren. Dazu zählen authentische Tuning-Teile von Firmen wie Bilstein, Dazz Motorsport oder AEM. (BB)

Info: www.electronicarts.de

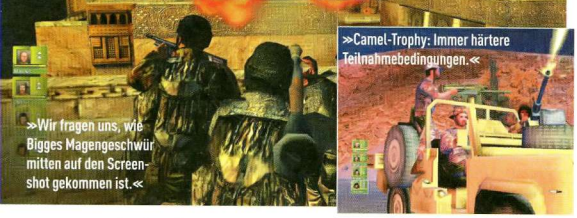
TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	–	NEU	Vietcong	Take 2
2	–	NEU	Indiana Jones 6	Electronic Arts
3	▲	6	Die Sims Deluxe	Electronic Arts
4	–	NEU	Tropico 2	Take 2
5	–	NEU	DTM Race Driver	Codemasters
6	▼	1	Splinter Cell	Ubi Soft
7	▲	9	Anno 1503	Electronic Arts
8	–	NEU	DF: Black Hawk Down	Electronic Arts
9	–	NEU	Blitzkrieg	CDV
10	▼	3	Raven Shield	Ubi Soft

Quelle: SATURN

Jetzt staubt's aber!

Bei CONFLICT: DESERT STORM 2 schicken Sie die Entwickler in die Wüste Kuwaits.



»Wir fragen uns, wie Bigges Magengeschwür mitten auf den Screenshot gekommen ist.«

»Camel-Trophy: Immer härtere Teilnahmebedingungen.«

Action | Take 2 und Pivotal Games luden PC ACTION nach Bristol ein. Zu sehen gab es die Fortsetzung des Golfkriegs-Shooters *Conflict: Desert Storm*. Darin erlangen Sie erneut die Befehlsgewalt über einen vierköpfigen Pixeltrupp alliierter Soldaten. Ihr Missionsziel: Befreien Sie Kuwait City aus den Händen der Iraker. Besonders viel Arbeit hat das britische Entwicklerteam in eine neue KI gesteckt. Werden Sie beispielsweise gesichtet, eröffnen die Gegner nicht mehr blind das Feuer. Erst versuchen sie, Alarm zu schlagen. Die zehn großen Levels sind vornehmlich in Städten angesiedelt. Ab und an geht's auch in die Wüste. Dann dürfen Sie mit Fahrzeugen, etwa Panzern oder Humvees, Sand aufwirbeln. Wie bereits beim Vorgänger steht auch bei Part 2, der im September erscheinen soll, nicht der Realismus, sondern die Action im Vordergrund. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.take2.de

Schmerz aus Stahl

Jawohl! Wenn der PAINKILLER eine mit der Axt kassiert, kriegt er schon mal Kopfweh.



»Immer mehr Christen treten aus der Kirche aus. Diese neuen Außendienstmitarbeiter sollen das ändern.«



»Gefahr! Skelett Erwin hat Bohnen gefressen und gibt neben einer offenen Feuerstelle Gas!«

Ego-Shooter | Mit *Painkiller* aus dem Hause Dreamcatcher Games dürfen Sie sich auf einen Vertreter der Sparte „Ballern, bis der Arzt kommt" freuen. In unserer etwas unstabilen Vorab-Demo gefiel vor allem der düstere Gothic-Stil. Fiese Kapuzen-Mönche mit respektablen Riesen-Äxten komplettieren die Grusel-Atmosphäre. Dabei spritzt der rote Saft natürlich nicht zu knapp. Die Demo glänzt allerdings nicht gerade durch Abwechslungsreichtum. Der Held latscht durch eine Art gotische Kathedrale und mäht alles nieder, was ihm in die Quere kommt. Ob die Vollversion mehr Abwechslung bietet? Spätestens am 14. November werden wir es wissen – wenn *Painkiller* in den Handel kommt. AHMET ISCITÜRK

Info: www.dreamcatchergames.com



Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT TELEFONIERT MIT GORDON FREEMAN.



»R. Scharping: Blinde Nuss.«

Ruf mich an!

Lenhardt: Guten Morgen, Herr Freeman, wie geht es Ihnen?

Freeman: Danke der Nachfrage, ganz vorzüglich. Ich habe gerade, hmm ... (lautes Klirren im Hintergrund). Alyx-Schatz, wo hast du mein Brecheisen wieder hingeräumt?

Lenhardt: Bitte?

Freeman: Äh, nicht der Rede wert. Fast fünf Jahre arbeiten wir schon an *Half-Life 2*, aber der Job macht unverändert viel Spaß. Mein direkter Vorgesetzter weiß immer, wie er mich zu motivieren hat.

Lenhardt: Ihre Fan-Basis hat Sie jedenfalls nicht vergessen. Christian B. aus F. lässt fragen, ob Sie jemals Kontaktlinsen anstelle Ihres alten Brillengestells in Erwägung gezogen haben.

Freeman: Damit mir die Säure irgendwelcher Aliens ungehindert auf die Pupille spritzen kann? Wirklich nicht. Außerdem meint mein Agent, dass Brille und Bart für mein akademisches Image wichtig sind. Außerdem ähnle ich damit diesem aufstrebenden, dynamischen Minister in der deutschen Regierung. Scharpling heißt der, oder so ähnlich ...

Lenhardt: Sie haben in den vergangenen Jahren anscheinend nicht viel Zeit gehabt, um Zeitungen zu lesen?

Freeman: So lange wir mit *Half-Life 2* noch nicht fertig sind, hält Valve mich unter Verschluss. Ich will gar nicht wissen, wie viel mein Internetfirmen-Aktiendepot inzwischen wert ist. Meine Gage aus dem ersten Spiel hatte ich komplett in den Neuen Markt investiert.

Lenhardt: Reden wir doch schnell über etwas ganz anderes. Wie passen eigentlich so viele Waffen in Ihren Anzug?

Freeman: Zwei Worte: geräumige Hosentaschen.

Lenhardt. Würden Sie auch mal gerne in einem anderen Genre mitspielen?

Freeman: Wenn EA Sports von Kahn genug hat, stelle ich mich jederzeit in *FIFA* bei Bayern ins Tor. Natürlich nicht unbewaffnet.

Lenhardt: Verraten Sie uns zum Abschluss doch in allen Details, was seit dem Ende von *Half-Life 1* wirklich geschehen ist.

Freeman: Gerne! Also, zur allgemeinen Überraschung entdeckte ich ... (Scheppern, „Schnöpf!"-Laute im Hintergrund). Moment, da ist schon wieder dieses %#&$?@!!-Tentakel-Vieh. Alyx, reich' mir mal die Schrotflinte rüber ...

Lenhardt: Herr Freeman, wir danken Ihnen für dieses Gespräch.

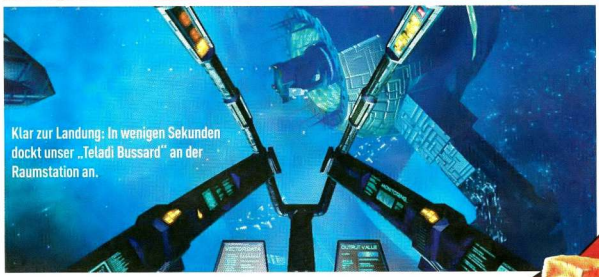
Freeman: BAMM! BAMM!



»Eine echte Delikatesse: Fliegende Nacktschnecken.«

Geh mir aus der Sonne!

Bald ist es so weit. In wenigen Monaten kommt X2: DIE BEDROHUNG. Um Ihnen die Wartezeit zu versüßen, hat Egosoft zwei Demoversionen angekündigt.



Klar zur Landung: In wenigen Sekunden dockt unser „Teladi Bussard" an der Raumstation an.

Genre | Sind die Tage von *Freelancer* gezählt? Ende September wissen wir es. Dann geht's mit *X2: Die Bedrohung* in den Weltraum. Wie bereits im ersten Teil ist Handlungsfreiheit ohne Grenzen angesagt. Ihr Tun beeinflusst unmittelbar die Story. Dank eines neuen Menüsystems sollen Sie sich übrigens ein Handbuchstudium so gut wie schenken können. Alles schön und gut, nur: Läuft *X2* auf Ihrem Rechner oder müssen Sie aufrüsten? Eine Antwort auf diese Frage bekommen Sie in den nächsten Wochen, wenn Egosoft eine selbstlaufende Demo mit einem Benchmark-Programm ins Netz stellt. Außerdem wollen die Entwickler kurz vor der Veröffentlichung eine spielbare Demo unters Volk bringen.

BENJAMIN BEZOLD

Info: www.egosoft.com



* DUKES ECKCHEN * DUKES ECKCHEN * DUKE

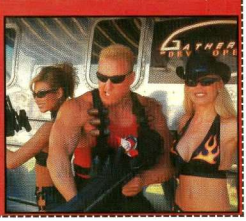
Ein Duke kommt selten allein!

Spitzenmäßiger Screenshot der Alpha-Version sorgt für Furore.

Ego-Shooter | Im Winter 2666 ist es so weit – dann erscheint *Duke Nukem Forever* definitiv. Um den Fans die Wartezeit zu verkürzen, veröffentlichten die Entwickler einen Screenshot der Pre-Alpha-Version (Build 3.568). Das gestochen scharfe Bild zeigt Duke mit seinen beiden Schwestern Dukelina und Dukeline, mit denen er im fertigen Spiel in einem Level „Reise nach Jerusalem" spielen wird. Schön zu sehen: Die neuartige Grafik-Engine macht Schluss mit weichzeichnenden Boden- und Gesichtstexturen und ermöglicht gestochen scharfe Hautpartikel sowie die Möglichkeit, unterschiedlich lange Bart-, Nasen- und Ohrenhaare realistisch darzustellen.

CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.3drealms.com





GERÜCHTE KÜCHE

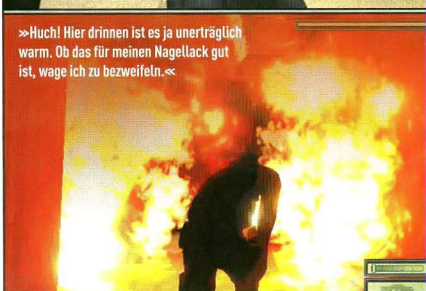
Tausende *Splinter Cell*-Fans sind schockiert. Auf der offiziellen Webseite ihres Lieblingstitels wurden Sie Opfer eines verspäteten April-Scherzes!

Also wirklich! Tagelang prangte auf der offiziellen *Splinter Cell*-Webseite ein Countdown. Nach dessen Ablauf wollte Ubi Soft eine gigantische Nachricht verkünden. Natürlich saßen auch wir gebannt vor den Monitoren und warteten. Was würden sie uns mitteilen? Kommt ein Add-on? Wird der zweite Teil offiziell angekündigt, der ja angeblich *Splinter Cell: Shadowstrike* heißen soll? Als die Zeit gekommen war, glaubten wir unseren Augen nicht zu trauen! Der Countdown war vorbei, Ubi Soft entschloss sich kurzerhand, den Bürzel einzuziehen und verriet nichts. Klar, dass sich eine Menge Fans ein bisschen hochgenommen fühlen. Kurz zuvor erwähnte Ubi Soft in einem Finanzbericht übrigens schon die nächste *Splinter Cell*-Episode, von der man sich Top-Umsätze fürs kommende Geschäftsjahr verspricht. Mittlerweile gibt es eine offizielle Stellungnahme. Man entschuldigte sich für den abgebrochenen Countdown und kündigte an, die Neuigkeiten in den nächsten Tagen zu verkünden. Im Klartext: Ubi Soft hat die Wahrheit wohl erst während der E3 ausgespuckt. Das hätten sie aber auch früher sagen können, oder?

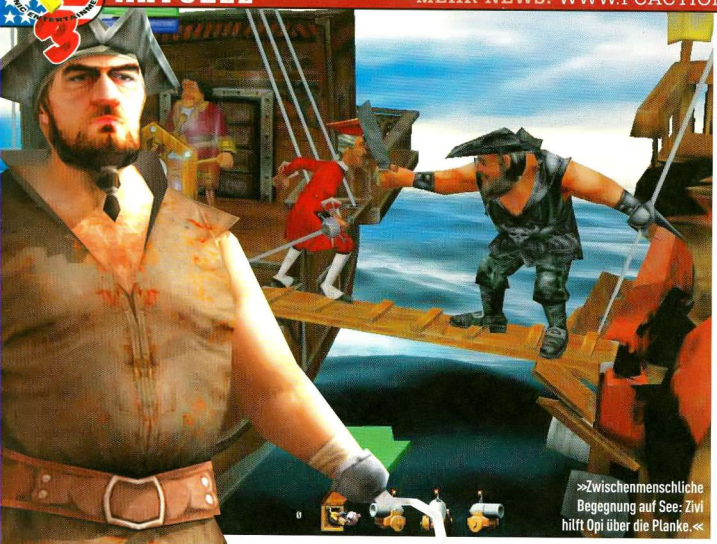
AHMET ISCITÜRK



»Keine Sorge, den Ohrenschmalz-Pfropfen kriegen wir schnell raus.«



»Huch! Hier drinnen ist es ja unerträglich warm. Ob das für meinen Nagellack gut ist, wage ich zu bezweifeln.«



»Zwischenmenschliche Begegnung auf See: Zivi hilft Opi über die Planke.«

Das schmeckt nach Meer!

Kein Wunder, schließlich mimen Sie bei VOODOO ISLANDS einen Freibeuter-Kapitän.

Action-Adventure | Seit uns Sid Meier Mitte der 80er-Jahre sein Meisterwerk *Pirates* bescherte, hat PC-Zocker das Freibeuter-Thema immer wieder beschäftigt. *Voodoo Islands* der Stuttgarter Spieleschmiede Spirit schlägt in die gleiche Kerbe. Sie sollen einem mittellosen Aushilfspiraten, der dank Comic-Stil ausschaut wie ein Mix aus Guybrush Threepwood und Käpt'n Blaubär, zu Ruhm, Reichtum und Ansehen verhelfen. Dazu gehen Sie auf Kaperfahrten wie bei *Port Royale* und hangeln sich in 20 Missionen an einer klassischen Abenteuer-Story entlang. Als Bonus dürfen Sie zwischen und während der Säbelgefechte 30 Zauber einsetzen. In See gestochen wird wohl im Herbst. Schiff ahoi!

CHRISTIAN BIGGE

Info: www.voodooislands.com

Lass dich aufs Glatteis führen!

Bei NHL 2004 dürfen Sie erstmals auch die DEL-Teams offiziell ins Spiel schicken.

Sportspiel | Alle Jahre wieder gibt's ein neues Spiel der beliebten Eishockeyserie – die Lizenz für die DEL-Teams hatte Hersteller EA Sports allerdings noch nie. Dies ändert sich mit *NHL 2004*, das voraussichtlich im September erscheint. Neben den amerikanischen und kanadischen Proficlubs sowie den Nationalmannschaften dürfen Sie diesmal die 14 Vereine der deutschen Eliteklasse aufs Glatteis führen. Über weitere Neuerungen schwieg sich EA bis Redaktionsschluss allerdings noch aus. So ist unter anderem unklar, ob auch die DEL-Stadien enthalten sein werden. HARALD FRÄNKEL

Info: www.electronicarts.de



»Japaner und ihre seltsamen Bräuche: Kendo.«



»Sucht neue Band: Phil Collins.«

WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH...

Simon Bradbury?

ENTGEGEN ANDERS LAUTENDER GERÜCHTE IST MISTER BRADBURY KEIN VERSCHROBENER GREENPEACE-AKTIVIST. TROTZDEM IST SEIN HOBBY UNGEWÖHNLICH: ER PFLANZT BÄUME!

Kollegen können mies sein. Doch hätte ein Kumpan des *Stronghold*-Entwicklers nicht gepetzt, hätten wir von Simon Bradburys grünem Geheimnis vermutlich nie erfahren. So konnten wir nachbohren. „Wie viele Bäume hast du bislang gepflanzt?" – „So um die 300 bis 400." – „Unglaublich! Warum machst du das?" – „Ich mag Bäume." Das leuchtet ein. Doch zurück zu Simons Job: Der Spätdreißiger ist Direktor der Firefly Studios. Die entwickelten zuletzt das Ritter-Strategiespiel *Stronghold: Crusader*. Jetzt arbeiten die Londoner am Weltraumstrategie-Spiel *Space Colony*. Simon natürlich auch. Der sympathische Brite werkelt jedoch bereits seit Jahren in der Branche. Sein erstes Spiel war ein Prügelspiel namens *Elf* für Commodore Amiga und Atari ST. An *Caesar*, *Lord of the Realms* und deren zahlreichen Fortsetzungen war er ebenfalls beteiligt. Zitat dazu: „Mein Leben begann, traurig zu werden." Kein Wunder, wenn man nur noch Fortsetzungen machen darf. Obwohl Simon als Firmenchef und Vater zweier Kinder kaum Zeit hat, beantwortete er alle unsere Fragen. Das klappte allerdings nur mit der Notlüge, 95 Prozent unserer Leser seien weiblich und würden ihm ihre Unterwäsche schicken. Lassen Sie uns jetzt bitte nicht hängen! JOACHIM HESSE

AUSGEZEICHNET!

TERRATEC®

ReceiverSystem **Cinergy 400 TV**

- Stereo Fernsehen am PC mit Highspeed Videotext
- Fernbedienung für TV und weitere Anwendungen
- Timergesteuerte Aufnahmen direkt auf die Festplatte
- Videoaufnahmen im VCD / SVCD / DVD Format



€ 69,99*

GameStar 1.7 Cinergy 400 TV Stereo

PC Praxis Preistipp

TerraCAM 2move 1.3

- Digitalkamera, Camcorder und Webcam
- Echte 1.3 Megapixel Bildauflösung
- 16 MB Flash-Speicher für bis zu 400 Bilder oder 5 Minuten Video
- Umfangreiche Software, z.B. für multimediale Diashows



€ 79,99*

SpeakerSystem **HomeArena 5.1**

- 5.1 Aktiv-LautsprecherSystem mit IR-Fernbedienung für PC und DVD Player
- Surround-Sound für Film, Musik und Spiele
- 8" (20 cm) Subwoofer und 5 Satelliten
- 55 Watt RMS / 1100 Watt P.M.P.O in hochwertigen MDF-Gehäusen



€ 89,99*

PC HARDWARE KaufTipp 05/2003

PC Praxis Preistipp

SoundSystem **Aureon Space 7.1**

- Professionelle Aufnahme & Wiedergabe mit 24 Bit / 96 kHz [1]
- 8 (7.1) separate Lautsprecherausgänge [2]
- Optischer Digital Ein- / Ausgang
- Unterstützt A3D, EAX 1.0 und EAX 2.0



€ 99,99*

PC Magazin 3/2003 TESTSIEGER

stereoplay HIGHLIGHT

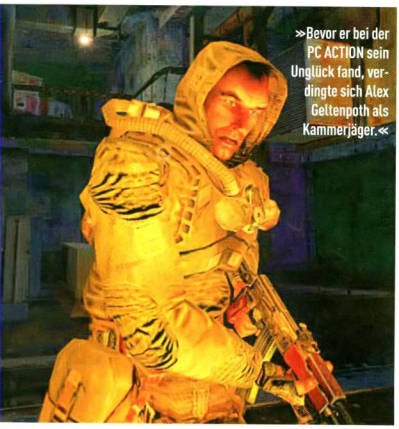
[1] Windows XP mit ServicePack 1 ermöglicht sogar Wiedergabe mit 24 Bit / 192 kHz
[2] Erfordert Windows XP – unter Win 98SE/Me/2000 6-Kanal Wiedergabe

---

* Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen. TerraTec finden Sie bei Atelco, Conrad, Electronic Partner, Expert, Fröschl, 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

Da strahlst du!

S.T.A.L.K.E.R. sieht echt gut aus. Bei dem Sci-Fi-Abenteuer durchstreifen Sie als taffer Einzelkämpfer das radioaktiv verseuchte Tschernobyl.



»Bevor er bei der PC ACTION sein Unglück fand, verdingte sich Alex Geltenpoth als Kammerjäger.«

Ego-Shooter | Der ukrainische Genre-Mix *S.T.A.L.K.E.R.* von GSC Game World spielt in der originalgetreu nachgebildeten Katastrophen-Zone der Atomanlagen von Tschernobyl. Sie schlüpfen in die Rolle eines Einzelkämpfers, der durch Plünderungen atomar verseuchter Anlagen seinen Lebensunterhalt verdient. In der fiktiven Story existiert die Sowjetunion noch immer und es kam zu weiteren Super-Gaus in und um Tschernobyl. Deren Ursache müssen Sie im Laufe des Spiels auf den Grund gehen. Der mit Rollenspielelementen angereicherte Ego-Shooter soll im Frühjahr 2004 erscheinen. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.stalker-game.com

Und die strahlen auch!

Über Strahlenopfer durch Atomunfälle macht man keine Scherze. Deshalb präsentieren wir Ihnen hier einfach paar strahlende Witzfiguren.

BEZE, DER ZIVI

Benjamin Bezold arbeitete 13 Monate in der Nuklearmedizin und schluckte dabei dreimal täglich eine schmackhafte, mit Uran angereicherte Pille. Seitdem strahlt sein lichtes Kupferdach noch stärker als zuvor. Weitere Erkenntnis: Der akute Zwang, rund um die Uhr sabbernd Flugsimulationen spielen zu müssen, ist nicht therapierbar.



THOMAS ANDERS

Dieter Bohlens Busenfreund trug nicht nur jahrelang eine peinliche Nora-Kette um den Hals, sondern verbrachte wahrscheinlich mehr Zeit auf der Sonnen- als auf der Schulbank. Seit einem schmerzhaften UV-Röhren-Unfall am Unterleib singt Anders übrigens irgendwie auch so ... anders. Erzählt man sich jedenfalls so.



CLAUS, GUY UND MILKA

Claus und Guy (wer kennt sie nicht?) von der phänomenalen Band ohne Namen haben auch ganz ordentliche Strahlen. Allerdings nur, wenn niemand zuschaut, sonst können die nicht. Kein Wunder bei einer derart aufdringlichen Toilettenfrau! Die arbeitet übrigens nebenbei als Moderatorin bei einem bekannten Musiksender.



Fotos: action press (2)

Ein Grund zum Klagen

EA geht gegen die Indizierung seines aktuellen Strategietitels vor. Unterdessen gab's eine Niederlage im Rechtsstreit mit Oliver Kahn.



Vom Platz gestellt: FIFA WM 2002 darf nicht mehr vertrieben werden.

Ego-Shooter | EA klagt gegen die Indizierung seines aktuellsten Strategietitels. Der Hersteller glaubt, dass die Indizierung aus politisch motivierten Gründen erfolgt ist. Zudem seien die meisten Vertreter des BPjM-Gremiums nicht mit dem Spiel oder auch nur dem Genre vertraut gewesen. Mit Ausnahme von China und Deutschland dürfe der Titel weltweit an Jugendliche ab 16 abgegeben werden. Derweil entschied das Landgericht Hamburg am 25. April, dass Electronic Arts *FIFA WM 2002* nicht mehr verbreiten darf, weil es die Persönlichkeitsrechte von Oliver Kahn verletzt. Nach diesem Urteil könnten Klagen und Schadenersatzforderungen in Millionenhöhe auf alle Hersteller zukommen, die Namen und grafische Nachbildungen von Sportprofis verwenden. Unterdessen gab Anfang Mai Warner Bros. bekannt, dass EA die Lizenz für ein Spiel zum kommenden Kinofilm *Superman 5* erworben hat. ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.electronicarts.de

LIES MICH !

BLUTIGER ADVENT



»Elvis Presley kommt bei den Aliens nicht gerade gut an.«

Action | GlyphX ist nicht etwa der Nachfolger von DirectX sondern der Entwickler einer neuen Spiele-Trilogie. Sie trägt den Titel *Advent Rising* und konfrontiert Sie mit Menschen fressenden Aliens, die es zu verjagen gilt. Die Story stammt aus der Feder von Star-Autor Orson Scott Card (*Ender-Wiggins-Saga*). In puncto Grafik setzt GlyphX auf die *Unreal Warfare*-Engine. Anfang kommenden Jahres soll der erste Teil im Händlerregal stehen. (BB)

Info: www.adventtrilogy.com

HAB VERKEHR!



» Verkehr macht nicht immer Spaß. «

Strategie | Das erste Add-on zu *Sim City 4* steht vor der Tür. Wie der Name bereits erahnen lässt, dreht sich in *Rush Hour* alles um den Verkehr. Sie bauen Straßen, Zugtrassen (inklusive U-Bahnen), Fährwege und geben Flugrouten vor. Für *Akte X*-Fans hält Maxis noch ein ganz besonderes Schmankerl bereit: Eine Alien-Invasion, bei der Sims entführt und Kornkreise erzeugt werden. Ein eigenes Ufo sollen Sie auch steuern dürfen. Ferner kommt *Sim City 4: Rush Hour* mit historischen Bahnstationen sowie europäischen Touristenattraktionen daher. Termin: Herbst 2003. (BB)

Info: www.simcity.de

ZUG UM ZUG

Simulation | Die Zeiten, als Sie mit dem *Train Simulator* durch Geisterbahnhöfe und sterile Landschaften getuckert sind, sind gezählt. Der *Train Simulator 2* kommt! Wann, wollte Microsoft noch nicht verraten. Fest steht allerdings, dass diesmal auf den Bahnsteigen geschäftiges Treiben herrscht und Tiere am Streckenrand zu sehen sind. Für zusätzlichen Realismus sorgen dynamische Wettereffekte. Wie bereits der Vorgänger deckt auch Teil 2 wieder mehrere Zug-Generationen ab, die Sie auf fünf detaillierten Strecken Probe fahren dürfen. (BB)

Info: www.microsoft.com/games

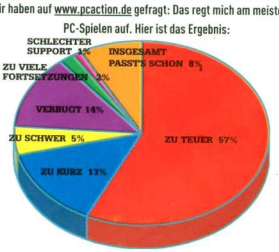
BYE, BYE INFOGRAMES!

Vermischtes | Der französische Softwareriese Infogrames hat sich in Atari umbenannt. Bislang war Atari nur ein Spielelabel, unter dem Infogrames Titel wie *Unreal 2* und *Neverwinter Nights* veröffentlichte. Bruno Bonell, Präsident der Vertriebsfirma, kommentierte die Entscheidung wie folgt: „Atari ist weltweit ein Synonym für Videospiel." (BB)

Info: www.atari.de

BILD DIR DEINE MEINUNG!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Das regt mich am meisten bei PC-Spielen auf. 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!

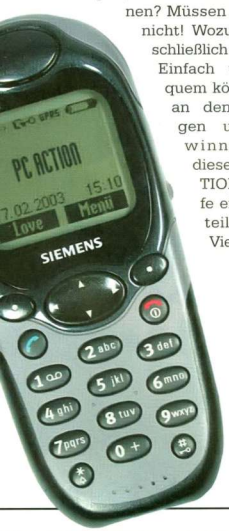
Zusätzlich haben wir aber ein Extra-Schmankerl zu bieten: Denn jeder treue Leser nimmt automatisch an einem Gewinnspiel teil. Pro Monat einmal und ganz ohne Pferdefuß verlosen wir unter allen Abonnenten einen Multimedia-PC, eine PlayStation 2 von Sony, einen GameCube und einen Gameboy Advance SP von Nintendo.



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

Abgreifen und Mitmachen per SMS!

Sie wollen nicht mehr so viel tippen oder ständig Postkarten zum Briefkasten schleppen, um Preise abzusahnen? Müssen Sie auch nicht! Wozu gibt es schließlich Handys? Einfach und bequem können Sie an den Umfragen und Gewinnspielen dieser PC ACTION mithilfe einer SMS teilnehmen. Viel Glück!



Die zock ich am liebsten
(Seite 26)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „liebling" und darauf folgend den Spieletitel (Beispiel: liebling gta vice city) an die Nummer 82444 (€ 0,49 pro SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40 pro SMS). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats.



Darauf wartest du!
(Seite 41)

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „habenwill" und darauf folgend den Spieletitel (Beispiel: habenwill anno 2109) an die Nummer 82444 (€ 0,49 pro SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40 pro SMS). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats.



Leser grüßen Leser

Cooler als Ansichtskarten aus dem Urlaub! Grüßen Sie Freunde, Bekannte und andere PC-ACTION-Leser locker flockig per SMS. Senden Sie eine Kurzmitteilung mit dem Schlüsselwort „servus" und darauf folgend Ihren maximal 160 Zeichen umfassenden Grußtext (Beispiel: servus mein Chef ist genial! Gruß Harald Fränkel) an die 82444 (€ 0,49 pro SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40 pro SMS). Wir veröffentlichen jeden Monat die zehn originellsten Texte auf den Leserbriefseiten. Der kreativste Leser wird zudem mit einem Spiel belohnt.

*Tarif nur gültig bei D1 T-mobil; D2 Vodafone**; 02; Mobilcom; Debitel / **davon 12 Cent Vodafone-Leistung

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

„LAN-Party-Veranstalter haben wieder einen neuen Szene-Trend geschaffen: Exzessives Würstelmampfen zum Beispiel. Abgefahren und eklig."

»Bahnhofsmission in 65611 Brechen: Armenspeisung.«

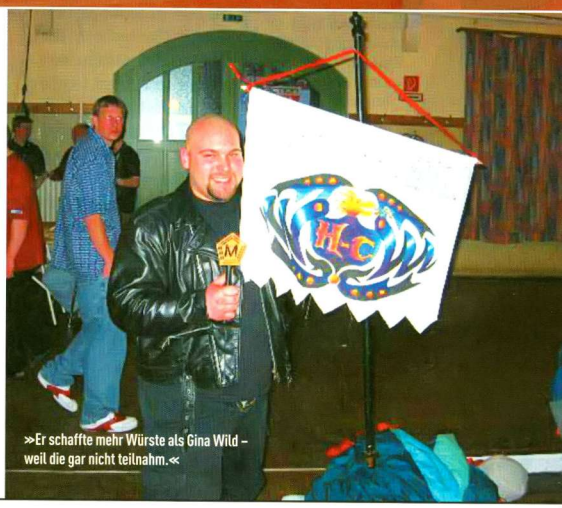
Das is' doch Wurst!



Bei der dritten MAMPF-LAN-PARTY spielten die Zocker nicht nur um die Wette, sondern hauten auch kräftig Wiener in sich rein.

LAN-Party | Während der dritten Mampf-LAN-Party in Bad Lippspringe haben sich acht der 300 Zocker einen besonderen Wettkampf geliefert. Die Aufgabe: eine große Menge Würstchen in möglichst kurzer Zeit verdrücken. Nach neun Minuten, 25 Sekunden und unzähligen Würstchen stand der Sieger fest: Sebastian „Slyfox" Bugla aus Hüllhorst (Bild rechts) ist der Champion. Für diese Leistung spendierte der Veranstalter Mampf e.V. einen handgefertigten Pokal. Außer diesem Wettbewerb gab es die üblichen Zocker-Turniere. Anwesend waren Bürgermeister und Landrat, wobei Letzterer, Dr. Rudolf Wansleben, vom Engagement begeistert war, das viele Vereine der LAN-Party-Szene zeigen. Mampf e.V. zog ebenfalls ein positives Fazit und startet sicher demnächst eine Fortsetzung. Dann muss der Würstelmampf-Champion seinen Titel verteidigen. FELIX LOHMEIER

Info: http://lan.mampf-online.de



»Er schaffte mehr Würste als Gina Wild – weil die gar nicht teilnahm.«



Foto: Game Con e.V.

»Beliebter neuer IHK-Ausbildungsberuf: Penner.«

Camper sind Schweine!

Na ja, nicht immer. Denn bei der SOMMERCON-LAN-PARTY wird in der Schule gecampt.

LAN-Party | Sommer, Sonne, Swimmingpool und 30 Dutzend flimmernde Monitore in abgedunkelten Klassenzimmern: Die SommerCon 2003 bietet vom 28. Juni bis 11. Juli Platz für 350 Netzwerkcamper. Die Klassenräume des Werner-Heisenberg-Gymnasiums in Heide werden von Veranstalter GameCon e.V. für zwei Wochen zum Netzwerkcamp umgebaut. Darin bildet sich erfahrungsgemäß im Laufe der Zeit eine eingeschworene Gemeinschaft. Gemeinsame Grillabende, Sport und Planschen im Pool gehören ebenso dazu wie Turniere in *Counter-Strike* und anderen Spielen. Und dabei kann man sogar noch was lernen: Zahlreiche von Teilnehmern organisierte Workshops vermitteln bei Ferienlaune Computerwissen. FELIX LOHMEIER

Info: www.gamecon.de

Schraub-Ritter aus Leidenschaft

Bei der CS_DOCTORS-LAN #4 standen unter anderem die Casemodder im Mittelpunkt.

LAN-Party | Auf die 2. Deutsche Casemod-Meisterschaft (DCMM) im Heide-Park Soltau (Video auf DVD) folgte nun der nächste Wettbewerb für Computerbastler: 512 Zocker versammelten sich in gewohnt heimeliger Atmosphäre im AudimaXX des Freizeitparks „Dorf Münsterland" in Legden. Die CS_Doctors als Veranstalter kürten mithilfe einer Jury den „Tower of Pain" von Heiko Burike aus Ahaus zum Sieger. Platz 2 und 3 gingen an Marco Troske aus Rosendahl (Modell „Scanner im Scanner") und Michael Häusler aus Bad Pyrmont („POD Tower"). Außerdem standen zahlreiche Turniere auf dem Programm, darunter einige mit PCA-WWCL-Support. Beim wichtigen *Counter-Strike* 5 gegen 5 siegte der Clan Ping of Death vor Team Relentless und Team Radium. Im Veranstaltungszentrum war auch diesmal wieder das übliche Rahmenprogramm inklusive: kostenloser Disco-Eintritt, Bull-Riding und Bungee-Running. FELIX LOHMEIER

Info: www.csdoctors-lan.de



»Von links: Boba Fetts Grabstein, Rotkäppchens Schminktäschchen, Liliputaner-Aufzug.«

DA MÜSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

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



Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	PCA WWCL	URL
DEUTSCHLAND					
1 Lan-Party Hannover XII	23.05.2003	31832 Springe	400	✔	www.mylph.de
2 Das große Beben 6	23.05.2003	99096 Erfurt	772	✘	www.das-grosse-beben.de
3 XSLAN 13	23.05.2003	58644 Iserlohn	750	✔	www.xslan.info
4 MultiMadness 19	23.05.2003	21220 Hamburg	274	✘	www.multimadness.de
5 The Final Impact 6	30.05.2003	34212 Melsungen	300	✘	www.final-impact.de
6 LANnation V 2003-1	06.06.2003	06844 Dessau	336	✔	www.lannation.de
7 4. FH LANparty	14.06.2003	65510 Idstein	200	✔	www.fh-lanparty.de
8 Circus Infernus 26	20.06.2003	77767 Appenweier	333	✔	www.circus-infernus.de
9 nFrag 3	27.06.2003	26123 Oldenburg	1.008	✔	www.nnga.de
10 Northern LAN-Convention	27.06.2003	24537 Neumünster	1.360	✘	www.northcon.de
11 WelfenLAN	27.06.2003	88281 Wetzisreute	530	✘	www.lanpartyzone.de
12 SommerCon 2003	28.06.2003	25746 Heide	350	✘	www.gamecon.de
ÖSTERREICH					
Doomsday	30.05.2003	4840 Timelkam	200	✘	www.doomsday.at
restart.tc Traisen	30.05.2003	3160 Traisen	150	✔	http://restarttc.lantrophy.net
restart.tc Groß-Siegharts	06.06.2003	3812 Groß-Siegharts	150	✔	http://restarttc.lantrophy.net
LANtrophy – St. Pölten	04.07.2003	3100 VAZ St. Pölten	1.000	✔	http://restarttc.lantrophy.net
SCHWEIZ					
sLANp VI	23.05.2003	8180 Bülach	450	✔	www.slanp.ch
HighLANd 4	20.06.2003	8185 Winkel	150	✘	http://highland.netzwerkparty.ch

Billige Flittchen?

PC ACTION ist entrüstet: Selbst bei E-Sports-Events wie der CLIKARENA verdienen Frauen weniger Geld als Männer!



»Nach dem Gewinn von 30.000 Dollar war klar: Geld macht doch nicht sexy.«

E-Sports | Drei Wochen vor dem Start strich der französische Veranstalter Clikarena die LAN-Party mit 3.500 Teilnehmern aus dem Programm, welche eigentlich das mit 75.000 US-Dollar dotierte E-Sports-Event in Toulouse begleiten sollte. Die Behörden sahen ein zu großes Sicherheitsrisiko. Das schwedische Team von e.sports united (Bild) juckte das nicht, weil es sich beim Profi-Wettbewerb den Sieg bei *Counter-Strike* 5 gegen 5 und 30.000 Dollar für die Clan-Kasse sicherte. Die *CS*-Ladys des Schroet Kommando mussten sich dagegen mit 3.000 Dollar begnügen. „DiDi8" aus dem Hause e.sports united gewann vor seinem Teamkollegen „Soul" das *Warcraft 3*-Turnier und 10.000 Dollar. Eine gute Nachricht: Vom 29. bis 31. August soll die riesige LAN-Party nachgeholt werden.

FELIX LOHMEIER

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: Jacky :))
Beruf: Bin 'ne brave Schülerin
Alter: Süße 17
Nickname: preXia oder „erEs t0nto o qUe?"
E-Mail: mail@prexia.de
Homepage: www.preXia.de
Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Jump & Run, usw. :P
Lieblingsspiele: CS, -indiziert-, Blobby Volly und natürlich Die Sims :D
Seit wann ich spiele: Seit sechs Jahren
Statement: Genieße dein Leben, solang du es noch genießen kannst!

Anm. d. Red.: Interessantes Foto, Jacky! Lass uns raten: Du bist schon tot und der Zwerg-Köter links oben ist der Leichenhund, der dich gefunden hat?

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.



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, 28. Mai, ab 16.30 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 Leserchartsteilzunehmen, 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 „Leserchartes".

Bilder bewerten



Wussten Sie, dass Sie sämtliche Screenshots unserer riesigen Bilddatenbank bewerten können? Nein? Dann wird's aber Zeit. Finden Sie beispielsweise, dass Indiana Jones in unserem Test richtig gut aussieht, brauchen Sie bloß das entsprechende Bild aufrufen und ihm eine Schulnote verpassen. In die Gesamtbewertung fließen natürlich die Meinungen aller Leser ein. So wissen Sie immer, wie die Optik eines Spiels in der Community ankommt.



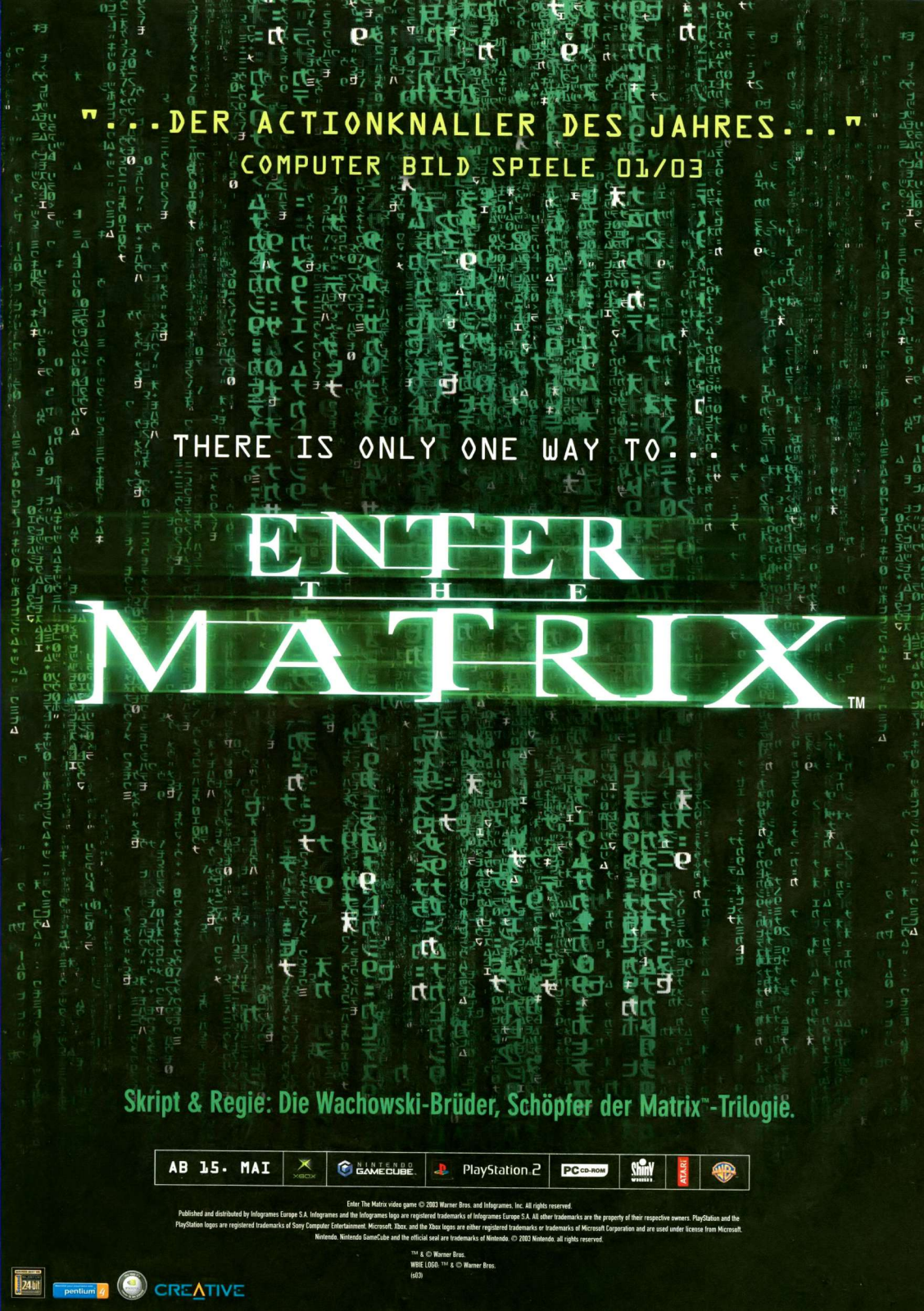
Steckbriefe

Sie möchten Harald Fränkels Geburtstag nicht verpassen? Wissen, was Tanja Bunke für Musik hört, oder was Sklaventreiber Bigge in seiner spärlichen Freizeit treibt? Kein Problem – in den Steckbriefen auf unserer Homepage verraten wir Ihnen (fast) alles über uns. Doch damit nicht genug. Getreu dem Motto „Big Brother is watching you" können Sie uns dank mehrerer Webcams rund um die Uhr über die Schulter spähen. Ein Klick auf den Menüpunkt „Peepshow" genügt.

Spielerforum

Unser Spielerforum erfreut sich nicht nur in der Print-Ausgabe der PC ACTION großer Beliebtheit. Auch auf unserer Homepage hat diese Rubrik natürlich einen festen Platz. Hier finden Sie neben aktuellen News auch zahlreiche Tools, Maps und Mods zum selbstverständlich kostenfreien Download. Haben Sie gar selbst etwas, das unbedingt hier mit aufgenommen werden sollte? Null Problemo – schicken Sie uns einfach eine Mail an spielerforums-gott@pcaction.de.




"...DER ACTIONKNALLER DES JAHRES..."
COMPUTER BILD SPIELE 01/03
THERE IS ONLY ONE WAY TO..
ENTER THE MATRIX™
Skript & Regie: Die Wachowski-Brüder, Schöpfer der Matrix™-Trilogie.
AB 15. MAI
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
PC CD-ROM
SHINY
ATARI
Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Infogrames, Inc. All rights reserved.
Published and distributed by Infogrames Europe S.A. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Europe S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation and are used under license from Microsoft. Nintendo. Nintendo GameCube and the official seal are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. all rights reserved.
™ & © Warner Bros.
WBIE LOGO. ™ & © Warner Bros.
(s03)
pentium 4
CREATIVE

www.thematrix.com
www.enterthematrixgame.com

1 Stunde exklusiver Filmsequenzen von den Machern der Matrix™ Trilogie

Kämpfen Sie an der Seite der Original Film-Charaktere









LESERBRIEFE

Alles, was Recht ist!

Andere Länder, andere Gesetze: Die 20 wichtigsten Urlaubstipps für eine Reise in die USA.

Sie planen Ihren Urlaub und wollen in die USA? Dann habe ich tolle Tipps. Es geht um dortige Gesetze. Die existieren laut www.unmoralische.de/law.htm angeblich wirklich! Glaubwürdig oder nicht? Wie auch immer, hier sind meine Favoriten:

§ 1 und 2: Schubsen Sie in Alaska nie einen Elch aus einem Flugzeug. Gesetzlich verboten! Bären für Fotos aufzuwecken ist ebenfalls illegal. Erschießen? Erlaubt!

§ 3 - 5: Fangen Sie in Tennessee keinesfalls einen Fisch mit dem Lasso! Es ist ferner verboten, aus einem fahrenden Auto Wild zu jagen. Ausnahme: Wale! In Memphis dürfen Frauen nur Auto fahren, wenn ein Mann vor dem Wagen herläuft und zur Warnung eine rote Fahne schwenkt.

§ 6: Im Bundesstaat New Jersey ist es Männern untersagt, während der Fischfangsaison zu stricken.

§ 7 - 10: In Florida ist es ein Verbrechen, mit einem Stachelschwein sexuell zu verkehren oder nackt zu duschen. Sollten Sie einen Elefanten am Straßenrand abstellen: Die gleiche Parkgebühr entrichten wie für ein Auto! In Daytona Beach untersagt das Gesetz, öffentliche Mülleimer sexuell zu belästigen.

§ 11: In Lang, Kansas, ist es verboten, im August auf einem Muli auf der Hauptstraße zu reiten. Außer das Muli trägt einen Strohhut. Logisch, oder?

§ 12: In Baltimore ist es untersagt, einen Löwen mit ins Kino zu nehmen.

§ 13: Ein Gesetz in Guernee verbietet, dass Frauen mit mehr als 200 Pfund Gewicht in Shorts auf Pferden reiten.

§ 14 und 15: Keinesfalls mit verbundenen Augen ein Fahrzeug steuern dürfen Sie in Alabama. Dafür ist es gestattet, falsch herum in eine Einbahnstraße zu fahren – wenn Sie vorne am Wagen eine Laterne anbringen natürlich.

§ 16: Sollten Sie in Idaho Ihrer alten Schachtel eine Packung Pralinen schenken wollen, muss diese mindestens 50 Pfund wiegen (also die Packung Pralinen, nicht die alte Schachtel).

§ 17: In Minnesota ist es illegal, die Landesgrenzen mit einer Ente auf dem Kopf zu überqueren.

§ 18: Feuern Sie in der Kleinstadt Connorsville in Wisconsin um Himmels willen kein Gewehr ab, während Ihre Frau einen Orgasmus hat. Strafbar!

§ 19: In Vermont ist es gesetzlich verboten, unter Wasser zu pfeifen.

§ 20: Tipp für Depressive! Bringen Sie sich in North Dakota um. Falls es nicht klappt, wird es möglicherweise als Mordversuch gewertet und Sie erwartet die Todesstrafe – ist jedenfalls schon passiert.

In diesem Sinne: Noch ein schönes Leben!
Ihr Harald Fränkel



Foto: action press/Montage: Carola Giese

Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de



»Frauen mit Lockenwicklern machen uns irgendwie total heiß.«

NUR AB 18! TEIL 1

Hallo liebe PC-ACTION-Redaktion! Ihr seid das einzige ernst zu nehmende (weil selbstironische) PC-Spielemagazin. […] Allerdings ist mein Zeitungsverticker auch auf Lebensunterhalt angewiesen, daher bisher kein Abo. Aber mit der neuen „Ab 18"-Abovariante weckt ihr Ambitionen im 28-jährigen Hand-Auge-Koordinationswrack, welches ich als mein Gehirn bezeichne. […]

CLAAS LEHMANN, PER E-MAIL

Na also, unsere Abo-Falle zeigt Wirkung und macht uns noch reicher, als wir eh schon sind. Hey Claas, wir finden dein Gehirn so klasse, wenn es einen Busen hätte, würden wir's heiraten wollen!

NUR AB 18! TEIL 2

[Betreff: PC ACTION ab 18.] *Kann man dieses Heft auch abonnieren, wenn man keine 18 ist? […]*

AXEL GERNER, RAUENBERG

Angesichts deiner Frage schätzen wir, dass du zwischen 10 und 13 bist. Aber ich habe eine gute Nachricht: In einem Ausnahmefall kannst du die Ab-18-Edition trotzdem abonnieren. Schick uns einfach die Kopie deines Auto-Führerscheins.

NUR AB 18! TEIL 3

[Betreff: Jugendschutz umgehen – ich weiß wie.] *Moin! Wie ich das aus der aktuellen Ausgabe mitbekommen hab, dürft*

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

ihr weiterhin Plugins auf die DVD brennen, da diese nicht von alleine laufen. […] Wieso macht man dann nicht die Demos zu Plugins? Hört sich kompliziert an, ist es aber nicht. Öffnet mal ein paar exe-Dateien mit einem Texteditor. Exe-Dateien fangen IMMER mit einem großen M an. Ändert man das M in ein X, funktionieren die Programme nicht mehr. Man könnte also die exe-Dateien mit dem X an erster Stelle auf die DVD brennen und dann auf DVD oder auf www.pcaction.de ein Programm veröffentlichen, das diese Plugins vermeintlich lädt (eigentlich aber nur den ersten Buchstaben ändert). […] Wenn ihr es durchzieht, verlang'ich selbstverständlich eine großzügige Belohnung (Dollars, Euros, Bunkes, etc.), da ihr euch so einen riiieeesigen Vorteil gegenüber anderen Magazinen verschaffen könntet.

YARIN KAUL, PER E-MAIL

Lass uns raten, Yarin: Du vertickst in deiner Schule normalerweise in Sardinenbüchsen abgefüllten Wodka und sagst deinen zehn- bis zwölfjährigen Pausenhof-Junkies hinterher, wo sie Dosenöffner herbekommen, oder?

BERUFSBERATUNG

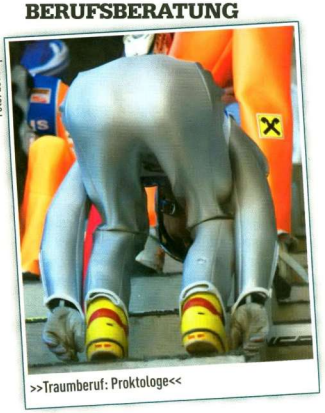


Foto: action press

>>Traumberuf: Proktologe<<

[…] Außerdem würde ich gern mal wissen, um welchen Job man sich bewerben muss, damit man genauso arbeiten kann wie du. […]

VIKTOR HAACH, PER E-MAIL

Falls du mein Umfeld in der Redaktion meinst: Um eine Stelle als Proktologe! Da hast du auch ständig mit lauter Arschlöchern zu tun.

EKELHAFT!

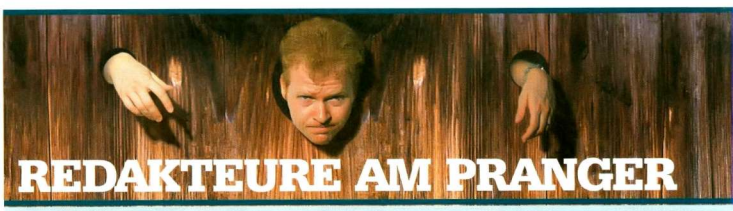
Hallo! Ich hab mir kürzlich mal die „Coupé" gekauft. S. 13: Bild einer aufblasbaren Puppe; S. 19: „Zum Beischlaf gezwungen", „Domina-Doppelpack"; S. 47: „Warum macht die Blondine nach dem Sex einen Handstand?"; S. 52: „Kamasutra für Profis"; S. 68: „Zeig doch mal die Möpse!"; S. 77: „Egal, ob Hängebusen oder Silikon-Kürbis: Dieser Sport-BH sitzt bei jeder Brustwarzen-Position perfekt"; S. 78: „Lady, du hast zwar einen großen Mund, aber ich lass dich trotzdem abblitzen"; S. 81: Bild eines am Boden liegenden Bikini-Mädels, „… wir haben alles versucht, aber tiefer konnten wir uns nicht bücken"; S. 82: „Jetzt wissen wir endlich, wie warme Brüder nackt aussehen"; [Und so weiter und so fort, Rest wegen Überlänge gestrichen]. *In der „Coupé" hab'ich diese Überschriften und Bilduntertitel nicht gefunden, sondern in der PC ACTION 5/2003. […] Die Mühe, zu zählen, wie oft die Wörter „Scheiße" und „Kacke" vorkommen, hab ich mir erspart. […] Die Redaktion glaubt entweder, dass nur pubertierende Prolls ihre Zeitschrift lesen, oder es fällt ihr schon selbst gar nicht mehr auf, wie ekelhaft ihr Stil ist. Auch, dass unter den Redakteuren eine Frau ist, die diesen sexistischen und fäkalsprachlichen Stil unterstützt, macht die Sache nicht besser, im Gegenteil.*

STEPHAN ELZE, PER E-MAIL

Ach? Sie vertreten die Meinung, dass Frauen nicht sexistisch sein dürfen? Also bitte, Herr Elze! Das ist sexistisch, wir sind erschüttert! Zum Rest: Vielen Dank für Ihre lustige Zusammenfassung. Dafür, dass Sie unseren Humor nicht verstehen und wir ekelhaft sind, haben Sie das Magazin ja SEHR GENAU gelesen. Genau wie anscheinend die *Coupé*. Wir sagen „pfui", verleihen Ihnen aber symbolisch die goldene Tapferkeits-Ananas des Moralapostel-Verbandes.

GELD HER!

Hey, ich hab mal 'ne Frage, ich hab mir gestern die Sonderausgabe „Online-Spiele" gekauft, installiere Everquest […] und



REDAKTEURE AM PRANGER

Tatort: PC ACTION 5/2003, Seite 48 unten rechts. Täter: Eure neue Teilzeitschwuchtel Bezold. Verbrechen: Falsches Bild. Eine Beretta ist im Vergleich zu der im Heft abgedruckten Desert Eagles eine Erbsenkanone für Zivildienstleistende. […]

JÖRG ARNOLD, PER E-MAIL

Exakt! Und man könnte diese Kanone prima mit der Erbse munitionieren, die Kollege **Benjamin Bezold** offensichtlich statt eines Gehirns im Schädel hat. Die Aussage „Verdammt, der Typ hat Recht. Die beiden Waffen sehen sich aber zum Verwechseln ähnlich. Da habe ich das falsche Bild ins Layout gegeben", werten wir mal als feige Ausrede. Immerhin schrieb unser zweibeiniger Kupferdrahthaarterrier zudem, dass der zweite *Matrix*-Film am 24. Mai in die Kinos kommt. Tatsächlich ist er schon zwei Tage früher zu sehen. Wir glauben aber, dass unser Klassikfreak und ehemaliger Musik-Student während der 24-stündigen Beschallung durch Slayer, Pantera und Sepultura seine Lektion gelernt hat.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Paul Krügel	Um es mit den Worten eines Lesers zu sagen: Der Layouter mit der Auffassungsgabe einer Spreewälder Gewürzgurke verwechselte beim Nachtest zu *DTM Race Driver* die Wertungen für den Einzel- und Mehrspielermodus. Wir ließen ihn zur Strafe vier Stunden am Stück *International MotoX* zocken, das Rennspiel mit der schlechtesten Optik seit Gründung der PCA (Grafik-Wertung: 8 %). Länger ging's leider nicht, sonst wäre Herr Krügel erblindet, was vermutlich weitere Fehler in den kommenden Monaten begünstigt hätte.	Tobias Laug und die fünf anderen, die den Artikel gelesen haben.
Christian Sauerteig	Versuchte der Welt weiszumachen, der auf Seite 178 abgebildete Bolianer B. Lau tauche im Spiel *Star Wars: Bridge Commander* als Charakter auf. Blöd ist nur, dass es *Star Trek: Bridge Commander* heißt, die Welt nicht blöd ist und den fürchterlichen Fauxpas bemerkt hat. Wir haben Sauerteig zur Strafe 1860-München-blau lackiert, ihm ein Schild mit der Aufschrift „Der 1. FC Bayern ist scheiße" umgehängt und ihn ein paar kräftigen Hooligans vorgestellt. Er kann zwar bis heute keine feste Nahrung zu sich nehmen, aber noch tippen. Das reicht uns.	Martin Stelzner und sechs weitere beleidigte *Star Trek/Wars*-Fans.

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



1 [–] [1]
SPLINTER CELL
Ubi Soft



3 [▲] [5]
MAFIA
Illusion Softworks



5 [▲] [7]
RAVEN SHIELD
Red Storm



7 [▲] [10]
COUNTER-STRIKE
Gooseman



9 [▲] [NEU]
VIETCONG
Pterodon



2 [–] [2]
GOTHIC 2
Piranha Bytes



4 [–] [4]
BATTLEFIELD 1942
Digital Illusions



6 [▲] [12]
FREELANCER
Microsoft



8 [▼] [3]
UNREAL 2
Legend Entertainment



10 [▲] [15]
DTM RACE DRIVER
Codemasters

11	▼	[8]	**INDIZIERTER TITEL** Electronic Arts
12	▲	[13]	**GTA 3** Rockstar Games
13	▼	[6]	**WARCRAFT 3** Blizzard Entertainment
14	▲	[19]	**SIM CITY 4** Maxis
15	▲	[18]	**I.G.I. 2** Innerloop
16	▲	[NEU]	**DELTA FORCE: BLACKHAWK DOWN** Novalogic
17	▲	[20]	**MORROWIND** Bethesda Softworks
18	▼	[14]	**FUSSBALL MANAGER 2003** EA Sports
19	▼	[16]	**ANNO 1503** Sunflowers
20	▲	[NEU]	**PRAETORIANS** Pyro Studios

DU HAST GEWONNEN!

Hans Joachim Klauer, Lich
erhält ein Spiel



ENCLAVE
(Test des Monats 5/2003)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?
Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „liebling" und darauf folgend den Spieletitel (Beispiel: liebling Pac-Man) an die #2444 (€ 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



Sie können auch 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 eine E-Mail an liebling@pcaction.de schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

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

April, April!

Ich habe einen Fehler in Ausgabe 5/2003 entdeckt. Auf Seite 11 bei der News-Meldung zu C&C: Renegade 2. In der Mitte des Textes steht: „Die Spielergeschichte ist erneut im Red-Alert-Universum angesiedelt". Am Screenshot ist zu erkennen, dass Sie für Renegade 2 Recht haben (Kaserne der Russen; Hammer und Sichel der UdSSR auf dem Panzer). Aber bei Renegade befand man sich eindeutig (außer bei Mods) im Tiberum-Konflikt. Ich hab einen Fehler gefunden. Mann, bin ich gut.

MARKUS ZINNER, PER E-MAIL

Nun, Herr Zinner, auch wenn das jetzt hart klingt: Sie sind nicht wirklich gut. Denn bei der Meldung handelte es sich um einen April-Scherz. MUHAHAHA, reingefallen! Äh ... nun, um ehrlich zu sein ... also ... ach, scheiß drauf: Genau genommen wussten wir's selbst nicht. Ausgedacht hatte sich den Streich ein gewisser Elmar Seeberger vom Electronic-Arts-Communityteam (www.communityteam.de). Getreu dem Motto „Das Gehirn von PC-ACTION-Redakteuren ist so luftig-locker und leicht, es schwimmt sogar in Milch!" haben wir die Story treudoof geglaubt und veröffentlicht. Und ehe jemand fragt: Ja, wir schämen uns, fühlen uns lächerlich gemacht und würden gern Herrn Seeberger foltern.

versuche, auf die im Heft angegebene Adresse zu gehen (www.pcaction.de/egkeys) – es funktioniert nicht. Dann habe ich auf das Heft-Datum geguckt und sah, dass das Heft von 3/2003 ist. Ich habe ins Heft geguckt, doch da habe ich nichts von einem Verfall gelesen, also will ich wissen, was Sache is' und falls es da nich' drin steht und es so is', dass es verfällt, will ich mein Geld zurück!!!

MAX BILLMEIER, PER E-MAIL

Beim Stichwort „Verfall" assoziiere ich soeben aus irgendeinem Grund die Wendung „geistiger Verfall", aber das tut nichts zur Sache. Herr Billmeier, vielleicht steht im Heft ja www.pcaction.de/egkeys? Also „eq" statt „eg", weil das Spiel *Everquest* heißt und nicht *Everguest*? Ist nur so 'ne Vermutung von mir!

WERBEFACHMANN

Hi, mir is' gerade ein Geistesblitz gekommen. Ein Werbeslogan für die PC AC-

TION! „Come to where the Action is. Come to PC ACTION."

INGO HENKEL, PER E-MAIL

Super, Ingo! Während sich aber unsere Marketingleute getreu dem Motto „Come to where the flavour is. Come to Marlboro Country" die eine oder andere Zigarette anzünden, schwanken sie noch zwischen deinem großartigen, total neuen und innovativen Geistesblitz und „PCA ab 18: Auf diese Schweine können Sie bauen!".

OH ANNA! 1

[Sonntag, 6. April, 16:06 Uhr] *Sauerteig ist ein Vollidiot.*

ANNA BUCHWINKLER, PER E-MAIL

Das wissen wir. Sauerteig lässt Ihnen, verehrte Frau Buchwinkler, aber folgendes ausrichten:

```
...../´¯/)
...../¯..//
...../..../
...../´¯/'...'/´¯¯`·.
...../'/.../..../...../¯ ¯\
.....('(...´...´.... ¯~/'...')
.....\.....'
.....'\...\...../
.....\.....(
.....\.....\
.....\.....\
.....\.....\
```

OH ANNA! 2

[Samstag, 19. April, 13:45 Uhr] *Sehr geehrter Herr Sauerteig, hiermit entschuldige ich mich für die Beleidigung, doch diese stammt eigentlich gar nicht von mir. Denn mein Sohn hat meine Adresse benutzt. Mit freundlichen Grüßen*

ANNA BUCHWINKLER, PER E-MAIL

Ups!



Foto: action press

>>Arbeiten immer sehr gewissenhaft: Klofrauen.<<

TOILETTEN-GEDANKEN

Guten Tag! Ich erwarb soeben Ihr Magazin PC ACTION und musste feststellen, dass es ein Fehler war, alle Zeitschriften, die mit „PC" anfangen, zu meiden! Ich bin, gelinde gesagt, sehr erbaut über den unkonventionellen Schreibstil. Im Sumpf des Journalismus, der sich mit Abhängigkeit, Seriosität, etc. paart, ist mir ein Magazin wie dieses sehr willkommen. Es fällt mir schwer, es nicht sofort zu abonnieren. […] Nun! Dieses Kompliment wollte ich jedenfalls schnell mal loswerden. […] Besonders die Bildunterschriften sind sehr nach Gusto geraten. So weit meine Mail, die ich mal eben schreiben wollte. Jetzt geht es mir besser. Erleichtert irgendwie. Ganzheitlich befreit … kann sein, dass das daran liegt, weil ich die Mail im Klo schrieb. […]

WOLFGANG WEBER, PER E-MAIL

IM Klo? Da sind wir Ihnen doch ziemlich dankbar, dass es eine Mail und kein Brief geworden ist, Herr Weber! Schließlich schicken uns die Leser auch so genug Scheiß.

KANNST DU SPRECHEN?

Hallo, ich habe mir in meinem Urlaub in den USA Splinter Cell gekauft, aber mein Problem ist, es ist alles auf Englisch! Jetzt wollte ich fragen, ob Sie mir einen Link zu einem Sprachpatch geben können. Es nervt mich, diese englische Sprache beim Zocken!



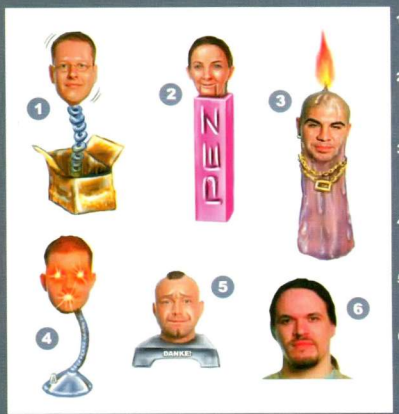
Foto: action press

>>Aasgeier: Manchmal ein bisschen voreilig.<<

BENNI FRITZ, PER E-MAIL

Dass ein in den USA erworbenes Spiel auf Englisch ist, überrascht uns jetzt allerdings auch. Aber ist doch nicht so schlimm, Herr Fritz. Stellen Sie sich vor, Sie hätten sich im Kongo einen sprechenden Papagei gekauft. DAS wäre ein Reinfall gewesen!

PC-ACTION FANSTUFF AND MERCHANDISE



1 "Bigge in the box"
Immer wieder aufmachen, und erschrecken. Der ideale Partyspass.

2 PEZ-BOX "Tanja"
Du kannst ihren Mund so oft auf und zu machen, wie du willst! Lecker Bonbons in lecker Verpackung.

3 Duftkerze "Ahmet"
Verzaubert mit den Düften der orientalischen Küche. Auch als Liebesspielzeug verwendbar...

4 Tischlampe "Christian"
Schön, wie ein Utensil aus Peter Jackson's Braindead. Leuchtet auch im Dunkeln!

5 Fussabtreter "Fränkel"
Da tritt man gerne zwei Mal ab! Mit praktischer Bürste und lustigem Gesicht.

6 Original Jo Hesse
Platzsparend ist er nicht, unser Grosser...egal! Gib ihn Deinen Kindern zum Spielen, zieh ihm Kleider an, lass ihn den Müll runter bringen...

Schlunz

Wir wissen nicht, warum Schlunz (www.schlunz-comics.de) das macht. Aber es ist uns auch schlunzegal, denn er macht es prima. Hier das neueste, unaufgefordert eingesandte Werk unseres Lieblingszeichners. Sehr gelungen, wie wir finden!

HER DAMIT!

[Betreff: Her damit!] *Ich hätte gern das „kackgrüne" Vietcong-T-Shirt, weil ich „hässliche" Sachen sammle! Das würde zu meiner gelben Schulanfängermütze, zu meiner zu kurzen orangefarbenen Schlaghose und zu meinen Gummistiefeln passen! Ich wäre auch vielleicht bereit, euch ein Foto von dem „perfekten Outfit" zu schicken. Also ich muss sagen: „Ich gefalle mir!" Und wer nicht meiner Meinung ist, dem piss ich ans Bein, bis es so aussieht wie meine Hose! Das dauert lange! Ich hab ja auch Hoden wie Benzinkanister!*

KEVIN MEYFARTH, PER E-MAIL

Benzinkanister haben doch gar keine Hoden? Oh … jetzt verstehen wir! Du hast unser Mitgefühl, Kevin. Natürlich auch, weil du nicht gewonnen hast. Aber tröste dich, wenigstens kannst du dein ganzes Leben lang für einen Knabenchor singen, das ist doch was!

SINGLE-PLAYER

KANN MAN AUCH ALS EINZELSPIELER BEI EINER LAN-PARTY TEILNEHMEN?

ANONYME SMS

Logisch! Man kann ja auch alleine Sex haben.

THEMA GEWINNBETEILIGUNG

liebling pac-man

JULIA MATTHIES, PER SMS

Leser grüßen Leser



Ansichtskarten aus dem Urlaub schreiben? Das ist was für Dia-Abend-Veranstalter und M-E-G-A-O-U-T! PC ACTION bietet die Möglichkeit, Verwandte, Freunde und Bekannte auf wirklich coole Art zu grüßen: Per SMS! So geht's: Senden Sie eine Kurzmitteilung mit dem Schlüsselwort „servus" und darauf folgend Ihren maximal 160 Zeichen umfassenden Text (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 jeden Monat die zehn witzigsten beziehungsweise originellsten Texte oder auch Liebesbotschaften auf den Leserbriefseiten. Der kreativste Leser wird zudem mit einem Spiel belohnt.

Äh, was soll der Scheiß? Wie wollt ihr wissen, wohin die SMS gehen soll? Oder veröffentlicht ihr das? Wenn ja, solltet ihr das schreiben. Idioten ... Meine Freundin hat immer gesagt, in PC ACTION is' zu wenig Liebe. Jetzt zeig ich ihr, dass es anders geht: Jaana, Schatz ich liebe dich ... heirate mich! Mk Grüß dich, Kebschull, wollte mich nur mal für die Lehrjahre bedanken! Und eh ich's vergess', den Putz in deinem Büro hab ich mit Pisse angerührt (; Gestern hat die Polizei eine Leiche gefunden. Sie hatte kein Gehirn und einen winzigen Schwanz. Sag mal Fränkel, lebst du noch? Claus Stockmann Hey Nutz, deine Mutter ist so fett, wenn man mit dem Mofa einmal rumfährt, muss man dreimal auftanken, Gruß Erolstyle Heiße Grüße an meinen Schatz! Neben dem Glanz deiner Augen verblasst sogar das Hochglanzcover meiner PC ACTION. *g* -'-,-<ßILDÜAß>-,-'- WiDuMiHei? Ich sitze hier und trinke Bier und wär' doch so gern bei dir. Starkes Sehnen, Starkes Hoffen, kann nicht kommen, bin besoffen! Gruß Dom Ich wollte nur mal meinen Mathelehrer grüßen, da ich gerade gefurzt habe und aus dem Fenster gucke ... Adios, Hendrik Berg Hi, mein lieber Schlumpf, auf diesem Wege möchte ich dir sagen, dass ich dich ganz doll liebe :) Ganz viele Kussis von deinem Freund Saschi! Hallo Jana. Schicke mir ein Bild von dir, ich häng' es an die Kellertür, damit es auch die Ratten sehen und nie mehr in den Keller gehen. Thomas Labahn

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



KLUGSCHEISSER DES MONATS

[...] Zum Fehler: Dieser befindet sich auf Seite 11 in der rechten Spalte im Artikel „Der verleiht Flügel!" Wie so oft werden die Gebrüder Wright als Pioniere der motorisierten Luftfahrt betitelt! FALSCH!!! Der erste motorisierte Flug fand bereits 1901 statt, und zwar durch den Deutschen (er kam aus Leutershausen in Franken) Gustav Weißkopf! [...]

SEBASTIAN, PER E-MAIL

Total super, Herr Geschichtsprofessor Dr. Sebastian Klugsch-Eißer! Aber: Haben wir behauptet, die Brüder Wright seien für den ersten motorisierten Flug verantwortlich gewesen? FALSCH!!! Wir haben sie als Pioniere bezeichnet, also als Wegbereiter für die moderne Luftfahrt. Und das waren sie zweifelsohne. Scheiße, was? So. Würde ich jetzt die Homepage http://pks-clan.net/ut erwähnen, wo Sie, liebe Leser, Sebastian aka „TylerDurden" im Gästebuch ein bisschen verhöhnen könnten, wäre ich echt ein fieses Dreckschwein, oder?

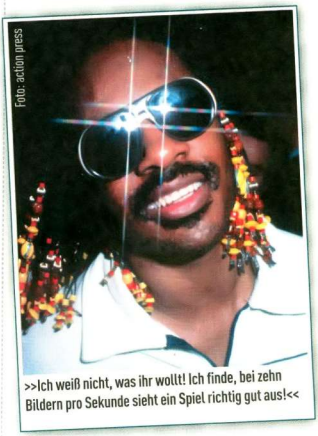
[...] S. 151, Vietcong: Grundlagen-Tipps: Bei der VC-Waffe „PPS-41" steht als Beschreibung „... schlägt ganze VC-Horden in die Flucht." HÄ??? Die sind doch nicht so blöd wie Fränkel!!! Die machen kein Friendly Fire!!! Die Waffe kann höchstens US-Horden in die Flucht schlagen!!! SO! DAS war's! Ich hoffe, irgendeiner liest nächstes Mal vor Redaktionsschluss die PCA durch!!!!

HAJO G., LICHTENWALD

Nein, so blöd wie ich sind die Vietcong sicher nicht. Deren KI, mutmaßen wir, liegt sogar deutlich über Ihrem IQ, Herr G-Punkt! Sie haben bei Ihrer Argumentation eine winzige Kleinigkeit übersehen: Man spielt in *Vietcong* einen US-Soldaten, der befähigt ist, eine PPS-41 von Gegnern aufzunehmen und sie damit in die Flucht zu schlagen!!! Was lernen wir draus? Manchmal ist es hilfreich, ein Spiel auch gespielt zu haben, wenn man wie ein Lichtenwalder Oberlehrer daherreden möchte!!! Andernfalls helfen auch ganz, ganz viele Ausrufezeichen nichts!!!!

An alle Leser, die per SMS für *Pac-Man* stimmten und den Klassiker von 1980 beinahe in unsere Top 20 „Die zock' ich am liebsten" gehievt hätten: Das in den Teilnahmebedingungen genannte *Pac-Man* ist ein BEISPIEL! WAS DORT AUCH SO STEHT! Okay? Gut! Wir nehmen einfach an, dass Sie alle das wussten, aber *Pac-Man* tatsächlich Ihr Lieblingsspiel ist. Denn der Gedanke, dass viele unserer Leser Ihr Gehirn nur nutzen, um Kopfschmerzen zu haben, würde die Redaktion nämlich kollektiv in den Suizid treiben.

AUGEN AUF!



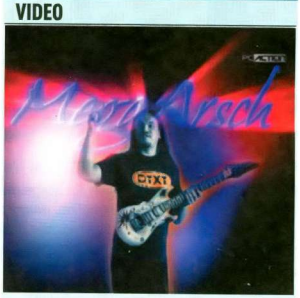
>>Ich weiß nicht, was ihr wollt! Ich finde, bei zehn Bildern pro Sekunde sieht ein Spiel richtig gut aus!<<

Ich wollte nur mal loswerden, dass mein PC sämtliche in der Redaktion in die Tasche stecken könnte. Denn ich besitze einen P2 mit 350 MHz, 128 MB RAM, 6,8 Gigabyte Festplatte, Geforce 2 MX100/200, 32fach-CD-Laufwerk. Und das Beste daran ist, ich kann Aquanox, Black & White, Jedi Knight 2, Tony Hawk's Pro Skater 3 und Motocross Madness 2 flüssig spielen! Na, was sagt ihr dazu?

SEBASTIAN GÖTTE, PER E-MAIL

AUF DVD

VIDEO



Entweder du hast schon einmal für viel Aufsehen gesorgt, als du vor knapp 2000 Jahren unter anderem Namen über den See Genezareth gewandelt bist oder du siehst schlechter als Stevie Wonder. Möglich ist auch, dass du sehr, sehr kurze Beine hast.

FRAUEN UND TECHNIK

Betreff: PCA-Gewinnspiel. Megastars ist das sechste (6.) Add-on/die sechste (6.) Erweiterung zu Die Sims. :-) PS: Da für E-Mails keine weitere Anweisung dastand, hoffe ich, alles richtig gemacht zu haben. ;-)

TINA SCHNEIDER, PER E-MAIL



Foto: action press

>>Ha, das wär ja gelacht! Ich krieg schon noch raus, wie man diesen Videorekorder programmiert!<<

Tina, Sie sind einer der Gewinner! Weil Sie überraschenderweise alles richtig gemacht haben und wir weibliche Wesen lieben, die nicht zu stolz sind, zuzugeben, im Umgang mit E-Mails und/oder Technik allgemein unsicher zu sein. Obwohl wir Emanzipation natürlich total super finden – das musste mal gesagt werden! Wir wünschen besonders viel Spaß mit dem neuen T-Shirt, damit können Sie zum Beispiel putzen, Staub wischen und es bügeln oder sogar tragen, während Sie am Herd stehen.



BRIEF KASTEN

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

An LESERBRIEFE@PCACTION.DE oder

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

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

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

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

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

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



SPERRMÜLL ABFUHR

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



DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

1 x Erkennungsmarke „Black Hawk Down"
(Unikat! Schriftzug „HARALD FRAENKEL")

1 x T-Shirt „Devastation"
(hellgrau, Größe L)

1 x Kochbuch „Fisch"
(Fragen Sie nicht, warum wir das gekriegt haben.)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
René Gieler, Essen; Marcel Bock, Ratingen; Thomas Stoppe, Delitzsch (je ein T-Shirt „Vietcong"), **Rebecca Gerber, Grefrath** (Kapuzen-Pulli „Rayman"), **Thomas Ruffing, Duisburg** (Baseball-Kappe „Top Gun")

Anzeige

SHIRT-SCHOCK!



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

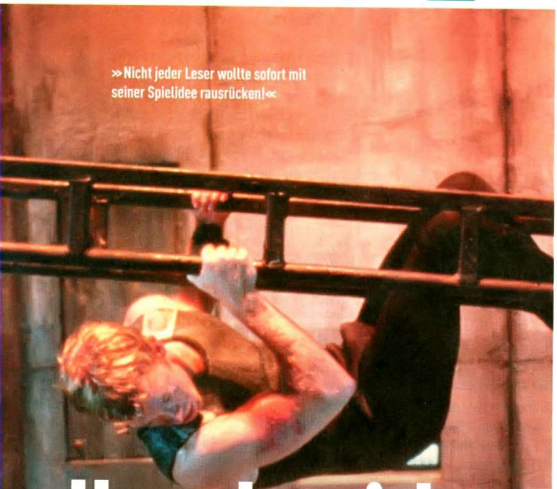
Luder! Schlampe! Zicke! Alles geile und beliebte T-Shirt-Sprüche ... Aber ja wohl nichts für LAN-Gamer und Action-Freaks! Da musste PC Action Abhilfe schaffen: Der Frontaufdruck des offiziellen PC-Action/WWCL-Shirts ist ein echter Antispruch für Insider: „TEAMKILLER". Und auf dem Rücken outen Sie sich 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

BLICKPUNKT

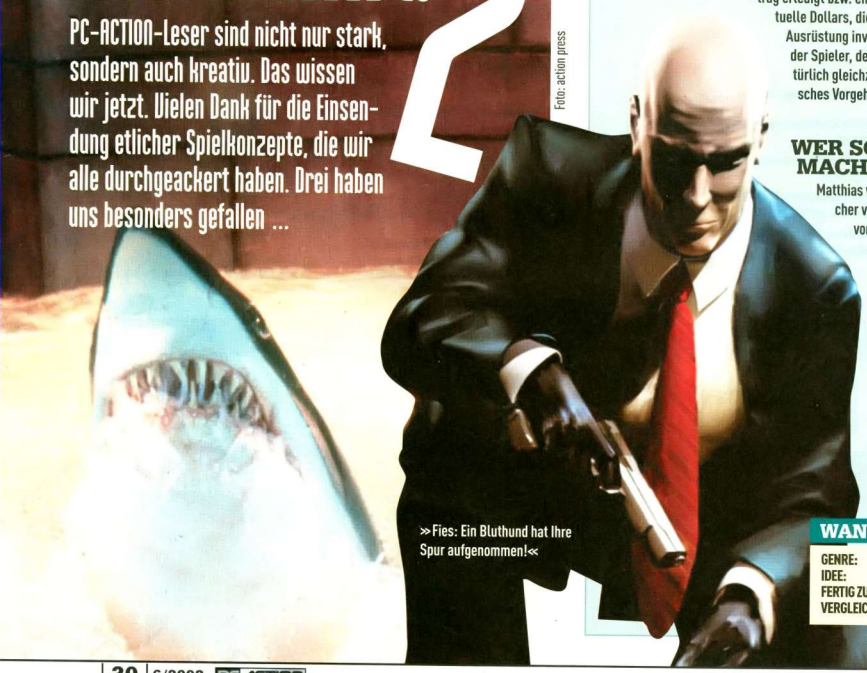


»Nicht jeder Leser wollte sofort mit seiner Spielidee rausrücken!«

Her damit! 2

PC-ACTION-Leser sind nicht nur stark, sondern auch kreativ. Das wissen wir jetzt. Vielen Dank für die Einsendung etlicher Spielkonzepte, die wir alle durchgeackert haben. Drei haben uns besonders gefallen ...

Foto: action press



»Fies: Ein Bluthund hat Ihre Spur aufgenommen!«

Wanted

Eines vorweg: Das Konzept von Matthias Kiefer weist einige Ähnlichkeiten zum gleichnamigen *Half-Life*-Mod auf. Es gefiel uns aber trotzdem, so dass wir darüber hinweggesehen haben.



Das Original: Der Half-Life-Mod Wanted spielt im wilden, wilden Westen.

WAS GEHT AB?

Wanted soll ein reiner Online-Shooter werden. Auf einem zentralen Server werden etwa zehn 3D-Spielkarten einer Stadt verwaltet. Sobald man sich als Spieler einloggt, übernimmt man den Job eines Auftrag-Killers. Der Server vergibt automatisch den ersten Auftrag. Die Zielperson wird per Zufallsgenerator aus allen Spielern ermittelt, die gerade online sind. Der Clou: Es gibt lediglich ein paar Hinweise auf das Aussehen, den Namen und den ungefähren Aufenthaltsort der Zielperson, die natürlich keine Ahnung hat, dass sie ab sofort als solche fungiert. Erst wenn der Killer näher als 150 virtuelle Meter an sein Opfer herankommt, wird dieses gewarnt. Blind herumballern dürfen weder der Killer noch Opfer. Nur wer gezielt Informationen sammelt und seinen Auftrag erledigt bzw. einen verhindert, bekommt virtuelle Dollars, die er in bessere Waffen und Ausrüstung investieren kann. Übrigens: Jeder Spieler, der gerade online ist, kann natürlich gleichzeitig auch Opfer sein. Taktisches Vorgehen ist also gefragt.

WER SOLL'S MACHEN?

Matthias wünscht sich Valve, die Macher von *Half-Life*. Hat er etwa doch vom Mod gewusst?

WARUM WIRD'S GEIL?

PC ACTION meint: Weil *Wanted* eine moderne Abwandlung des Klassikers Räuber & Gendarm ist. Wer also schon als Kind Spaß daran hatte, seine Kumpels an einen Totempfahl zu fesseln oder Detektiv zu spielen, dem dürfte auch dieser Online-Zock gefallen.

WANTED

GENRE:	Online-Shooter
IDEE:	Matthias Kiefer
FERTIG ZU:	0%
VERGLEICHBAR:	Wanted, Half-Life-Mod

The Real Fisherman

„Echte Angler sterben nie aus, die riechen nur so", sinniert Christian Claus in seinem Konzept. Aha! Egal, wir mögen abgefahrene Ideen, warum also nicht mal ein richtig umfangreiches Angelspiel zocken?



»Star im nächsten PC-Blockbuster: Kuno, der Killer-Karpfen.«

WAS GEHT AB?

The Real Fisherman soll eine Angler-Simulation werden, die sich in zwei Bereiche aufteilt. Im Solopart starten Sie Ihre Karriere mit einem besseren Besenstil an einem Forellentümpel. Knete verdienen Sie durch den Fischverkauf, außerdem gibt's bei Wettbewerben Preisgelder. Wie es sich für eine gute Simulation gehört, soll alles möglichst real sein, also erwarten Sie wechselnde Wetterbedingungen und perfektes Fischverhalten. Je mehr Knete Sie verdienen, desto bessere Ausrüstung können Sie kaufen, außerdem Lizenzen für größere Gewässer. Später dürfen Sie gar mit eigenen Schifflein herumschippern. Schaffen Sie es, am Ende auf Haifang im Meer zu gehen? Dazu müssen Sie aber wie in einem Rollenspiel auch Ihren Skill verbessern, also etwa Knotenkurse besuchen, um die Reißfestigkeit Ihrer Leinen zu erhöhen. Im Onlinepart können Sie sich mit den besten Anglern der Welt messen. Ihren Skill aus dem Solospiel übernehmen Sie und können ihn weiter steigern. Ach ja, Modder zimmern sich im Editor sogar Monsterfisch-Kreationen.

WER SOLL'S MACHEN?

Wissen wir nicht, fragen aber mal bei Vivendi nach. Christian wünscht sich auf jeden Fall potente Partner aus der Angelwelt. Hallo Andrees Angelreisen? Würdet Ihr zehn Prozent Rabatt auf einen Trip geben, wenn der Spieler dafür 10.000 virtuelle Dollar abdrückt?

WARUM WIRD'S GEIL?

Christian Claus meint: Bisherige Angelsims reduzieren sich auf den Fang. Das ist eine Beleidigung für einen echten Angler, denn der ist nicht nur Fänger, sondern auch Sammler, Techniker, Biologe und mehr. PC ACTION meint: So, so, wir lassen uns gerne überraschen!

THE REAL FISHERMAN

GENRE: Simulation
IDEE: Christian Claus
FERTIG ZU: 0%
VERGLEICHBAR: Trophy Bass Fishing

Inside

Per E-Mail bekamen wir ein interessantes Konzept zugeschickt, das zwar verdammt kurz war, aber spannend klang. Leider vergaß der Autor, seinen Namen anzugeben. Also bitte melden, sonst werden wir reich, wenn wir *Inside* weiterverticken. ;o)

Foto: action press



»Skrupellos: Einige Zocker-Fans schrecken vor nichts zurück, um die finale Schlacht beobachten zu können.«

WAS GEHT AB?

Bei *Inside* handelt es sich um ein reinrassiges Echtzeitstrategiespiel. Nicht eben neu, sagen Sie? Stimmt, allerdings ist das Szenario wirklich reizvoll. Sämtliche Maps sind nämlich innerhalb eines menschlichen Körpers angesiedelt. Zu Beginn des Spiels wählen Sie, ob Sie das menschliche Immunsystem steuern wollen oder eine Armee grauenerregender Viren und Bazillen kommandieren. Das Spielziel sollte jetzt klar sein: Entweder müssen Sie Ihren Spielkörper am Leben erhalten oder eben ins Jenseits befördern. Als Schutzengel befehligen Sie Verbände weißer Blutkörperchen, lenken Blutbahnen, zünden Nervenblitze oder verursachen mal kurz eine Hitzewelle. Als Angreifer scheuchen Sie Bazillen in den Dünndarm, um Magenkrämpfe auszulösen, oder legen das Gehirn kurzzeitig durch Pilzsporen lahm. Denkbar wären etwa 20 Levels. Kämpfen Sie sich vom kleinen Zeh hoch über die Milz bis zur entscheidenden Schlacht in der Schaltzentrale des Gehirns.

WER SOLL'S MACHEN?

Tja, Westwood gibt's ja nicht mehr, für Blizzard steckt wohl zu wenig Fantasy in der Idee. Blieben also Spieleschmieden wie Firefly, Sunflowers oder Neo. Vielleicht machen id Software oder Monolith ja sogar einen Ego-Shooter aus der Idee?

WARUM WIRD'S GEIL?

PC ACTION meint: Weil Sie endlich einmal neue Einheiten in einer faszinierenden Umgebung herumschubsen dürfen. Mal ehrlich, die ganzen Panzer aus dem Ersten und Zweiten Weltkrieg kennen Sie doch inzwischen auswendig, oder?

INSIDE

GENRE: Echtzeitstrategie
IDEE: ???
FERTIG ZU: 0%
VERGLEICHBAR: Äh, Micro Machines? Nein!

Da war doch was?!

Das Rad kann logischerweise nicht neu erfunden werden. Deshalb ist es kaum verwunderlich, dass uns etliche Konzepte ins Haus schneiten, denen auf den ersten Blick anzusehen war, wodurch diese inspiriert wurden. Hier eine Liste der beliebtesten Spiele-Vorbilder:

MAFIA

Jo, gute Gangster-Spielchen gab's in letzter Zeit einige. Besonders die Epen von Take 2 (*GTA, Mafia*) dienten als Inspiration vieler Konzepte. Spielziele: Mal sollte die amerikanische Nationalbank ausgeräumt werden, mal musste man sich als Kleinganove zum Bandenboss hochdienen. Alles interessant, aber eben nicht neu.



Hallo, Take 2! Wird offensichtlich Zeit, dass Mafia 2 aus dem Quark kommt!

LEBENSSIMULATION

Herr Bigge freute sich. Denn das von ihm angeregte Konzept zu *Dynasty*, einer Lebenssimulation über mehrere Generationen hinweg, begeisterte offenbar etliche Konzeptschreiber. Viele unterbreiteten Vorschläge in dieser Richtung. Mal sollte der Spieler 3.000 Jahre samt Familie durchleben, mal nur ein paar hundert. Hätten wir gerne, so ein Spiel!



Die Gilde: Händlerdasein über mehrere Generationen hinweg.

GIGANTEN-WISIMS

Nichts, was Sie nicht in einer WiSim verwursten wollen, oder? Die Vorschläge reichten vom Baumarkt und Autohaus bis hin zur Bundeswehr oder Schule. Übrigens: Sehr häufig endete der Name Ihres Spiels auf das Wörtchen „Gigant". Das sollte man Jowood wohl ein Kompliment machen, oder?



»Wer hätte das gedacht? Jowood löst „Gigantomanie" aus!«

DAS ULTIMATIVE ROLLENSPIEL

Erstaunlich: Beinahe 20 % aller Einsendungen beschäftigten sich mit dem „Rollenspiel des Jahrtausends". Einige Konzepte waren sehr detailliert, die wenigsten überraschten uns. Die meisten Leser wollten „einfach eine Mischung aus *Diablo, Morrowind, Dungeon Siege* und *Fallout*." Wird's eh geben, denken wir.



Zu einfach? Dungeon Siege hatte für viele zu wenig Tiefgang.

Geiz ist geil!

Computerspielen ist mitunter ein ganz schön kostspieliges Hobby. Wir verraten Ihnen, wie Sie auch mit weniger Geld eine Menge Spielspaß haben können.



»Für diese Aufnahme stellte uns Ahmet freundlicherweise seinen Koffer zur Verfügung.«

Dank PC ACTION wissen Sie jeden Monat, in welches Spiel Sie Ihr sauer verdientes Geld ruhigen Gewissens investieren können. Was aber tun, wenn das Taschengeld gerade etwas knapp oder das monatliche Spielebudget bereits überschritten ist? Nicht verzagen, einfach uns fragen! Denn in den schier unendlichen Weiten des Internets gibt es zahllose legale Möglichkeiten, auch für weniger Geld an topaktuelle Games zu kommen. Und das sehr viel günstiger als bei Karstadt, Media Markt, Saturn und Co.

ZOCKEN FÜR LAU

Nicht nur spaßige Sharewareund Mini-Spiele gibt es im Internet vollkommen kostenlos (www.gratis-spiele.de), sondern auch einige PC-Spiele. So bieten die Macher von *GTA: Vice City* auf Ihrer Webseite www.rockstargames.com/classics/ die Vollversion von *GTA 1* an – für lau. Aber auch die österreichische Softwareschmiede Rockstar Vienna (ehemals Neo) zeigt sich generös und haut den Klassiker *Der Clou* für umme raus (www.rockstarvienna.com). Wer im Monat 9,99 Euro übrig hat, kann bei Games-on-Demand von T-Online Vision (www.t-online-vision.de) 18 Spiele so oft und lange zocken, wie er möchte. Zur Auswahl stehen unter anderem *Siedler 4*, *Rayman M*, *Siege of Avalon 1-6*, *Gangsters 2* oder *IL2-Sturmovik*.

IS' JA DER HAMMER!

Mit etwas Glück kommt man bei Online-Auktionshäusern wie Ebay (www.ebay.de), Ricardo (www.ricardo.de) und Amazon (www.amazon.de) an besonders günstige Spiele. Darüber hinaus lassen sich bereits durchgezockte Spiele dort wieder prima veräußern. Neben seltenen Klassikern tummeln sich dort auch topaktuelle Spiele wie *Indiana Jones 6*, *Vietcong*, *Tropico 2* oder *DTM Race Driver* zu unschlagbaren Preisen. Derartige Spiele wandern oftmals für weniger als die Hälfte des Neupreises über die virtuelle Ladentheke. Ältere Zocks wie *FIFA 2002*, *Mafia* oder *Age of Empires 2* sind schon für unter 10 Euro zu haben – genial!

CHRISTIAN SAUERTEIG

ZEHN TIPPS FÜR ONLINE-AUKTIONÄRE!

Egal ob bei Ebay, Ricardo oder einem anderen Online-Auktionshaus – beachten Sie ein paar goldene Regeln, können Sie nicht nur erfolgreicher kaufen und verkaufen, sondern obendrein eine Menge Geld sparen.

ALS KÄUFER:

1 Als Käufer müssen Sie einschätzen, was eine bestimmte Ware wirklich wert ist. Ein Klick auf vergleichbare Auktionen verrät Ihnen, für wie viel das Objekt Ihrer Begierde momentan gehandelt wird und wie hoch das Interesse daran ist. Anhand dieser Informationen sollten Sie für sich ein Preislimit festlegen, um nicht zu viel Geld auszugeben. Eine gute Recherchequelle stellen hierbei auch Preissuchmaschinen wie www.guenstiger.de dar.

2 Auch im Internet treiben sich eine Menge schwarzer Schafe herum. Deswegen sollten Sie sich zum einen haargenau durchlesen, was Sie ersteigern und in welchem Zustand sich der Artikel befindet. Außerdem kann ein Blick in das Profil des Verkäufers nie schaden. Hat dieser überwiegend negative Wertungen oder ist noch ganz frisch dabei, ist Vorsicht geboten.

3 Zahlungen per Vorkasse stellen ein hohes Risiko dar. Vereinbaren Sie deshalb speziell bei höheren Summen oder Auktionatoren mit fragwürdigem Profil eine Zahlung per Nachnahme oder nutzen Sie bei Ebay den Treuhand-Service.

4 Nachtschwärmer oder Frühaufsteher? Herzlichen Glückwunsch – denn zu diesen Zeiten ist logischerweise weniger los als zur Rushhour am frühen Abend. Das ermöglicht Ihnen mit Sicherheit das eine oder andere Schnäppchen.

5 Niemals in geraden Beträgen bieten. Die meisten bieten in 50-Cent-Schritten – mit krummen Beträgen und Erhöhungsschritten wie beispielsweise 0,53 € stehen Sie vor allem als Benutzer des Bietagenten leichter auf der Gewinnerseite.

ALS VERKÄUFER:

1 Für den Verkauf von Waren fallen bei allen Online-Auktionshäusern Gebühren an. Je höher der Startpreis, desto teurer wird's. Deshalb empfiehlt es sich bei gefragten Waren, diese für einen möglichst geringen Startpreis, beispielsweise für 1,- €, einzustellen. Ebay berechnet hierfür nur 0,25 €.

2 Die Präsentation Ihrer Artikel ist das A und O. Achten Sie auf eine ausführliche Beschreibung und bebildern Sie diese. Ein Bild ist in der Regel kostenlos, weitere Bilder können jedoch auch gratis per HTML-Code eingefügt werden. Wichtig: Alle Auktionshäuser verwenden Wortfilter, um jugendgefährdende oder anstößige Inhalte zu vermeiden. Zwar können Sie Ihr Angebot überschreiben wie sie wollen – die jeweiligen Suchworte (Liste: www.wortfilter.de) werden dann jedoch ausgefiltert. Somit kann keiner Ihren Artikel per Suchmaske finden.

3 Stellen Sie Ihre Auktionen nie so ein, dass Sie spät abends, mitten in der Nacht oder im Morgengrauen enden. Der ideale Zeitpunkt für ein Auktionsende liegt zwischen 18 und 22 Uhr. Wichtig für Ebay-Nutzer: Freitags zwischen 10 und 12 Uhr ist das weltweit größte Auktionshaus aufgrund von Wartungsarbeiten nicht zu erreichen – also ein schlechter Zeitpunkt, um Versteigerungen enden zu lassen.

4 Achten Sie darauf, Ihre Waren in der richtigen Kategorie anzubieten. Optional können Sie Artikel auch in mehreren Kategorien gleichzeitig einstellen (z. B. *Anno 1503* unter PC-Spiele, Wirtschaftssimulation und Strategie), dies kostet allerdings in der Regel die doppelte Angebotsgebühr.

5 Nehmen Sie nach Auktionsende möglichst rasch Kontakt mit dem Höchstbietenden auf und sorgen Sie für eine schnelle Kaufabwicklung. Das garantiert Ihnen eine positive Bewertung des Käufers und macht Sie zu einem glaubwürdigen Online-Geschäftsmann.



Nicht nur bei Ebay, sondern auch beim zweitgrößten deutschen Auktionshaus Ricardo.de kann man so manches Schnäppchen machen.



Wer einen halbwegs flotten Internetzugang besitzt, bekommt bei T-Online Vision für wenig Geld viel Spielspaß.

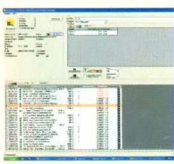


Spiele ohne Ende: Bei Ebay haben selbst Ego-Shooter eine eigene Rubrik. Hier lässt sich so manchen Schnäppchen schlagen.

Dich kauf' ich mir jetzt!

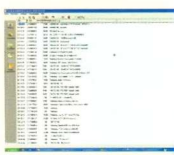
Sie wollen kein Top-Angebot verpassen? Dann setzen Sie Auktions-Tools ein. Die meisten gibt es für Ebay, das populärste Online-Auktionshaus. Wir stellen die fünf besten vor.

BAYWOTCH



Mit diesem nützlichen Tool können Sie den Stand von ausgewählten Auktionen regelmäßig abfragen und in einer Datenbank speichern.
Info: www.baywotch.de

E-WATCH



Ein leistungsfähiges Programm zur Überwachung und Verwaltung von ausgewählten Auktionen mit praktischer Erinnerungsfunktion.
Info: www.michaelkrug.de

AUKTIONS-BUDDY



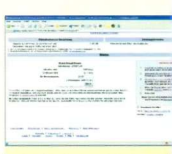
Ebenfalls eine Artikelverwaltung, die als Extra ein auf Ebay zugeschnittenes Browser-Plug-in, eine Adress- und Rechnungsverwaltung sowie ein Mailprogramm bietet.
Info: www.auktionsbuddy.de

EBAY TURBO-LISTER



Sehr nützliches Offline-Programm, welches das Einstellen von Artikeln extrem vereinfacht. Inklusive HTML-Editor und zahlreicher Optionen.
Info: www.ebay.de/turbo_lister

BIET-AGENT



Mit dem Ebay-Bietagenten bieten Sie immer automatisch so viel, dass Sie Höchstbietender bleiben, bis Ihr – für die anderen Nutzer verdecktes – Höchstgebot erreicht ist.
Info: www.ebay.de



»Ei, Rotkäppchen, warum hast du so groooße Augen? Oh, ne, 'tschuldigung, das war ja anders.«

Schau! Spielerin!

Verena Vlajo ist ein Hardcore-Zockerweibchen und die amtierende MRS. LAN ÖSTERREICH. Wir löcherten sie beim PC-ACTION-WWCL-Finale mit Fragen.

Wenn Ihnen jemand erzählt, dass er 18 Videokonsolen besitzt, handelt es sich normalerweise a) um PCA-Redakteur Joachim Hesse oder b) um einen anderen Spinner, der nicht alle RAM-Bausteine auf dem Motherboard hat. Am wenigsten erwartet man eine solche Sammlung wohl in den vier Wänden einer jungen Frau. Gibt's aber! Verena Vlajo (21) aus Wien hortet sämtliche Segas und Nintendos und selbst das 1979 erschienene Steinzeitmodell „Mattel Intellivsion". Sie kennt sich also mit Spielen aus – und wurde nicht zuletzt deshalb kürzlich mit deutlichem Vorsprung von Internet-Freaks zur Mrs. LAN Österreich gewählt. Na gut, die Kriterien „Sexappeal" und „Charisma" wurden auch bewertet, aber das versteht sich von selbst, oder?

FRAU AM STEUER

„Das Mattel Intellivision war meine erste Konsole. Ich habe sie von meinem Vater bekommen und mit vier oder fünf Jahren mit dem Zocken angefangen." Mittlerweile frönt Verena neben Klassikern vorwiegend *Warcraft 3*. Hierbei hat sie es während der 3. LAN-Party-Saison der PC AC-

AUF DVD
VIDEO
PC ACTION WWCL sponsored by intel

Das ist Verena!



Name: Verena Vlajo
Nick: Noob
Wohnort: Wien
Geburtstag: 7. Oktober 1981
Lieblingsspiele: Warcraft 3, NfS: Hot Pursuit 2, Counter-Strike und jede Menge Kult-Games auf meinen Konsolen
Hobbys: Computer, Lesen, Ski fahren, Motorrad fahren; was ich noch mag: Paintball, Go-Kart-Fahren, Bungee-Jumping
Homepage: www.seen.us; www.warcraft.at
E-Mail-Adresse: noob@chello.at

TION WWCL im Modus 2 gegen 2 sogar auf den zweiten Platz im österreichischen Ranking geschafft. Am großen Finale im Heide-Park Soltau (vgl. PCA 5/2003, Seite 34) durfte sie trotzdem nicht teilnehmen. „Da wurde nur das 1 on 1 ausgespielt", brummelt sie. Doch Verena wäre nicht Verena, wenn sie das nicht auch anspornen würde. Sie will beim nächsten Mal unbedingt als aktive Spielerin dabei sein! Deshalb hat sie jetzt kurzerhand zusätzlich mit dem Rennspiel *Need for Speed: Hot Pursuit 2* angefangen – und lag bei Redaktionsschluss immerhin auf dem dritten Rang der laufenden, vierten Saison.

FÜR TEAM AUSTRIA

Ach ja: *Counter-Strike* zockt Verena auch noch. Nur so nebenbei, zum Spaß. Irgendwie wundert es uns trotzdem nicht, dass sie kürzlich für das österreichische *CS*-Damen-Nationalteam aufgestellt wurde. Zwei bis drei LANs pro Monat besucht die Wienerin. Zuletzt waren es acht in Folge und insgesamt bereits weit über 30. Ob sie sich so gern auf Netzwerk-Partys herumtreibt, weil frau dort wegen des chronischen Herren-Überschusses viele Männer kennen lernt, wollten wir wissen. „Nein", sagt sie und lacht. „Ich kenne kaum Mädels, die zocken, und man findet als Frau schnell Freunde, das ist klar. Es macht aber vor allem irrsinnig Spaß wegen der Atmosphäre." Außerdem: Die 21-Jährige hat ja einen Freund.

SPRUNGHAFTES WESEN

Computerspiele sind also das größte Hobby von Verena. Deshalb war sie auch als Zuschauerin beim PCA-WWCL-Finale dabei – mit ihren Kumpels aus den *Battlefield 1942*-Teams „Intelligent Platoon" und „Der Q". In ihrer sonstigen Freizeit springt die junge Österreicherin übrigens gern von Brücken. Nein, stopp, von einem Turm, und zweimal hat sie es bereits überlebt! Was an dem Bungee-Seil an ihren Füßen gelegen haben mag. Da sind wir ganz schön froh. HARALD FRÄNKEL



»Polnische Schützenvereine machen's richtig: Waffen werden angekettet.«

INTERVIEW

TRAUBENZUCKER IST SÜSS

Auch für die MRS. LAN DEUTSCHLAND gab es beim PCA-WWCL-Finale kein Entrinnen! Sandra „Traubenzucker" Di Bella stellte sich tapfer zum Interview.



Sandra ist sicher glücklich, dass ihre Eltern „Di Bella" heißen („von Schönheit") und nicht „von Notdurft" oder so.

PCA Kannst du dich bitte kurz vorstellen?

SANDRA: Mein Name ist Sandra Di Bella, mein Nickname in der Szene ist Traubenzucker. Ich komme aus Ansbach, Mittelfranken, und bin dort im Electronic-Sports-Verein. Wir machen die F3-LAN, die findet circa zwei Mal im Jahr statt. Ich habe bereits fünfmal mitgemacht, kenn mich also schon ganz gut aus. Ich bin dort meistens an der Bar.

PCA Spielst du auch selber?

SANDRA: Nur wenn ich auf der LAN bin und ein bisschen Zeit habe. Dann setze ich mich aweng* dazu und zocke ein bisschen mit. Es ist also nicht so, dass ich mich daheim stundenlang hinsetze. Mir geht's eher um das Mitmachen bei LAN-Partys, um die Organisation.

PCA Was spielst du?

SANDRA: *Counter-Strike*, *Serious Sam* ist ab und zu dabei. *Blobby Volley* macht auch Spaß (lacht). Hauptsächlich *CS*.

PCA Wie kommst du als Frau dazu, zu spielen und vor allem bei der Organisation von LANs mitzumachen?

SANDRA: Der Vorsitzende unseres Vereins ist mein Bruder und der hat das Ganze ins Leben gerufen. Mit ein paar Jungs zusammen. Mittlerweile sind wir um die 50 Leute.

PCA Und dein Bruder hat dich da einfach mit reingezerrt?

SANDRA: Es war halt genügend Arbeit anfangs, als noch wenige mitgemacht haben. Da musste dann mal was hin- und hergefahren oder aufgebaut werden. Ich habe mitgeholfen und jetzt gehöre ich dazu.

PCA Bist du überrascht, zur Mrs. LAN 2003 gewählt worden zu sein?

SANDRA: Ach, ich hab's gehofft. Es waren nicht viele Mitbewerberinnen, da standen die Chancen nicht schlecht. (grinst)

PCA Freust du dich denn?

SANDRA: Ja, auf jeden Fall! Ein schönes Erlebnis!

PCA Und als Preis hast du ein neues Auto gekriegt, oder?

SANDRA: Ne (lacht), aber eine schöne Schärpe und einen tollen Titel.

PCA Jetzt könnte die Model-Karriere starten, was?

SANDRA: Ja, das wäre klasse (lacht). So ein paar Aufträge ...

PCA Wir müssen das fragen, weil 98 Prozent unserer Leser männlich sind: Hast du einen Freund?

SANDRA: Ja, hab ich.

PCA 💣🔫🎧🗡️*

* aweng: typisch fränkische Formulierung – wörtlich übersetzt: „ein wenig".

Das ist Sandra!



Name: Sandra Di Bella
Nick: [Traube]nzucker
Wohnort: Ansbach
Geburtstag: 27. November 1982
Lieblingsspiele: CS, Serious Sam, Blobby Volley
Hobbys: Basti; Zeichnen, Schlafen, Essen, DVDs, Jobben, Reisen, Rumzigeunern, „f3-lan"-Bar-Partys
Homepage: www.f3-lan.de
E-Mail-Adresse: TRAUBE.nzucker@web.de



Ein relativ komplexer Torus (RTCW-Engine).

Damit hast du nicht gerechnet!

Unglaublich, aber wahr: Die Technische Universität Berlin setzt die RTCW-Engine für wissenschaftliche Zwecke ein.

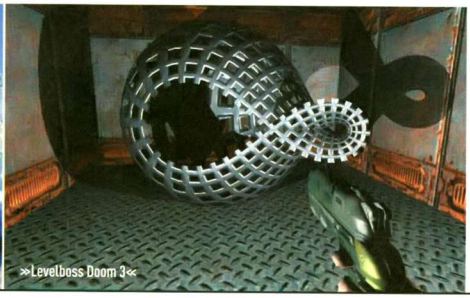
Mathematik ödet viele Menschen an. Und warum? Weil es ihnen an Vorstellungskraft mangelt. Sie kennen das bestimmt: Der Mathe-Lehrer knallt Ihnen eine seltsame Formel mit vielen Xen, Rs und Zahlen vor den Latz und Sie verstehen nur Bahnhof. Das muss nicht sein! Eine Arbeitsgruppe an der Technischen Universität Berlin beschäftigt sich seit geraumer Zeit mit „Mathematischer Visualisierung". Dabei geht es darum zu verstehen, wie Mathe-Formeln in der Praxis aussehen würden. Oder wissenschaftlich ausgedrückt: Es werden differenzialgeometrisch interessante Flächenformen berechnet und visuell dargestellt. Bisher galt dabei das Rendern von Videofilmen als das Nonplusultra. Doch das ist Schnee von gestern. Das neue Anschauungsobjekt sind Ego-Shooter! Damit lässt sich Mathematik interaktiv erleben.

MIT EGO-SHOOTERN ZUM MATHE-GENIE

In einem der Projekte der Geometriegruppe der TU Berlin entwickelte man drei Karten für *RTCW*. Mithilfe dieser drei Karten soll Nichtmathematikern und chronischen Mathe-Hassern die brillante Logik der Zahlenlehre veranschaulicht werden. Es gilt nämlich, einige Objekte räumlich darzustellen. Leitsatz: Wenn man auf etwas herumlaufen kann, ist es meist viel leichter zu verstehen. Wie soll das gehen? Versetzen Sie sich gedanklich doch mal in den Chitinpanzer einer kurzsichtigen Ameise. Der Krabbler könnte mithilfe seines Orientierungssinns sehr schnell herausfinden, ob er sich auf einer Kugel oder einem Torus (sieht in seiner einfachsten Form aus wie ein Donut) befindet. Auf der Kugel können nämlich nur vier Ameisenhaufen durch einander nicht überkreuzende Ameisenstraßen verbunden werden, auf einem Torus immerhin sieben. Das ist Ihnen jetzt zu hypothetisch? Das können wir sehr gut verstehen. Schauen Sie sich die Sache am besten einmal live zu Hause auf Ihrem Rechner an. Auf der Webseite der Geometriegruppe können Sie einen Videoclip zu den Karten herunterladen. Die Internet-Adresse: www.math.tu-berlin.de/geometrie/gallery/vr/vr.shtml. Für die Karten selbst kontaktieren Sie die dort angegebene E-Mail. Es sind übrigens schon weitere Projekte geplant, wie uns Ulrich Pinkall von der TU Berlin verriet: „Langfristig wollen wir *Doom 3* benutzen." Unter anderem wegen des Bump Mappings. Ah ja! Wir waren schon immer der Meinung, dass Spiele intelligent machen. JOACHIM HESSE



»Tetranoid: Abgelehnter Neuentwurf des World Trade Centers (RTCW-Engine).«



»Levelboss Doom 3«

MSI Multimedia

Special Effects auf Kino-Niveau von MSI:

Queens of Illusions





FX5600-VTDR128

- nVidia® Geforce™ FX 5600 GPU
- AGP 8X Interface
- 325MHz Chiptakt, 550 MHz Speichertakt
- 128MB DDR Speicher
- Video-In, TV-Out, DVI-I
- DVI/VGA, ViVo Adapter
- T.O.P. Tech II Kühlsystem
- Hardware Monitoring
- Twin BIOS
- Remote Control
- MSI Media Center Deluxe II
- Spielebundle



FX5600-TD256

- nVidia® Geforce™ FX 5600 GPU
- AGP 8X Interface
- 325MHz Chiptakt, 550 MHz Speichertakt
- 256MB DDR Speicher
- Video-Out, DVI-I
- DVI/VGA, TV-Out Adapter
- T.O.P. Tech II Kühlsystem
- Hardware Monitoring
- Twin BIOS
- Spielebundle



FX5200-TDR128

- nVidia® Geforce™ FX 5200 GPU
- AGP 8X Interface
- 250MHz Chiptakt, 400 MHz Speichertakt
- 128 MB DDR Speicher
- TV-Out, DVI-I
- DVI/VGA, ViVo Adapter
- T.O.P. Tech II Kühlsystem
- Hardware Monitoring
- Twin BIOS
- Remote Control
- MSI Media Center Deluxe II
- Spielebundle

Auch als Version FX5200-TD64 und FX5200-T64 verfügbar

Take MS Markenspeicher von:

MEMORY SOLUTION

PCGames Hardware
TESTS ■ TIPPS ■ TUNING
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
LESERWAHL 2002
Hersteller des Jahres
Kategorie: Grafikkarten

Alternate Computerversand GmbH www.alternate.de, **Atelco Computer Event GmbH** www.atelco.de
Vobis Microcomputer AG www.vobis.de, **PC Spezialist Franchise AG** www2.pcspezialist.de,
Cyberport.de GmbH www.cyberport.de, **PrimusAvitos AG** www.avitos.com

Weitere Bezugsquellen finden Sie auf der MSI-Website!
Treiber, Infos, Datenblätter–melden Sie sich im MSI PORTAL auf der Website von MSI an!

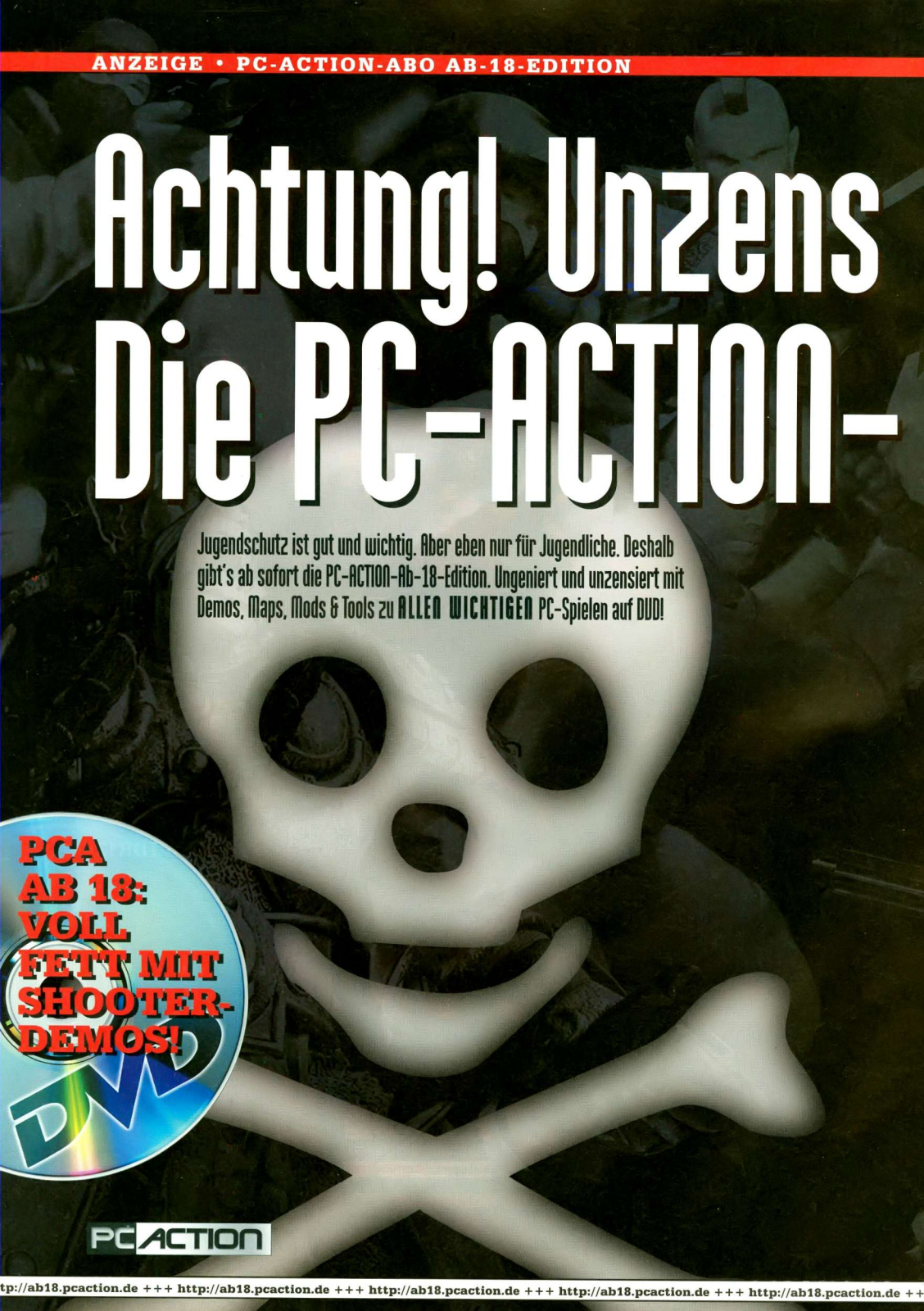
Alle eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Firmen und Organisationen. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

MSI™
MICRO-STAR INTERNATIONAL

Link to the Future

www.msi-computer.de

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. Dadurch müssen die Leser unserer Kiosk-Ausgabe 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!

PC ACTION hat sofort reagiert: Ab sofort gibt es exklusiv und **NUR** im Abo die PC-ACTION-Ab-18-Edition (darf leider nicht frei im Handel verkauft werden): mit Demos, Videos, Tools und Extra-Heftseiten im pdf-Format auf DVD. Und das 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!

D NO – A & CH GO!

Wichtig: Außerhalb Deutschlands wird im Handel und im Abo automatisch die Ab-18-Edition ausgeliefert. Abo-Umstellung ist nicht notwendig!

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 gut lesbaren Kopie Ihres gültigen Personalausweises (Vorder- u. Rückseite) oder Reisepasses einschicken, faxen oder mailen an:

PC ACTION Abo-Service
Postfach 11 29
23612 Stockelsdorf
Fax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

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, Tools zu **ALLEN WICHTIGEN** Spielen!
- Heft: wie Kiosk-Ausgabe, **ABER** auf DVD mit Extra-Seiten im pdf-Format zu **ALLEN WICHTIGEN** 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, faxen oder per E-Mail senden!

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

Abo-Kunden-Nummer (falls zur Hand)

⇩ 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, faxen oder per E-Mail senden!

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

ttp://ab18

VORSCHAU



»Cool: Das neue Manowar-Cover.«

Schädelberg-steiger



»Conan: Auf der Suche nach dem Sicherungskasten.«

Darauf haben wir lange gewartet! In CONAN: THE DARK AXE gehen Sie über Leichen.

Action-Adventure | Das slowakische Entwicklerteam Cauldron (*Chaser*) arbeitet gerade an einem Spiel zum bekannten Fantasy-Helden Conan für PC und alle gängigen Konsolen. Sie führen den Barbaren auf seinem Rachefeldzug gegen einen finsteren Kult, der seine Heimat und das Volk von Cimmeria vernichtete. Im Verlauf der Reise durch Dschungel, Tempel, Städte oder über Berge lernt Conan immer neue Kampftechniken hinzu. Rund 50 Gegnertypen wollen Sie daran hindern, das geheimnisumwitterte Schwert von Atlantis zu finden und den Kult der Geier zu vernichten. *Conan: The Dark Axe* soll Ende 2003 erscheinen. Ein neuer Kinofilm ist übrigens auch geplant, doch das ist eine andere Geschichte … JOACHIM HESSE

Info: www.conangame.com



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER STILLE ÖRTCHEN



»Der Penisneid kennt keine Grenzen.«

Wasser marsch!

Im Gegensatz zu Frauen zelebrieren richtige Männer ihren Toilettengang. Denn bei Männern geht es nicht nur darum, vom Körper nicht verwertbare Stoffwechselprodukte in die Schüssel zu befördern. Für Männer ist das stille Örtchen ein Quell der Entspannung und Inspiration. Deswegen schnappen sich Männer auch oft eine Zeitung, Zeitschrift oder Comic, während sie ihre Notdurft verrichten. Wer will, darf natürlich auf dem Klo auch andere Geschäfte erledigen. Zum Beispiel Online-Banking mit dem weltweit ersten mobilen Internet-Klo iLoo von Microsoft aus England (http://www.msnbc.com/news/908511.asp?cp1=1). Doch kann das schon alles sein? Die Amerikaner Dan Maynes-Aminzade und Hayes Solos Raffle präsentieren jetzt ein geradezu revolutionäres System für Pissoirs: You're in Control (gesprochen: „Urin Kontrohl"). Endlich dürfen Sie Computerspiele mit Ihrem Urin-Strahl steuern: Wenn das keine revolutionäre Idee ist! Sensoren auf der Rückseite des Urinals stellen fest, wo Sie das Becken treffen. Bei Whack-A-Mole, dem ersten Spiel für das Gerät, müssen Sie einen Hamster treffen, der über den Bildschirm hüpft. Infos finden Sie unter: http://web.media.mit.edu/~hayes/mas863/urinecontrol.html. Ich persönlich stelle mir nur einen Mehrspieler-Modus etwas merkwürdig vor. Und für eine Umsetzung von *Doom 3* müsste ich mich wohl zuerst ordentlich besaufen, sonst wäre nach dem ersten Level Schluss. Nicht schlecht – nur, was macht Tanja als Co-Tester? Cheaten (siehe Bild) gilt nicht.

Jetzt wird's ernst!

NITRO FAMILY mit Serious-Engine



Ego-Shooter | In der virtuellen Zukunft hat die ganze Menschheit einen an der Klatsche, ist drogenabhängig und gewalttätig. Ja, *Nitro Family* hat eine total kranke Story, nimmt sich aber selbst dauernd auf die Schippe. Ein Zwei-Hand-Waffensystem und coole Abschuss-Combos verleiten zum Dauerballern. Für die Technik erwarben die koreanischen Entwickler Delphieye Entertainment die Lizenz der aus *Serious Sam* bekannten Grafik-Engine. Im Dezember soll das Spiel fertig werden. Bis dahin findet sich hoffentlich auch ein Herausgeber. JOACHIM HESSE

Info: www.nitrofamily.com

Bum Kun Cha!

Tschechien ruft zum KOREA-Krieg



Echtzeit-Strategie | Am 25. Juni 1950 um 4.00 Uhr marschierte Nordkorea in Südkorea ein. Die Welt stand dadurch am Rande eines Atomkriegs. Die tschechischen Entwickler Plastic Reality Technologies programmieren jetzt ein authentisches Spiel zum Korea-Krieg. Erscheinen soll *Korea: Forgotten Conflict* Ende dieses Jahres. Sie erwarten fünf Kampagnen mit insgesamt 15 Levels im Stile von *Commandos*. Ach ja, dass Tschechen gut programmieren können, beweisen Spiele wie *Operation Flashpoint*, *Vietcong* und *Mafia*. JOACHIM HESSE

Info: koreaforgottenconflict.com

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



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



3 NEU
ENTER THE MATRIX
Shiny Entertainment-
Mai 2003



5 (7)
GOTHIC 2-ADD-ON
Piranha Bytes
Anfang August 2003



7 (10)
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
Ritual Entertainment
3. Quartal 2003



9 (12)
COMMANDOS 3
Pyro Studios
Mitte Oktober 2003



2 (4)
GTA VICE CITY
Rockstar Games
Mai 2003



4 (5)
MAX PAYNE 2
Remedy Entertainment
2003



6 (2)
FREELANCER (DT.),
Digital Anvil
Ende Mai 2003



8 – (8)
SPELLFORCE
Phenomic Game
Development
3. Quartal 2003



10 (9)
FAR CRY
Crytek
4. Quartal 2003

11	(6)	**DEUS EX 2: INVISIBLE WAR**	Ion Storm, 3. Quartal 2003
12	NEU	**TRON 2.0**	Monolith, 26. August 2003
13	NEU	**JEDI KNIGHT 3: JEDI ACADEMY**	Raven Software, Herbst 2003
14	NEU	**HALF-LIFE 2**	Valve, Oktober 2003
15	NEU	**RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD**	Ubi Soft Mailand, Sommer 2003
16	(13)	**HALO: COMBAT ENVOLVED**	Gearbox Softw., 3. Quartal 2003
17	NEU	**BF 1942: SECRET WEAPONS OF WW2**	Digital Illusions, 3. Quartal 2003
18	NEU	**SW: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC**	Bioware Corp, Herbst 2003
19	(16)	**STAR TREK: ELITE FORCE 2**	Ritual Ent., Mitte Juni 2003
20	(14)	**WORMS 3**	Team 17, 4. Quartal 2003

DU HAST GEWONNEN!

Dennis Rokitta, Gandesbergen erhält ein Spiel



GHOST RECON COMPLETE

Welches unveröffentlichte 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.



Her mit den neuen Spielen!

Es war mal wieder so weit: Vom 13. bis 16. Mai trafen sich alle wichtigen Spielemacher der Welt in Los Angeles auf der E3.

Für Zocker fällt Weihnachten jedes Jahr auf den Mai. Dann nämlich findet die größte Spielemesse der Welt statt. Diese nennt sich Electronic Entertainment Expo – kurz E3 – und öffnet in Los Angeles, Kalifornien, ihre Pforten. „Haben Sie einen Termin?" „Geben Sie mir bitte Ihre Visitenkarte?" „Sieht die Grafik nicht fantastisch aus?" Diese und ähnliche Sätze rattern im Sekundentakt aus tausenden Mündern spieleinteressierter Menschen. Denn wenn die E3 ruft, kommen Spielemacher, Händler und Journalisten aus aller Welt. Deshalb arbeiten fast alle Entwicklerteams akribisch auf diesen Termin hin. Oft fertigen die Programmierer extra für die E3 erste spielbare Levels der kommenden Spiele an. Jeder möchte während der Messe eine gute Figur abgeben, jeder möchte sein Spiel zum Gesprächsthema Nummer 1 machen. Bei über 1.000 vorgestellten Titeln für PC und Konsolen ein sehr schwieriges Unterfangen. Und natürlich ist nicht jedes Programm ein Meisterwerk. Wir haben für Sie vorab recherchiert und können bereits in der vorliegenden Ausgabe die potenziellen Höhepunkte der E3 beleuchten.

HITS AM LAUFENDEN BAND

Sogar bei Valve lüftet sich der Mantel des Schweigens: PC ACTION präsentiert Ihnen jetzt erstmals *Half Life 2*, den Nachfolger des Action-Überfliegers von 1998! Es macht einen ganz fantastischen Eindruck. Auch Meisterdieb Garrett stellt sich neuen Abenteuern in *Thief 3*. Der Branchenveteran LucasArts dreht mit dem brandneuen Action-Titel *Armed & Dangerous* sowie der Adventure-Legende Ben in *Vollgas 2: Hell on Wheels* wieder kräftig auf. Auch mit *Jedi Knight 3: Jedi Academy* sollten Sie rechnen. Vorabberichte zu diesen und vielen anderen Spielen finden Sie auf den nächsten 20 Seiten. Doch trotz aller Recherche und guter Kontakte gibt es auf der E3 garantiert wieder Überraschungen.



»Die Wahl zum Klassensprecher löst heftige Dispute aus.«

Das Mekka der Spieleindustrie

Eine Fläche wie zwölf Fußballfelder, knapp 500 Stände, über 1.000 Spiele und jede Menge Menschen: Das ist die E3. Seit Jahren pilgern inzwischen rund 60.000 Fachbesucher ins sonnige Los Angeles. Nähere Informationen zur diesjährigen Messe finden Sie auf der offiziellen Internetseite www.e3expo.com.



»Kamerateam PC ACTION«

So zeigte im vergangenen Jahr id Software erstmals *Doom 3* und am Eidos-Stand gab es *Deus Ex 2: Invisible War* zu bestaunen. Wir gehen davon aus, dass die Angebote der E3 Sie und uns auch in diesem Jahr wieder umhauen. Deshalb liefern wir Ihnen in der kommenden PC ACTION einen kompletten Report mit allen Geheimnissen der Messe und weiteren Neuigkeiten nach. Bis dahin holen Sie sich jetzt erst mal Appetit mit unserem E3-Vorabbericht! JOACHIM HESSE

LIES MICH!



»Sie haben das falsch verstanden. Ich tanke bleifrei. Nicht verbleit.«

WAS FÜR EINE STAATSAKTION!

Strategie | Diktatoren raus! So in etwa lautet das Motto im Strategiespiel *Republic: The Revolution*. Zur Story: Die Sowjetunion ist in autonome Einzelstaaten zerfallen. Einer ist Novistrana, wo ein brutaler Machthaber die Bevölkerung nach Strich und Faden terrorisiert. Weil Sie das scheiße finden, gehen Sie in die Politik und versuchen, eine nationale Freiheitsbewegung ins Leben zu rufen. Sie schmieren Stadträte, manipulieren die Geheimpolizei, gewinnen den örtlichen Priester für sich und organisieren Aufstände und Demonstrationen. Am 27. Juni soll *Republic* im Laden stehen. (BB)
Info: www.novistrana.de

NEUER TRON-FOLGER



»Röntgen soll ja total schädlich sein.«

Action | Wie die Zeit vergeht! 20 Jahre ist es mittlerweile her, dass Jeff Bridges in *Tron* durch einen Laser in eine Computerwelt gesaugt wurde und dort den üblen Machenschaften eines Medienkonzerns auf die Schliche kam. Voraussichtlich im August steht uns mit *Tron 2.0* die Fortsetzung zum Kinostreifen ins Haus. Nicht als Film, sondern als Spiel. In 35 Levels bekämpfen Sie fiese Computerviren, heizen mit dem „Light-Cycle" durch die virtuellen Welten, bekämpfen Datengeister und lösen knifflige Rätsel. Entwickelt wird *Tron 2.0* von den *NOLF*-Machern Monolith Productions. (BB)
Info: www.tron20.net

KOMM ZUM JADEBUSEN!



»Braver Hund, hols Stöckchen!«

Action | *Rayman*-Erfinder Michel Ancels neuester Streich heißt *Beyond Good & Evil* und soll Ende des Jahres erscheinen. Im futuristischen Action-Adventure übernehmen Sie die Rolle von Jade, einer schnuckeligen Reporterin. Sie bekommt es mit jeder Menge böser Aliens zu tun, die es zu verprügeln gilt. (BB)
Info: www.ubisoft.de

MAX NOCH MAL, MAX!

Action | *Max Payne 2* kommt definitiv für den PC. Allerdings erst Anfang 2005. Entwickler Rockstar muss erst noch ein paar andere Produkte fertig stellen. Unter anderem *Manhunt*, ein Actionspiel zum Kinoreißer *Auf der Flucht*, das im Oktober dieses Jahres im Händlerregal stehen soll. (BB)
Info: www.take2.de

- 12 Story-Kapitel
- 35 Stunden Spieldauer
- Schließt an *Half-Life*-Story an
- Fahrsequenzen
- Diverse Multiplayer-Modi
- 5 Jahre Entwicklungszeit
- Neue Engine „V-Source"

AUF DVD
VIDEO

Brille? Egal, Mann!

Für viele ist es das beste Action-Spiel aller Zeiten. Seit fast fünf Jahren hoffen wir auf HALF-LIFE 2 und jetzt packt Valve endlich aus: Es kommt! Was es zu sehen gibt, wirkt so genial, dass es die kühnsten Hoffnungen übertreffen könnte.



Topmodische Brillen zum Nulltarif: Nach fünf Jahren meldet sich Alien-Jäger Gordon Freeman aus dem Vorruhestand zurück.

SPIELUMGEBUNG

1. *Half-Life 2* soll spätestens am 5. Jahrestag der Erstauslieferung des Vorgängers erscheinen (Ende Oktober).
2. Sie sind Gordon Freeman. Seit den Ereignissen von Black Mesa ist einige Zeit vergangen. Was inzwischen passierte, bleibt geheimnisumwittert. Erst im Laufe von *Half-Life 2* werden diese Mysterien häppchenweise enthüllt.
3. Black Mesa war nur ein lauer Vorgeschmack. Monster aus einer anderen Dimension blasen zum Großangriff auf die Erde. Vereinzelte Alien-Gebäude deuten darauf hin, dass die Invasion schon in Gange ist.
4. Die Story ist in zwölf Kapitel unterteilt, die insgesamt rund 30 bis 40 Stunden Spieldauer bescheren sollen.
5. Zentraler Schauplatz ist eine mitteleuropäische Stadt namens City 17.
6. Deren Architektur ist von Prag und Budapest inspiriert. Kein Wunder, bei Valve arbeitet ein gebürtiger Ungar in der Grafikabteilung.
7. Die Story hat Schriftsteller Mark Laidlaw verfasst, der schon bei *Half-Life* für die Handlung verantwortlich war.
8. Die Alien-Sklaven aus Xen, die Ihnen im ersten Teil noch nach dem Leben trachteten, laufen über. Befreit von ihren Aufsehern,



Das kommt davon, wenn man zu lange mit einer Headcrab schmust: Zombies in fortgeschrittenem Mutations-Reifestadium lauern in dieser finsteren Gasse.

schlagen sie sich auf die Seite von Gordon & Co.

9. Ein ebenso runtergekommener wie zwielichtiger Prediger dient unserem Helden als wichtiger Informant.

SPIELABLAUF

10. Das Basis-Spielprinzip weicht nicht groß vom Vorgänger ab, *Half-Life 2* ist ein Ego-Shooter mit Entdeckungs- und Puzzle-Elementen. Exzessive Hüpf-Auswüchse wie damals auf Xen will man sich hier verkneifen.
11. Auch *Half-Life 2* vermittelt alle Story-Elemente innerhalb des interaktiven Spielerlebnisses. Cutscenes, bei denen man nur passiv zugucken kann, sind bei Valve verpönt.
12. Teamwork mit befreundeten Charakteren nimmt eine stärkere Rolle ein (begünstigt durch die stark verbesserte KI). Valve war angenehm überrascht, wie gut das Konzept der „freundlichen" Spielfiguren im Vorgänger ankam.
13. Die Waffenauswahl soll ähnlich groß wie im ersten Spiel (14 Wummen) ausfallen. Einige Klassiker wie Brechstange, Schrotflinte oder Granaten sind erneut mit von der Partie, vor allem bei den Alien-Experimentalwaffen erwarten Sie gänzlich neue Modelle.
14. Multiplayer-Spielmodi gibt es definitiv, waren zu Redaktionsschluss aber noch ein Geheimnis. Ein Valve-Sprecher deutete grinsend „Überraschungen" an. Mehr als Deathmatch ist mit Sicherheit drin. Wir hoffen zum Beispiel auf ein Remake von *Team Fortress*.

CHARAKTERE

15. Alyx Vance ist neben Gordon Freeman die wichtigste Figur. „Sie ist die Verbindung zwischen den Ereignissen von Black Mesa und dem, was jetzt passiert", orakelt Valve. Alyx ist die Tochter des Wissenschaftlers Eli Vance (ihre Mutter kam bei den Geschehnissen in Black Mesa ums Leben).
16. Alte Bekannte wie Wachmann Barney oder der G-Man sind auch im zweiten Teil dabei.
17. Sie spielen in *Half-Life 2* von Anfang bis zum Ende Gordon Freeman, es gibt keine Charakter-Wechsel.
18. Eli Vance ist bei einem kleinen Unfall sein linkes Bein abhanden gekommen, er trägt eine Metallprothese.
19. Bis hin zu den „Statisten" in Nebenrollen hat jede der menschlichen Spielfiguren ihr eigenes, individuelles Gesicht.

Guck' mal ... ohne CD!

Um mehr Abwechslung in den Spielverlauf zu bringen, gibt's teilweise unterschiedliche Missionsabläufe für Niobe und Ghost. Beispiele gefällig? Können Sie haben.

Sie haben eine geräumige Festplatte, DSL-Anschluss ins Internet und können sich ein Leben ohne Schachtel vorstellen? Dann sind Sie bestens gerüstet für „Steam", die Zukunft in Sachen Spiele-Distribution. Valve betreibt seit längerem eine Beta-Version dieses File-Klienten mit einer speziellen Version von *Counter-Strike*. Statt ein Programm komplett von CD zu installieren, zieht man sich online die Software. Um spielen zu können, muss die Internet-Verbindung aber stets aktiv sein, denn ein Teil der Daten ruht auf einem externen Server.

Warum soll man sich das antun? Zum einen entfällt das Suchen nach passenden Treibern und neuen Patches. Steam kümmert sich automatisch um solche Updates. Zum anderen ist es erheblich leichter, Schummeleien bei Online-Partien zu unterbinden. Außerdem vermuten wir, dass *Half-Life 2* per Steam billiger sein könnte als die herkömmliche CD-Version (welche es natürlich auch gibt). Valve hat zwar noch kein genaues Preismodell bekannt gegeben, aber es würde erheblichen Sinn machen, einen Teil der gesparten Produktionskosten an die Kunden weiterzugeben.

ORIGINALVERSION ONLINE

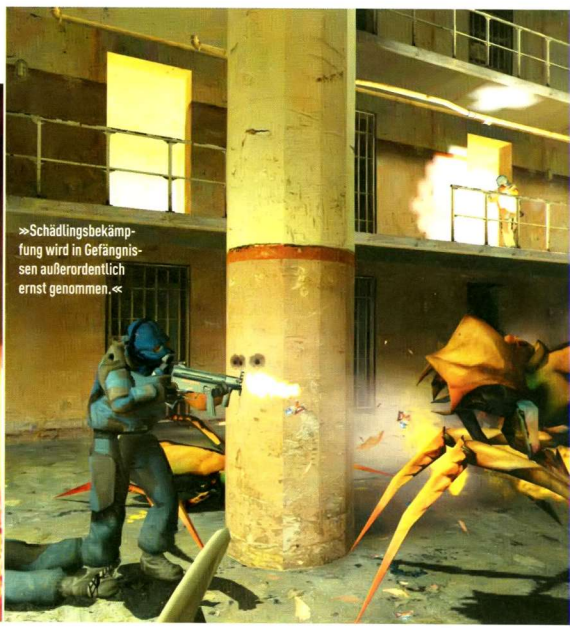
Spannender Nebenaspekt: Wenn ein Spiel nur zensiert in den deutschen Einzelhandel kommt, könnten Sie mit Steam die ungeschnittene US-Originalversion direkt beim Hersteller ordern. Valve-Boss Gabe Newell betont, dass er nicht vorsätzlich deutsche Jugendschutzgesetze brechen will. Im Rahmen der rechtlichen Freiheiten will er aber alles tun, um den Fans entgegenzukommen: „Wir sind sehr kundenorientiert. Und wenn die deutsche Regierung keine Probleme damit hat, dass wir die Originalversion auf diese Weise ausliefern, dann wunderbar. Ich persönlich kann sehr gut verstehen, warum die Spieler das Produkt lieber in der Originalversion erleben wollen."



Dampfplauderer: Valve-Boss Gabe Newell will Half-Life 2 auch als Online-only-Version per „Steam" anbieten.



»Kein Herren-Besuch nach 22 Uhr – okay, irgendeinen Haken muss die günstige Souterrain-Wohnung ja haben.«



»Schädlingsbekämpfung wird in Gefängnissen außerordentlich ernst genommen.«

Half-Life für Dummies

Sie haben die vergangenen fünf Jahre unter einem großen Felsen gelebt? Hinter den Bergen in Österreich? Im Strafvollzug gesteckt? In einem tibetanischen Gebirgskloster meditiert? Keine Bange: PC ACTION, die Fachzeitschrift für Nachhilfe und Nächstenliebe, frischt mit diesem Grundkurs Ihre *Half-Life*-Allgemeinbildung auf.

WAS IST HALF-LIFE?

Ein Ego-Shooter aus dem Jahr 1998, entwickelt bei Valve und veröffentlicht von Sierra. Bis heute haben sich die diversen Inkarnationen von *Half-Life* (inklusive Erweiterungs-CDs) weltweit rund acht Millionen Mal verkauft.

WER IST VALVE?

Ein vom Ex-Microsoft-Manager Gabe Newell gegründetes Spielestudio, das im Großraum Seattle ansässig ist. *Half-Life* war das Erstlingswerk der Firma.

WAS WAR SPIELERISCH SO TOLL DARAN?

Half-Life setzte mit seiner spannend inszenierten Story inklusive meisterhaft geskripteter Ereignisse Maßstäbe für das Genre. Auch Animationen, künstliche Intelligenz und Level-Design waren nach damaligen Maßstäben sensationell. Doch erst durch den langfristigen Support von Valve und einer Schar Hobby-Programmierer wurde aus *Half-Life* ein Dauerbrenner. Kostenlose Mehrspieler-Erweiterungen wie *Team Fortress Classic*, *Counter-Strike* und *Day of Defeat* besiegelten den Kultstatus.

WER IST GORDON FREEMAN?

Ein harmloser, nichts Böses ahnender Wissenschaftler, der an einem geheimen Experiment im unterirdischen Forschungstrakt „Black Mesa" teilnimmt. Dabei kommt es zu einem kleinen Unfall, der eine Art Dimensionsportal öffnet. Monster aus einer fremden Welt fallen über Wissenschaftler und Sicherheitspersonal her. Gordon schnappt sich eine herumliegende Brechstange und versucht, sich an die Oberfläche vorzukämpfen ...

WIE GING DIE GESCHICHTE AUS?

Nach einem Seitensprung in die Alien-Welt Xen samt Obermonster-Bekämpfung tauchte ein Regierungsvertreter im frisch gestärkten Anzug auf, der Gordon Freeman vor die Wahl stellte: Ein nicht näher definiertes Job-Angebot annehmen oder einen schnellen, grausigen Tod sterben. Komisch, auf diese Weise rekrutiert PC ACTION auch immer seine Redakteure ...



Die legendäre Schluss-Sequenz von Half-Life. Nein, der „G-Man" will uns keine Lebensversicherung verkaufen.

Augen-Blick mal

Noch nie hat es in einem Computerspiel so sehr gemenschelt. Wie hat Valve die Spielfiguren derart realistisch hingekriegt?

Abschiedsbrief des Monats: „Sorry, Aida. Die Grafiker haben sich zwar mit deinen Rundungen alle Mühe gegeben, aber wenn du mich in *Unreal 2* anstarrst, will's einfach nicht richtig knistern. Bei Alyx genügt dagegen ein scheuer Blick aus ihren beseelten Augen und (seufz!) es ist um mich geschehen ..." Busenschönheiten hat uns die Spielebranche schon reichlich geschenkt, doch all die Aidas und Laras der Poly-



eine superschwer bewaffnete Variante in einer Art Mech-Rüstung.

SPIELWELT

24. Vom Kullern eines umgekippten Fasses bis zum Zersplittern einer beschossenen Holztür soll die Physik das Sahnehäubchen des neuen Szenarios werden. Umwelt und Spielfigur beeinflussen sich gegenseitig. Sie können zum Beispiel ein Brett zum Wippen bringen, indem Sie draufsteigen.
25. Es gibt mehr Außenlevels als in *Half-Life*.
26. Wenn Sie in der Hocke eine Granate verwenden, wird diese nicht geworfen, sondern realistisch gerollt.
27. Jedes Objekt ist mit detaillierten Eigenschaften wie Masse, Gewicht und Geräuschentwicklung versehen, damit alle Komponenten der Spielwelt realistisch aufeinander reagieren.
28. In einigen Abschnitten übernehmen Sie die Steuerung eines Fahrzeugs, eine Sequenz ist gar am Meeresboden angesiedelt. Mit der Engine wären auch Flugobjekte möglich, doch in *Half-Life 2* geht Gordon Freeman nicht in die Luft.

TECHNIK

29. Die Spiel-Engine V-Source ist seit Herbst 2002 fertig. Sie wurde entwickelt, weil bestehende Technologien nicht in der Lage wären, die Ansprüche des Entwicklungsteams zu erfüllen. Das gilt vor allem für das Zusammenspiel von künstlicher Intelligenz und Physik.
30. Eine enorm ausdrucksstarke Mimik mit fließenden Animationsübergängen sorgt für verblüffend realistische Spielfiguren. Glanzstück (im wahrsten Sinne des Wortes) sind die Augen. Den beseelten Blick erzeugen spezielle Pupillen-Shader durch einen dezenten Schimmereffekt.
31. Die Engine ist modular programmiert und läuft (mit grafischen Abstrichen) bereits auf einem 700-MHz-System mit 128 MByte RAM und einer DirectX7-kompatiblen Grafikkarte. Auf der anderen Seite sollen auch neueste Modelle ausgereizt werden. Derzeit arbeiten die Programmierer an DirectX9-Features.
32. Die so genannte „kontextuelle künstliche Intelligenz" sorgt dafür, dass sich Spielfiguren im Rahmen der Umgebung realistisch verhalten und physikalische Gegebenheiten ausnutzen. Freund und Feind klettern an Leitern, öffnen Türen, springen über Abgründe, erkennen den gefährlichsten Gegner und so weiter.
33. Die Charakter-Modelle haben neben einer Skelett- auch eine Muskulatur-Simulation für absolut realistische Bewegungen.
34. Die Lizenz für die Engine wird an andere Spielemacher verkauft. Zum Beispiel verwendet Troikas neues Action-Rollenspiel *Vampire 2* die Valve-Technologie.

20. Charaktere sprechen sämtliche Dialoge automatisch lippensynchron (auch in übersetzten Versionen).
21. Die beliebtesten Monster aus dem Vorgänger tauchen in neuen Varianten auf. So gibt es jeweils drei Variationen der Headcrabs und Zombies, die sich durch unterschiedliche Geschwindigkeit und Stärke auszeichnen.
22. Zu den brandneuen Aliens gehören Antlions (schnelle, buddelnde, beißende Viecher mit einem tödlichen Schnabel, die von größeren „Bossen" kommandiert werden) und Striders (gut 20 Meter hohe Riesen auf dünnen Stelzenbeinen, die Energiestrahlen verschießen).
23. Combine Soldiers sind die geheimnisvolle Ordnungsmacht von City 17 und sehen wie Mutanten oder genmanipulierte Menschen aus. Sie gehen unsanft mit Zivilisten um, sind mit bestimmten Aliens verfeindet und schießen auch auf Gordon Freeman. Combine Soldiers arbeiten in Teams, rufen im Gleiter einschwebende Verstärkung. Es gibt

gonwelt sind auf den ersten Blick offensichtliche Kunstgeschöpfe mit dem Blick einer Kuh, wenn's donnert. Doch die Charaktere in *Half-Life 2* (und das gilt nicht nur für Zuckerpuppe Alyx, selbst Wachmann Barney hat schöne Augen ...) wirken fast schon gespenstisch echt.

SCHAU' MIR IN DIE AUGEN, BARNEY ...

Polygon-Inflation allein genügt nicht, um diese Magie hinzukriegen. Basierend auf den Untersuchungen des Psychologie-Professors Paul Ekman (www.paulekman.com) entwickelte Valve zwei Dutzend Gesichtsausdrucks-Grundtypen. Fließende Animationen sorgen für einen lebensechten Übergang zwischen den Gebärden. Vom „beleidigte Schnute"-Ziehen bis zum belustigten Skeptikerblick haben die *Half-Life 2*-Charaktere ein größeres mimisches Spektrum als mancher Actionfilm. Außerdem wurde fleißig Anatomie studiert: Augäpfel sind nicht rund, sondern leicht gequetscht oval. Der Mensch blickt nicht starr geradeaus, vielmehr hat er ein leicht schräges Blickfeld. Alles Details, die die Grafiker bei den Spielfigur-Modellen minutiös berücksichtigt haben. Ein spezieller Shader für den Glanz der Augen rundet die Illusion ab.



35. Das Spiel erscheint nicht nur als traditionell umverpackte CD-Version im Einzelhandel. Mit dem File-Klienten Steam lässt sich *Half-Life 2* auch online erwerben. Voraussetzung ist eine Breitband-Internet-Connection wie DSL.

INTERNA

36. Direkt nach der Fertigstellung von *Half-Life* begann das Kernteam mit den Arbeiten am Nachfolger.
37. Der Erfolg von *Half-Life* ermöglichte es Valve, *Half-Life 2* aus eigener Tasche zu finanzieren, ohne jeglichen Druck von etwaigen quengelnden Vertriebsfirmen. Dadurch konnten sich die Macher alle Zeit der Welt lassen und hatten völlige künstlerische Freiheit.
38. *Half-Life 2* wurde unter strengster Geheimhaltung entwickelt, weil Valve die Fans nicht erst mit Ankündigungen heiß machen und dann lange Zeit vertrösten wollte. Firmenboss Gabe Newell bereute, dass *Team Fortress 2* seinerzeit viel zu früh der Öffentlichkeit vorgestellt wurde.
39. Der Mehrspieler-Shooter *Team Fortress 2* ist immer noch in Entwicklung, wenn auch komplett umgekrempelt. Er basiert auf der V-Source-Engine von *Half-Life 2*.
40. Um nach dem Riesenerfolg von *Half-Life* das Team zu motivieren, hielt Valve-Boss Gabe Newell eine ebenso unbescheidene wie inspirierende Ansprache: „Es gibt keinerlei Budget-Beschränkungen, es gibt niemanden in der Spiele-Industrie, den wir nicht anstellen und bezahlen könnten. Alles, was ihr zu tun habt, ist das beste PC-Spiel aller Zeiten zu machen. Das ist die einzige Auflage."

HEINRICH LENHARDT



»Straßenbeleuchtung ist auch nicht mehr das, was sie mal war.«

HALF-LIFE 2

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Valve/Sierra
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	Oktober 2003
VERGLEICHBAR:	Half-Life
INTERNET:	www.half-life2.com

KOMMENTAR



HEINRICH LENHARDT

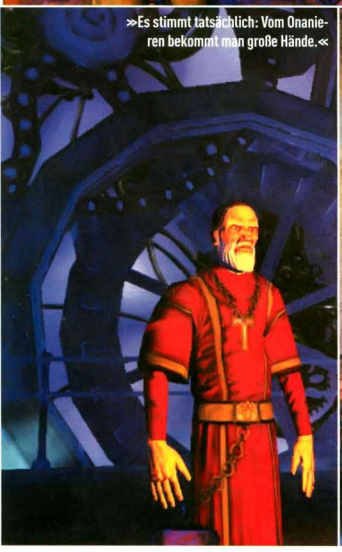
Mann, Gordon, was haben wir dich vermisst! In einer Zeit, in der Ego-Shooter oft wie marginal aufgehübschte Wiederholungen ausgelaugter Konzepte wirken, elektrisiert die Aussicht auf *Half-Life 2*. Vorfreudiges Stöhnen hallt nicht „nur" wegen der Grafik-Schönheit durch die Weiten des PC-ACTION-Verlieses. Spielwelt-Physik und künstliche Intelligenz sind die heimlichen Stars. Dazu addiere man die Design- und Story-Expertise von Valve und das Endresultat könnte das gesamte Genre erschüttern ... und das schon in ein paar Monaten. *Doom 3* ist auf meinem Wunschzettel jedenfalls einen Platsch nach unten gerutscht.

- *Unreal Warfare*-Engine
- Lippensynchrones Sprechen
- Stark verbesserte KI
- Fortsetzung der Vorgänger-Story
- Zwischensequenzen in Spielgrafik
- Nur für PC und Xbox

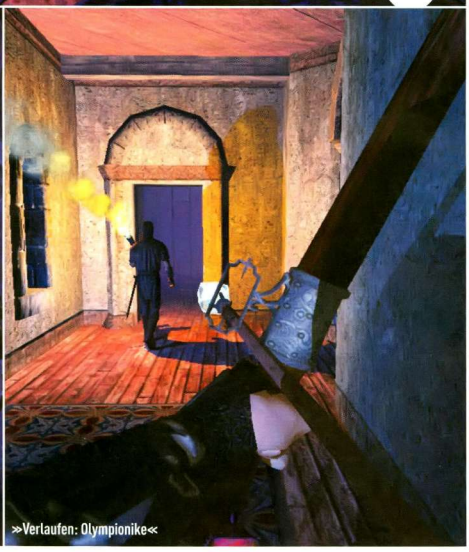


»Angriff des Monsterdaumens«

Heute: Niederschlag



»Es stimmt tatsächlich: Vom Onanieren bekommt man große Hände.«



»Verlaufen: Olympionike«

Keine Angst, draußen bleibt es weiter sonnig. Nur an Ihrem PC sorgt Meisterdieb Garrett in THIEF 3 bald für Beulen.

Eine Tür knarrt. Hat Sie der Wächter gehört? Sie drücken sich in eine dunkle Ecke und zücken Ihr Schwert. Sie hören Schritte näher kommen. Verdammt. Sie drücken sich tiefer in die Schatten. Die bewaffnete Wache geht vorbei und Sie schleichen sich den steinernen Rundgang entlang. Es sind eindeutig zu viele Widersacher im Haus. Zeit für Plan B. Mit einem wuchtigen Stoß poltert ein Stuhl vor Ihnen zu Boden. Stimmengewirr. Sie spannen Ihren Bogen. Als drei Wächter um die Ecke biegen, empfangen Sie Ihre Gäste mit einem Gaspfeil. Meisterdieb Garrett wünscht sanfte Träume!

VON LOOKING GLASS UND ANDEREN LEGENDEN

Mit *Thief 3* kehrt der Veteran des Schleich-Adventures zurück. Dabei galt eine Fortsetzung des Mittelalter-Abenteuers lange als unsicher. Denn früher gab es mal ein Unternehmen in Boston, das hieß Looking Glass und veröffentlichte Hits wie *System Shock 2* oder die *Dark Project*-Serie (Titel im Ausland: *Thief*). Doch das alles half nichts: Kurz nachdem *Dark Project 2: The Metal Age* erschien, kreiste der Pleitegeier über Looking Glass. Das war vor gut drei Jahren. Ein trauriges Kapitel in der Geschichte der Spiele-Industrie. Besonders für die Fans von *Dark Project*, war doch die Serie als Trilogie angelegt. Der Retter in schwerer Stunde hieß Warren Spector mit seiner Firma Ion Storm. Der nahm sich zahlreicher Mitglieder des alten *Thief*-Teams an und erwarb die Lizenz des Abenteuerspiels. Bei der E3 2002 gab es hinter verschlossenen Türen und unter größter Geheimhaltung bereits einen ersten, spielbaren Abschnitt von *Thief 3* zu sehen: Garrett knackte wieder Türschlösser und knüppelte Wachen um.

Mann, bist du billig!



Wer die Wartezeit bis 2004 nicht aushält, greift zu den Vorgängern *Dark Project: Der Meisterdieb* und *Dark Project 2: The Metal Age*. Die kosten nämlich als Budget-Titel nicht mal mehr zehn Euro pro Stück.

Jetzt endlich rückte Ion Storm Bilder und Details zum Spiel heraus. Erfreulich: *Thief 3* schließt die mit Teil 1 begonnene Rahmenhandlung ab. „Wir wollen die Story möglichst einsteigerfreundlich und weniger verworren gestalten als Teil 2", verrät Randy Smith, der schon an den Vorgängern arbeitete und jetzt Projektleiter von *Thief 3* ist. Im Mittelpunkt stehen diesmal die so genannten Hüter. *Dark Project*-Veteranen erinnern sich bestimmt an diese grauen Eminenzen, die im Hintergrund die Fäden zogen. Es stellt sich heraus, dass Sie in den Prophezeiungen der Hüter eine gewichtige Rolle spielen. Nur wenn Sie eine bestimmte Sache stibitzen, lässt sich das dunkle Zeitalter noch abwenden.

WER SCHIESST, VERLIERT!

Neben einer neuen Benutzeroberfläche spendiert Ion Storm dem Spieler Werkzeuge wie Dietriche, Pfeile, Kletterhandschuhe oder Blitzbomben. Das Ziel ist es aber nicht, möglichst viele Gegner um die Ecke zu bringen. Im Gegenteil: Je lautloser Sie vorgehen, ein umso besserer Dieb sind Sie. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad dürfen Sie sogar gar keinen der Feinde töten. Eine knifflige Aufgabe, bei der Sie wohl nicht nur eine spannende Story, sondern auch die dank *Unreal Warfare*-Engine ausgezeichnete Grafik bei der Stange hält. JOACHIM HESSE

THIEF 3

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Ion Storm/Eidos
FERTIG ZU:	50%
ERSCHEINT:	1. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	Hitman 2, Splinter Cell
INTERNET:	www.thief3.com

KOMMENTAR

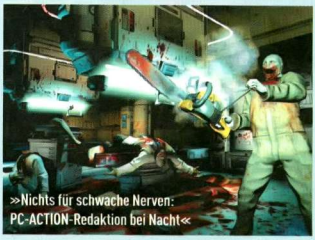


JOACHIM HESSE

Ich freue mich, dass Ion Storm die *Thief*-Reihe fortsetzt. Das Spiel erinnert mich stellenweise stark an *Deus Ex 2*. Die künstliche Intelligenz und endlich auch die Grafik scheinen sich auf einem ähnlich hohen Niveau zu bewegen. Ich bin überzeugt, dass das Spiel bei Ion Storm in besten Händen ist. Da in *Thief 3* taktische Raffinessen und Geschick zählen, übe ich derweil schon mal in der Redaktion. Vermisst zufällig jemand sein Portemonnaie?

LIES MICH !

HAST DU 'NEN SCHATTEN?



»Nichts für schwache Nerven: PC-ACTION-Redaktion bei Nacht«

Action | *Doom 3* kommt erst 2010! Haha, verarscht! id Software setzt alles daran, seinen heiß erwarteten Monster-Shooter noch dieses Jahr fertig zu stellen. Allerdings wird es auf der E3 keine spielbare Version zu sehen geben. Lediglich einen Trailer. Um Ihnen die Wartezeit ein wenig zu versüßen, haben uns die Texaner ein paar neue Infos zugeschanzt. Und zwar zu den Schatten. Die spielen im Mehrspieler-Part eine ähnlich wichtige Rolle wie im Offline-Erlebnis. So können Sie zum Beispiel Feinde durch deren Schattenwurf aufspüren. Vorausgesetzt, die Lampen wurden nicht ausgeschossen ... (BB)

Info: www.idsoftware.com

DREH EIN GROSSES DING!



»Typisch: Während die anderen schuften, ruht sich John Wayne im Sauerstoffzelt aus.«

Strategie | Peter Molyneux hat schon coole Ideen. Im Aufbaustrategiespiel *The Movies* sind Sie Produzent, Regisseur und Studiobetreiber in einer Person. Ihr Ziel: Scheffeln Sie mit selbst gedrehten Kurzfilmen Geld ohne Ende. Klingeln die Kinokassen, leisten Sie sich bessere Sets und Schauspieler. Übrigens: Jeder Streifen, den Sie produzieren, erhält eine eigene Internetseite. Kommt er bei der Community gut an, gibt's noch mal fette Kohle extra. Voraussichtlich Anfang 2004 soll *The Movies* erscheinen. Die Vertriebsrechte hat sich Activision gesichert. (BB)

Info: www.themoviesgame.com

DA FLIEGST DU DRAUF!



»Von hinten kommt's oft unverhofft.«

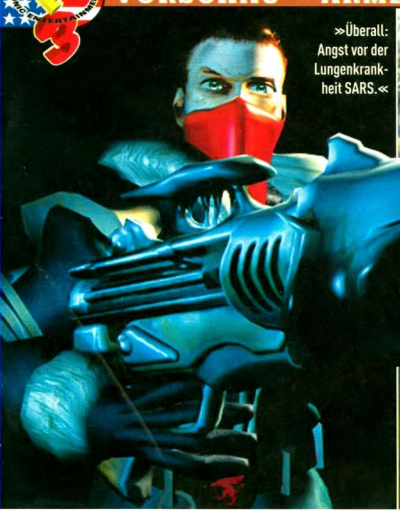
Simulation | Der Klassiker *Secret Weapons of the Luftwaffe* aus dem Jahre 1991 bekommt einen Nachfolger. Er heißt *Secret Weapons over Normandy* und soll noch diesen Winter fertig werden. Im Gegensatz zu den meisten anderen Genrevertretern soll Lawrence Hollands (*X-Wing*) neuestes Werk eine spannend erzählte Hintergrundgeschichte besitzen. In 30 Missionen erleben Sie die berühmtesten Schlachten des Zweiten Weltkriegs hautnah mit. Ihr Arbeitsplatz: das Cockpit eines von über 20 historischen Flugzeugen. Beispielsweise der P-38 Lightning, P-51 Mustang, Me-163 Komet oder der B-17 Flying Fortress. (BB)

Info: www.lucasarts.com/products/normandy

KRIEG NACHSCHUB!

Action | Gute Nachrichten für alle *Flashpoint*-Begeisterten. Der hervorragende Taktik-Shooter bekommt im Herbst 2004 einen Nachfolger. Entwickelt wird *Operation Flashpoint 2* wieder vom tschechischen Entwicklerstudio Bohemia Interactive. Projektleiter Marek Spanel zeigte sich in einem Interview zuversichtlich, mit Teil 2 erneut einen Meilenstein der PC-Geschichte abliefern zu können. (BB)

Info: www.flashpoint2.com



»Überall: Angst vor der Lungenkrankheit SARS.«



»Rom setzt beim Kampf gegen die Gallier unfaire Mittel ein.«

Diebisches Vergnügen

Vier für ein Halleluja! Im Action-Adventure ARMED & DANGEROUS wollen ein Dieb, ein Roboter, ein Bergarbeiter und ein Psychopath den ultimativen Raub begehen. Das gibt ein Chaos.

Was machen eigentlich die Planet Moon Studios? Nach dem gelungenen *Giants: Citizen Kabuto* war es verdammt ruhig um die Softwareschmiede im kalifornischen Sausalito geworden. Kein Sterbenswörtchen über ein neues Projekt drang aus den Entwicklungsgemäuern. Jetzt ließ die amerikanische Vertriebsfirma Lucas Arts die Bombe platzen. Die vergangenen Jahre investierte Planet Moon in *Armed & Dangerous*. Ein witziges Action-Adventure mit abgefahrenen Charakteren. Schon im Winter soll es für PC und Xbox im Laden stehen. Liz Allen, Marketingdirektor bei Lucas Arts, sieht in *Armed & Dangerous* übrigens eine moderne Interpretation der alten Lucas-Arts-Klassiker, etwa *Grim Fandango* oder *Monkey Island*. Na, wenn das nicht vielversprechend klingt …

HELDEN IN STRUMPFHOSEN?

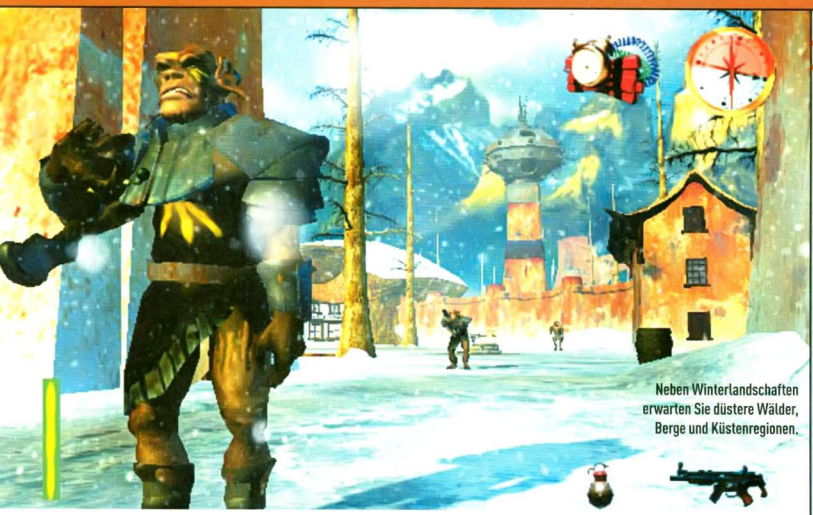
Obwohl *Armed & Dangerous* in der fiktiven Welt Milola spielt, soll die Story auf einer wahren Begebenheit beruhen. Welche das sein könnte, wollte Planet



»Tumulte beim Aufstiegskampf: Die Fans von Greuther Fürth stürmen das Spielfeld.«



»Hai-Alarm auf dem Festland.«



Neben Winterlandschaften erwarten Sie düstere Wälder, Berge und Küstenregionen.

Moon noch nicht verraten. Die Hauptcharaktere zumindest erwecken den Anschein, dass die Entwickler Robin Hood meinen könnten. Aber urteilen Sie selbst. Ihr virtuelles Alter Ego heißt Roman. Die kriminelle Energie, die von ihm ausgeht, ist enorm. Alles, was er im Kopf hat, sind Raubüberfälle. Irgendwie lernt er drei weitere verkrachte Existenzen kennen und gründet die Gang Lionhearts. Jonesy, ein schottischer Bergarbeiter, kennt sich super mit Sprengstoffen aus. Kein Tresor ist vor seinen Ladungen sicher. Für die nötige Feuerunterstützung sorgt der Kampfroboter Q1-11. Und dann hätten wir da noch den Psychopathen Rexus. Seit einem tragischen Unfall ist er nicht nur hochintelligent, sondern kann obendrein Dinge vorhersehen.

KLAU MAL WIEDER

Gemeinsam wollen die vier den ultimativen Raub durchziehen. Aber wie so oft kommt alles anders als geplant. Die Lionhearts stecken plötzlich mitten in einer Revolte gegen den megafiesen König Milolas. Und das Beste daran: Das Objekt der Begierde ist ein sagenumwobenes Buch, dessen Besitzer den Tyrannen stürzen kann. Sie können sich vorstellen, dass der Despot alles daransetzt, die Lionhearts aufzuhalten. So bekommen Sie es in *Armed & Dangerous* mit Unmengen an Höllenkreaturen und anderen finsteren Gestalten zu tun. Zum Glück steht Ihnen während der 21 Missionen ein riesiges Arsenal mächtiger Knarren zur Verfügung. Zum Beispiel ein Scharfschützengewehr, das mehrere Feinde mit einem Schuss ausschaltet, ein vierläufiger Raketenwerfer oder wahnwitzige Bomben. Diese drehen kurzzeitig die Gesetze der Schwerkraft um, so dass die Gegner erst in die Luft fliegen, um anschließend wieder auf die Erde zu krachen. Das freut den Orthopäden. BENJAMIN BEZOLD

ARMED & DANGEROUS

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Planet Moon
FERTIG ZU:	60 %
ERSCHEINT:	Winter 2003
VERGLEICHBAR:	Giants
INTERNET:	www.lucasarts.com

KOMMENTAR



BENJAMIN BEZOLD

Lucas Arts' Messeauftritt im vergangenen Jahr fand ich persönlich etwas enttäuschend. Es gab fast ausschließlich *Star Wars*-Titel zu begutachten. Ganz anders diesmal: Neben *Secret Weapons over Normandy* und *Vollgas 2* fasziniert mich besonders *Armed & Dangerous*. Planet Moons neuer Titel verspricht nicht nur sehr actionreich, sondern obendrein überaus spaßig zu werden. Allein die krassen Waffen sind schon ein echter Brüller. Ich bin gespannt, wie *Armed & Dangerous* in Bewegung aussieht. Die Screenshots machen zumindest schon einen recht leckeren Eindruck.



»Dieser Typ hat den Ausdruck „Löcher in die Luft stieren" etwas zu wörtlich genommen.«

LIES MICH!



»Je länger die Lanze, desto kürzer die Romanze.«

MACHT-VERSESSEN

Action | *Star Wars*-Fans steht ein heißer Herbst bevor. Raven Software schickt in wenigen Monaten den dritten *Jedi Knight*-Titel ins Rennen um die Genrekrone. Ein Wiedersehen mit Kyle Katarn gibt es auch. Er und Luke Skywalker trainieren Ihren Charakter in der Jedi-Akademie auf Yavin 4. Da Sie während des gesamten Spielverlaufs eine Entscheidung nach der nächsten treffen müssen, etwa ob Sie für die dunkle oder die helle Seite der Macht kämpfen wollen, hat sich Raven für eine nichtlineare Kampagne entschieden. (BB)
Info: www.lucasarts.com

SIM-SALA-BIM ...



»Christian S. wird für seine schlechten Artikel verprügelt.«

Simulation | *Die Sims* bekommt einen Nachfolger. Entwickler Maxis will bei *Die Sims 2* sehr großen Wert auf Realismus legen. So kontrollieren Sie Ihre Schützlinge erstmals über einen kompletten Lebenszeitraum hinweg. Außerdem wird DNA-Material vererbt. Aber nicht nur inhaltlich hat sich gegenüber dem Vorgänger einiges getan. In puncto Grafik beispielsweise geht Maxis mit *Die Sims 2* einen völlig neuen Weg. Hier kommt endlich eine 3D-Engine zum Einsatz. Erscheinungstermin: Frühjahr 2004. (BB)
Info: www.diesims.de

MACH ET, OTZE!

Sport | Die Jungs von EA Sports bekommen Nachhilfeunterricht. Und zwar von DFB-Coach Erich Rutemöller. Er soll den Kanadiern wichtige Tipps im Bereich Spieltaktik und Aufstellung für *FIFA 2004* geben. Ob das Extratraining was gebracht hat, wissen wir im Herbst. Dann soll *FIFA 2004* erscheinen. (BB)
Info: www.easports.com



»Ausschreitungen im Big-Brother-Container.«

DENK AN DIE FAMILIE!

Strategie | Die Macher von *Desperados* sind wieder im Geschäft. Spellbound arbeitet derzeit an der Fertigstellung des Taktik-Spiels *Chicago 1930*. Ob Sie lieber einen Polizeitrupp befehligen oder als Mafioso die Straßen unsicher machen, bleibt Ihnen überlassen. Wird Ihnen die Ballerei mal zu heiß, aktivieren Sie den Zeitlupenmodus. So können Sie Ihr Team in aller Ruhe managen. Termin: Oktober 2003. (BB)
Info: www.wanadoo-edition.com

- 3 Kampagnen
- 24 Levels
- Rund 30 authentische Waffen
- KI-gesteuerte Begleiter
- Massenschlachten
- Steuerbare Fahrzeuge
- Mehrspielermodus

Volle Leuchte!

Spektakuläre Team-Schlachten mit drei Kampagnen: Ein Entwicklungsteam-Trupp setzte sich von Medal of Honor ab, um den brandneuen Weltkrieg-Zwei-Shooter CALL OF DUTY zu programmieren. Brav!



»Männer mit Mündungsfeuern machen uns irgendwie scharf. Besonders, wenn sie uns die Sterne vom Himmel holen wollen.«

Erfolg macht sexy. Fragen Sie nur mal die Entwickler, die an *Medal of Honor: Allied Assault* mitgearbeitet haben. Der historisch gepolsterte Zweite-Weltkriegs-Shooter war 2002 das meistverkaufte PC-Actionspiel in den USA. Dass der Nachfolger *Pacific Assault* nicht vor 2004 erscheint, liegt nicht zuletzt daran, dass EA einige Arbeitsplätze neu besetzen musste. Schlappe 22 Medaillen-Macher sprangen ab, gründeten ihre eigene Firma namens Infinity Ward und hüpften gleich mit Activision ins Feldbett. Der Leibesfrucht dieser neuen Geschäftsbeziehung namens *Call of Duty* sieht man jetzt schon an, dass hier altgediente Shooter-Spezialisten am Werk sind.

ALLER GUTEN ALLIIERTEN SIND DREI

Einen Orden für besondere „Warum ist da nicht früher schon jemand drauf gekommen?"-Verdienste dürfen sich die Entwickler wegen ihres Kampagnen-Konzepts an die Brust klemmen. Im Strategiegenre Standard, aber für Action ungewöhnlich: *Call of Duty* lässt Sie der Reihe nach auf verschiedenen Seiten antreten. Erst Amerikaner, dann Engländer und schließlich Russen – eben eine echte alliierte Anstrengung statt USA-Monopol. Das sorgt zum einen für Abwechslung bei den Waffen (rund 30 Stück inklusive erbeuteter deutscher Knarren). Zum anderen wächst dadurch die Auswahl bei den historischen Schauplätzen: Auf russischer Seite verteidigen Sie zum Beispiel Stalingrad gegen die Invasion der deutschen Wehrmacht oder liefern sich in Polen Gefechte um eine besetzte Rüstungsfabrik. Außerdem gibt's unterschiedliche spielerische Schwerpunkte: Die Stärke der Amerikaner ist ihre Feuerkraft, bei den Engländern dominieren schleichige Infiltrierungs-Missionen und in der Roten Armee gilt das Prinzip „Die Menschenmasse macht's". Alle Wege führen nach Berlin: In der vierten Abschlusskampagne ballern Sie an allen drei Alliierten-Fronten, um miteinander verknüpfte Missionsziele zu erreichen. Rund zwei Dutzend Einsätze sollen für langen Spielspaß in der Einzelspieler-Story sorgen.

KI-MUSTERUNG BESTANDEN

„Epische Schlachten mit über 100 Soldaten in größeren Umgebungen" verspricht Vince

Zu Risiken und Nebenwirkungen ...

Die Bundesgesundheitsministerin warnt: Call of Duty kann Ihr Seh- und Hörvermögen beeinträchtigen.



Auch wenn sie nicht unmittelbar zum Tode führen, beeinträchtigen in der Nähe detonierende Mörser-Geschosse im wirklichen Leben das allgemeine Wohlbefinden. Die Programmierer bauen deshalb ins Spiel einen „Shell shocked"-Effekt ein, der Ihren Soldaten einige Sekunden lang beeinträchtigt: In den Ohren röhrt der Explosions-Nachhall, die Umwelt wird mit einem Schleiereffekt wahrgenommen und die Benommenheit äußert sich in langsameren Bewegungen. Klingt fast wie die Nachwirkungen von Fränkels legendärer Wodka-Bowle, allerdings wird dabei (noch) nicht scharf geschossen.

Zampella, seines Zeichens kreativer Obermufti von Infinity Ward. Dafür ist optimierte Technik gefragt, auf der Basis der *RtCW*-Version von id Softwares *Q3*-Engine werden fleißig Renderer umgeschrieben und KI-Routinen durchlüftet. Bei *Call of Duty* gibt's nicht nur viel Feind und viel Ehr', sondern auch reichlich computergesteuerte Team-Kameraden. In zahlreichen Einsätzen sind Sie mit bis zu einem Dutzend Verbündeter unterwegs. Jeder Soldat hat einen Namen, Anzeigen informieren über Gesundheitszustand oder das Ableben eines Mitstreiters. Die Kollegen gehen selbstständig in Deckung, besetzen MG-Nester, klettern durch Fenster und achten auf Feuerschutz. Daraus ergibt sich eine spannungsgeladene Atmosphäre, bei der man unweigerlich die Nazischweine verflucht, wenn es einen virtuellen Nebenmann erwischt. Also wollen Sie die Mission nicht nur irgendwie gewinnen, sondern so sorgfältig spielen, dass möglichst viele Kameraden überleben. Die werden nämlich in den nächsten Einsatz übernommen und in späteren Levels sind Sie für jede Verstärkung dankbar.

GUT GESKRIPTET IST HALB GEWONNEN

Lead Designer Zied Rieke spielte für uns eine ganze Reihe verschiedener Missionen an. Als englischer Agent in Verkleidung schmuggeln Sie sich etwa in einen deutschen Militärstützpunkt, um geheime Dokumente zu klauen. Damit's nicht zu langweilig wird, fliegt die Deckung in der zweiten Hälfte des Einsatzes auf, unter viel „Ratata" findet die Flucht aus der Kraut-Hochburg statt. In einer anderen britischen Mission müssen die Flugabwehr-Geschütze an einem Damm ausgeschaltet werden. Auch hier ist unbemerktes Agieren vorteilhaft. Weniger subtil geht es bei den russischen Missionen zur Sache. Die Schlacht um Stalingrad beginnt an Bord eines Truppentransporters, wo Sie eng zusammengepfercht mit anderen Rekruten zur Front verladen werden. Geskriptete Ereignisse wie Luftangriffe machen die packende Atmosphäre zum Schneiden dicht – stilistische Ähnlichkeiten zur D-Day-Landung in *Medal of Honor* sind schwerlich zu übersehen.

IN FAHRT KOMMEN

Außerdem werden Fahrsequenzen in *Call of Duty* eingebaut, bei denen Sie als scharf schießender Passagier feindlichen Verkehrsteilnehmern Manieren beibringen. Selber steuern darf man zwischendurch mal einen Panzer, aber spielerisch steht eindeutig die Action zu Fuß im Mittelpunkt. Die Entwickler betonen, dass es neben der Einzelspieler-Kampagne auch fetten Mehrspieler-Support geben wird. Nur zu Einzelheiten schweigt man sich noch breit grinsend aus. Die diversen Nationen legen teamorientierte Spielmodi außerordentlich nahe. Außerdem entwickele man äußerst Modfreundlich. Rechtzeitig zur Herbstmanöver-Saison sollen wir uns vom Endresultat überzeugen können. Für Activision geht das Kriegspielen damit erst richtig los: *Call of Duty* soll der Auftakt zu einer ganzen Action-Serie sein, die sich verschiedenen historischen Konflikten des 20. Jahrhunderts widmet. HEINRICH LENHARDT

CALL OF DUTY

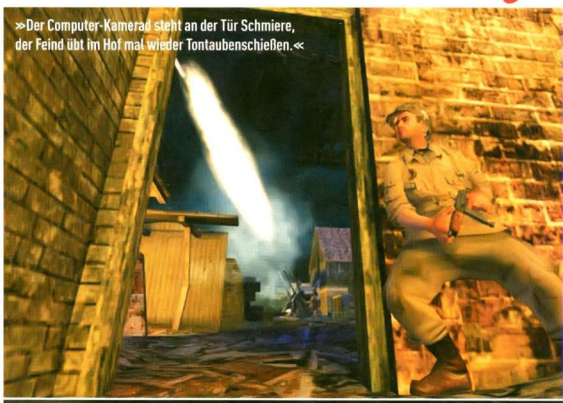
GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Infinity Ward/Activision
FERTIG ZU: 70 %
ERSCHEINT: 4. Quartal 2003
VERGLEICHBAR: Medal o. Honor: Allied Assault
INTERNET: www.callofduty.com

KOMMENTAR



HEINRICH LENHARDT

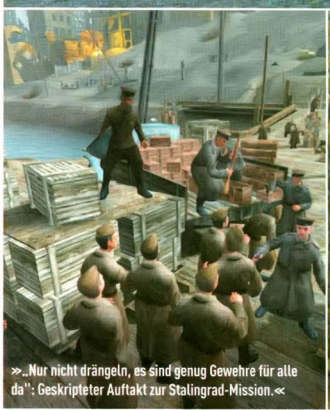
Das Warten auf den nächsten *Medal of Honor*-Titel dauert noch bis 2004; außerdem ist das neue Pazifik-Szenario für Euro-Spieler weniger aufregend als die europäische Front. Das sind zwei gute Gründe, warum *Call of Duty* eine spannende Alternative werden könnte. Ich verrate Ihnen noch einen dritten: In einigen Missionen geht's dermaßen ab, dass Sie sich nach einem schönen, ruhigen Zivi-Job sehnen werden. Mündungsfeuer, Explosionen, Panzerattacken, Luftangriffe – das Programmierteam beweist seine Adrenalinstoß-Expertise. Dank erhöhter Spielfiguren-Zahl und heller KI fühlt man sich wirklich als Mitglied einer Truppe. Activision hat mit *Call of Duty* echte Chancen, den Shooter-Weltkrieg zu gewinnen.



»Der Computer-Kamerad steht an der Tür Schmiere, der Feind übt im Hof mal wieder Tontaubenschießen.«



Das geht auf keine Kuhhaut: Die deutschen Besatzer haben mitgekriegt, dass wir uns von hinten ans Gebäude ranpirsehen wollen.



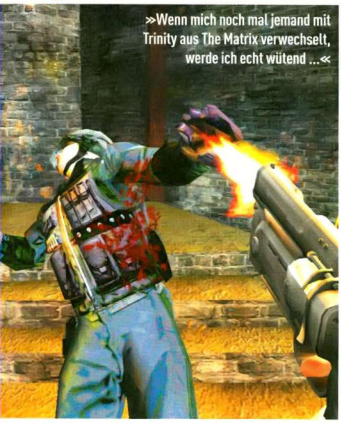
»„Nur nicht drängeln, es sind genug Gewehre für alle da": Geskripteter Auftakt zur Stalingrad-Mission.«



Go West: In der dritten Kampagne versuchen Sie als Gefreiter in der Roten Armee zu überleben.



An der Seite computergesteuerter Kameraden stürmen wir ein Haus.



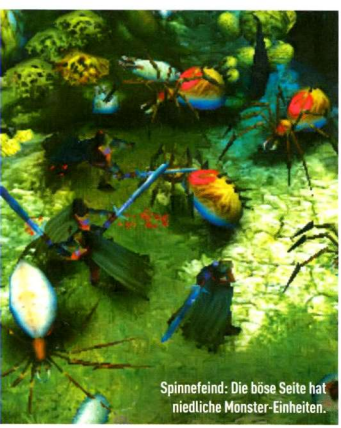
Du bist super, Held!

Dicke Wummen alleine bringen's nicht. Der TRINITY-Recke wirft dem Polizeistaat-Feindesrudel auch übermenschliche Kräfte an die Backe.

Ist es ein Superhelden-Spiel? Ist es ein Ego-Shooter? Haben die Designer zu viel *Matrix* geguckt? Das neue Werk von Gray Matter (deren letzter Schloss-Shooter in Deutschland indiziert wurde) versetzt Sie in die Rolle des geheimnisvollen Nightstalkers. Dieser Cyborg-Macker schießt nicht nur scharf. Beim Nahkampf beherrscht der Held ein Rippen zerschmetterndes Repertoire an Handkanten-Hauern und tiefer gelegten Tritten. Im Spielverlauf kommen außerdem Sonderfähigkeiten wie Röntgenblick durch Wände oder „Flash Time" (vorübergehende Zeitlupe à la *Matrix*) dazu. Im New Orleans des Jahres 2013, wo eine Seuche die Bevölkerung dahinrafft, decken Sie eine fette Konspiration auf. Story ist bei *Trinity* alles, Mehrspieler-Unterstützung fällt deshalb voraussichtlich flach. HEINRICH LENHARDT

TRINITY

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Gray Matter/Activision
FERTIG ZU:	50 %
ERSCHEINT:	2004
VERGLEICHBAR:	Unreal 2, Deux Ex light
INTERNET:	www.activision.com



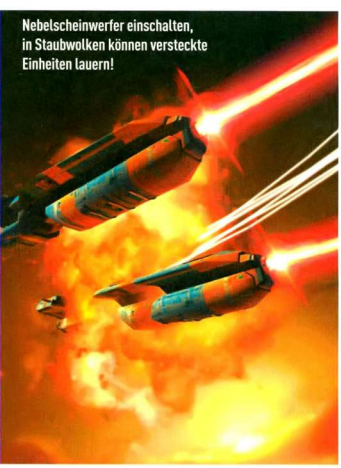
Das ist nicht mein Ring!

Mit WAR OF THE RINGS erobert Der Herr der Ringe gleich ein neues Spielgenre. Wenn das Gandalf wüsste ...

Der Krieg der *Herr der Ringe*-Spiele findet nicht nur zwischen Electronic Arts (Film-Lizenz) und Black Label (Buch-Lizenz) statt. Letztere Firma lässt demnächst Gut und Böse in zwei Kampagnen strategisch aneinander krachen. Alle Mann antreten zum Basis ausbauen, Rohstoffe sammeln und Armeen kommandieren! Dezent an *Warcraft 3* erinnert das Heldenkonzept: Handlungsträger wie Legolas oder Frodo gewinnen Erfahrungslevels und verbessern dadurch ihre Spezialattacken. Grafisch haut uns *War of the Rings* noch nicht so recht vom Hocker, spielerisch soll es sich eher an Einsteiger als Genre-Profis wenden. Immerhin lässt die Wahl des Entwicklerteams (Liquid Entertainment machte zuletzt *Battle Realms*) Hoffnung auf ein genießbares Endprodukt aufkeimen. HEINRICH LENHARDT

WAR OF THE RINGS

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Liquid/Black Label
FERTIG ZU:	60 %
ERSCHEINT:	1. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	Warcraft 3
INTERNET:	www.lordoftherings.com



Am schönsten ist's zu Hause

Nur echt mit der 3. Dimension: Die epischen Weltraumschlachten von HOMEWORLD 2 sind mit entkrampfter Bedienung gesegnet.

Die Higarans hätten allen Grund, ihren eigenen Vertriebenenverband zu gründen. Am Ende von *Homeworld* erreichte das Sternenvolk sein Heimatsystem. Doch kaum ist man euphorisch um den Maibaum getanzt, droht neues Ungemach. In *Homeworld 2* gehen Sie deshalb wieder mit Mutterschiff und wachsender Flotte auf große Reise. Auch das Spielprinzip bleibt dem Vorgänger treu: taktisch hochinteressante Raumflotten-Schlachten in einem realistischen 3D-Weltraum mit echter Tiefe. Diesmal wird man das Ganze sogar bedienen können, beim Anspielen überzeugte uns die vereinfachte Steuerung. Die neue Grafik-Engine sorgt für zeitgemäße Spezialeffekte und im Detail gibt's witzige spielerische Ideen. Fassen Sie Einheiten in einem „Strike Group"-Verband zusammen, wechselt die KI der Schiffe je nach Zusammensetzung und Situation ihre Prioritäten. Entwickler Relic betont Mod-Freundlichkeit und Mehrspieler-Unterstützung für bis zu sechs Spieler. HEINRICH LENHARDT

HOMEWORLD 2

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Relic/Sierra
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	3. Quartal 2003
VERGLEICHBAR:	Homeworld
INTERNET:	www.homeworld2.com


GC
GAMES CONVENTION
GC-GAMES CONVENTION 2003!
Die weltgeilste Messe für Games & Software!
Vom 21. - 24.08. in Leipzig.
Karten und Infos unter: www.saturn.de oder in ausgewählten Saturn-Märkten!*
*ausgewählte Märkte unter www.saturn.de
SATURN
GEIZ IST GEIL!

No Wummen, No Cry

Waffen sind doof. Doch wenn in BREED Außerirdische die Erde unterjochen, helfen eben nur noch bleihaltige Argumente.

Im Jahr 2600 ist die terranische Raumfahrt dermaßen fit unterwegs, dass selbst Kolonien außerhalb unseres Sonnensystems kein Problem mehr sind. Doch wie heißt es noch so schön? Es kann der Frömmste nicht in Frieden leben, wenn's dem bösen Nachbarn nicht gefällt! Die bösen Nachbarn sind in diesem Fall eine außerirdische Rasse, die mit „Peace" nichts am Hut hat. Die Roboterwesen, die von den Menschen „The Breed" genannt werden, beginnen einen grausamen Krieg. Die Erde schickt natürlich sofort Streitkräfte, um den Blech-Heinis auf die Pelle zu rücken. Eine unbarmherzige Schlacht entbrennt. Trotz massiver Verluste gehen unsere Jungs als Sieger hervor. Voller Stolz machen sich die Überlebenden wieder zur Erde auf. Dass sich der blaue Planet



»In der Zukunft werden die Digitalkameras wieder größer.«



»Dem geht aber ganz schön die Düse! Hahaha! (Verstehen Sie? Das Ding hat Düsen!)«



AUF DVD

VIDEO

Wir wollen gar nicht wissen, wie es in diesen dicken Rüstungen müffelt.

mittlerweile in der Hand der Aliens befindet, ahnt zu dem Zeitpunkt noch niemand.

SAVE THE EARTH

Endlich muss man kein Öko mehr sein, um unseren Planeten zu retten. Tastatur und Maus reichen vollkommen aus. Ihre Aufgabe ist es, strategisch wichtige Ziele anzugreifen, um die Schlagkraft der Außerirdischen zu schwächen. Dabei dürfen Sie nicht nur von einer großen Zahl an Waffen Gebrauch machen, sondern auch die verschiedensten Vehikel steuern. Es gilt, zwischen Boden- und Luftfahrzeugen zu unterscheiden. Insgesamt 15 Untersätze gibt es. Übrigens ist *Breed* kein reinrassiger Ego-Shooter. Einen großen Teil der Spielzeit verbringt man in der Verfolgerperspektive. Sobald Sie sich hinter das Steuer eines Fahrzeugs klemmen, wechselt die Kamera, um eine größere Übersicht zu gewährleisten.



EINER FÜR ALLE!

In unserer Vorschau-Fassung waren erst eine Hand voll Missionen spielbar. Die Einzelspielerkampagne soll in der fertigen Version 18 Levels bieten. Schon der erste Kampfeinsatz bietet mehr Abwechslung als manch ein Konkurrenzprodukt insgesamt vorweisen kann. Dabei befindet man sich im Bauch eines Truppentransporters, der im Begriff ist, auf einer vom Feind kontrollierten Insel zu landen. Der Spieler darf dabei ein Bordgeschütz steuern und schon mal aus der Luft ein wenig auf die Kacke hauen. Unten angekommen, kämpfen Sie sich Ego-Shooter-typisch durch die Botanik und mähen die Robo-Gegner gleich im Dutzend um. Fahrzeuge und stationäre Geschütze der Aliens dürfen dabei natürlich auch benutzt werden. Per Tastendruck kann der Spieler zudem jederzeit zwischen den Teamkameraden wechseln. Der Mehrspielermodus funktionierte in der Vorab-Fassung noch nicht. Es werden aber bis zu 32 Spieler gegeneinander antreten können. Wir freuen uns vor allem auf teamorientierte Action. Bezold am Steuer eines Dropships, Hesse und Fränkel an den Bordkanonen. Vom Boden aus greift Ahmet Iscitürk ein, der einen Panzer steuert. Der Rest der Redaktion darf – wie immer – laufen. Im Juni will man *Breed* auf die Menschheit loslassen. Allerdings könnten wir uns durchaus vorstellen, dass es da eventuell (genau wie bei der Demo) noch eine kleine Verschiebung gibt. Abwarten!

AHMET ISCITÜRK



BREED

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Brat Designs/CDV Software
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	Voraussichtlich Juni
VERGLEICHBAR:	Battlefield 1942, Tribes 2, Unreal 2
INTERNET:	www.breedgame.de

KOMMENTAR



AHMET ISCITÜRK

Auf *Breed* in Aktion war ich ja schon lange gespannt. Die Fülle an Fortbewegungsmitteln hat mich beeindruckt. Dass sich die Dinger auch noch intuitiv steuern lassen, gefiel mir noch besser. Die tolle Weitsicht innerhalb der gigantischen Levels verdient ebenfalls ein dickes Lob. Dies geht leider ein wenig auf Kosten der Details. Vor allem bei näherem Hinsehen wirken einige Texturen matschig. Hier und da hätten ein paar Polygone mehr auch nicht geschadet. Bis zur Veröffentlichung lässt sich da aber sicher noch was machen.

LIES MICH!

STRASSENFEGER



Adventure | Biker Ben ist entsetzt: Irgendjemand hat seinen geliebten Highway zerstört. Eigentlich können das bloß die Hound Dogs gewesen sein, die verfeindete Gang von nebenan. Das schreit nach Rache! In *Vollgas 2* schlüpfen Sie in Bens Rolle und ziehen den Bösen Gitarren, Flaschen, Stühle und Billardqueues über die Rübe. Natürlich ist wie im kultigen Vorgänger auch wieder jede Menge heißer Motorrad-Action angesagt. Termin: Winter 2003. (BB)
Info: www.lucasarts.com/products/hellonwheels

YAGER-LATEIN

Vermischtes | THQ hat ein Buch veröffentlicht, und zwar zum Weltraum-Shooter *Yager* (Termin: Ende Oktober). Darin erzählt Helge Kauntz auf 240 Seiten die Vorgeschichte des Spiels. Die Sagittarius-Verschwörung liegt für 8 Euro im Buchhandel. Wer sich vor dem Kauf von den Qualitäten des Schriftstücks überzeugen will, findet auf der *Yager*-Homepage eine Leseprobe. (BB)
Info: www.yager-game.de

VERONIKA, DER PRINZ IST DA!



Action | Nach dem Taktik-Shooter *Splinter Cell* werkelt Ubi Soft jetzt an *Prince of Persia: The Sands of Time*. Der Hauptcharakter des vierten Teils der legendären Spielereihe unterscheidet sich von seinen Vorgängern sehr. Der neue Prinz ist ein starker Held, dessen Äußeres perfekt zu den exotischen Schauplätzen passt. Besonders wichtig war Ubi Soft dabei, keinen 08/15-Helden zu erschaffen. Mit Rat und Tat zur Seite steht den Entwicklern übrigens Jordan Mechner, Erfinder des Originals. Schon Ende des Jahres dürfen Sie als Prinz morgenländische Schurken verprügeln. (BB)
Info: www.ubisoft.de

ALLER GUTEN RINGE SIND DREI

Adventure | Fanden Sie es auch ungerecht, dass das Spiel zum zweiten *Herr der Ringe*-Film nur für Konsolen kam? Macht nichts, Teil 3 kommt definitiv im Herbst für den PC. Dann dürfen Sie als Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, Sam und Frodo die Ring-Saga zu einem Ende bringen. (BB)
Info: http://lordoftherings.eagames.com

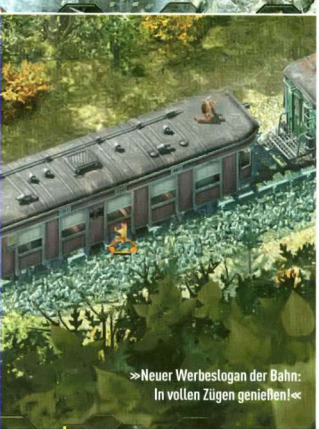
Da gerätst du aus dem Häuschen!



»S-Bahn-Surfen: Wir raten dann doch eher ab.«



»Merke: Wirf nie einen Ahmet Iscitürk ohne Fallschirm ab.«



»Neuer Werbeslogan der Bahn: In vollen Zügen genießen!«

Abwechslungsreiche Missions-Abläufe, stark verbesserte Gegner-KI, vereinfachte Menüführung, erneuerte Grafik-Engine – in COMMANDOS 3 erwarten Sie zahlreiche Veränderungen.

Reisen wir ein Stück weit in die Vergangenheit. Genauer gesagt in die Schreckensjahre des Zweiten Weltkriegs. Denn in diese Zeit führt Sie auch der dritte Teil der *Commandos*-Reihe. Storytechnisch hat sich also kaum etwas verändert. Wie zuvor kriegen wieder die Deutschen was auf die Backen. Die drei Kampagnen bringen Sie zu historischen Orten wie Omaha Beach, Berlin, Stalingrad und London. Als Befehlshaber einer Kommandoeinheit der Alliierten lassen Sie sich hinter die feindlichen Linien schleusen. Ihre Aufgaben: Die Pläne und Einrichtungen der Krauts sabotieren, etwaige Spionageaufträge ausführen, Gebiete verteidigen und natürlich in Rambo-Manier alles platt walzen. Alles wie gehabt? Nicht ganz. Denn laut Studiodirektor und Chefdesigner Ignacio Perez sind nur etwa 20 Prozent der rund 20 Missionen im altbewährten *Commandos*-Spielstil. So müssen Sie in jedem Level Ihre Vorgehensweise neu bestimmen. Mal gelangen Sie plötzlich in einen Hinterhalt, mal ist Schleichen angesagt. Kurz: Es warten mehr Abwechslung und Dynamik.

LEICHTER EINSTIEG, BESSERE GRAFIK

Damit auch Genre-Fremde nicht vor dem komplexen Echtzeit-Strategical zurückschrecken, haben die Jungs und Mädels der spanischen Spieleschmiede Pyro Studios ein paar Extra-Schichten eingelegt. Mit einem umfangreichen Tutorial, einer angemessenen Lernkurve und der vereinfachten Menüführung soll *Commandos 3: Destination Berlin* einen leichteren Einstieg bescheren. Hartgesottene Anhänger der Reihe dürfen sich über neue Extras freuen, wie Artillerie, Motorräder mit Seitenwagen und große Maschinengewehre. Und natürlich über die stark verbesserte Gegner-KI und den überarbeiteten Mehrspielermodus für bis zu acht Zocker, der mehrere Varianten bietet. Unter anderem zwei Deathmatch-Modi und eine Art Capture the Flag. Optisch zeigt sich der Zweite-Weltkrieg-Titel von seiner besten Seite. Mittels einer erneuerten Grafik-Engine können sich nun mehr Gegner auf dem Bildschirm platzieren, die Explosionen und Partikeleffekte wirken bombastischer, die Animationen geschmeidiger und die Innenlevels strotzen vor Details. Bereits diesen Sommer will der Hersteller eine Demoversion veröffentlichen. TANJA BUNKE

COMMANDOS 3

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Pyro Studios/Eidos
FERTIG ZU:	70 %
ERSCHEINT:	Ende September
VERGLEICHBAR:	Commandos 1
INTERNET:	www.eidos.de

KOMMENTAR

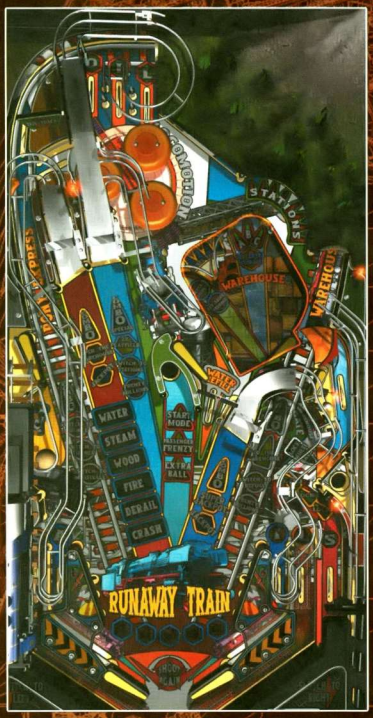


TANJA BUNKE

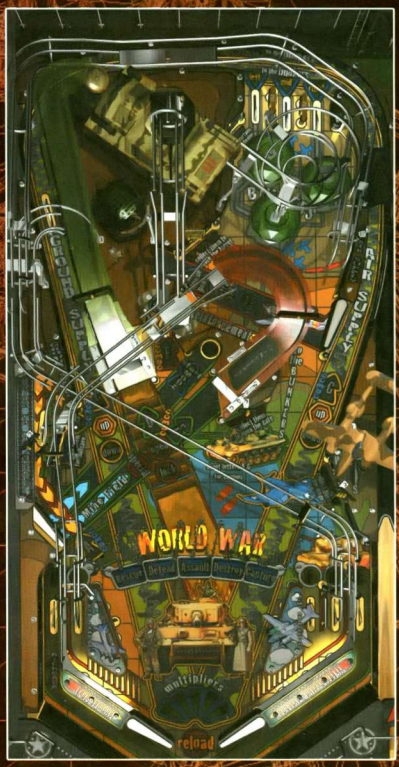
Kriegsspiele lehne ich eigentlich grundsätzlich ab. Immer. Nun ja, bis jetzt. Denn was ich von *Commandos 3* bislang sehen durfte, macht Lust auf mehr. Der Einstieg ist selbst für Neulinge erträglich, die Grafik beeindruckend und die Abwechslung bei den Missionen unterhaltsam.

PURE PINBALL™

Der erste Flipper mit echter Polygon-3D-Grafik!





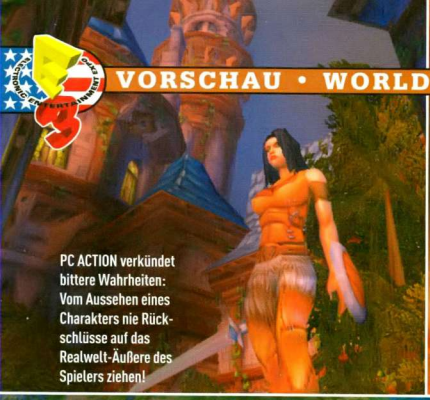


- 3 Tische (Runaway Train, Excessive Speed, World War)
- Schnelle Grafik-Engine ermöglicht flüssiges Spielen aus 12 beweglichen Kameraperspektiven
- Viele Effekte wie z.B. Glas- und Metallspiegelungen, Lichteffekte etc.

Ab Juni 2003

DEEP SILVER

Erhältlich im Fach- und Buchhandel oder unter
www.softunity.com



PC ACTION verkündet bittere Wahrheiten: Vom Aussehen eines Charakters nie Rückschlüsse auf das Realwelt-Äußere des Spielers ziehen!



Gegen Schuppen empfehlen wir eine zweihändige Axt oder einen fachmännisch aufgesagten Blitz-Zauberspruch.

- Mindestens 5 spielbare Rassen
- Mehrere tausend Mitspieler
- Zweigleisiger Fertigkeitenausbau
- Über 100 Talente
- 10 Euro pro Monat Gebühr



Was macht das Zwergenpärchen am Winter-Wochenende? Er: „Mein Feuerwaffen-Skill prädestiniert mich für distanzierte Attacken." Sie: „Frosttroll-Gedärme bringen nur im Nahkampf richtig Wärme."

Adieu, schnöde Welt!

Die Kombination „Blizzard/Online-Rollenspielwelt" sollte jede Suchtberatungsstelle in Alarmbereitschaft versetzten. Wappnen Sie sich für den Lockruf der WORLD OF WARCRAFT.

Bei Blizzard hocken die ehrwürdigen Firmengründer nicht etwa auf Frühstücksdirektoren-Posten, wo sie lediglich Verträge unterschreiben und während Vorstands-Meetings abdösen. Allen Adham, einer der drei Väter der Qualitätsspiele-Produktionsanstalt, macht sich immer noch lustvoll die Finger im Design-Tagesgeschäft schmutzig. Derzeit leitet er das Team von *World of WarCraft* (kurz: „WoW"), das mit den Strategietiteln der Serie nur das Szenario gemeinsam hat. *WoW* ist eine dauerhafte Online-Rollenspielwelt, bei der Tausende von Leuten durch die Ländereien joggen, gemeinsam Monster meucheln und sich bei der Charakter-Aufzucht schwer einen ableveln. Dass so was prinzipiell Spaß macht, haben Klassiker wie *EverQuest* und *Dark Age of Camelot* gezeigt. Dass man's aber hübscher, besser und leichter bedienbar machen kann, will Blizzard mit *WoW* beweisen.

EIN HERZ FÜR TIERE

Fünf spielbare Rassen sind bekannt (Menschen, Tauren, Orks, Zwerge, Nachtelfen), ein paar weitere sollen bis zur Fertigstellung noch verlautbart werden. Wir würden zum Beispiel Bigges Pausenbrot-Geld auf ein „böses" Volk aus *WarCraft 3* verwetten. Auch an den Berufsklassen wird noch gefeilt. Wir sahen konkret Krieger, Magier, Schamanen und Jäger in Aktion. Letzterer bietet einen der originelleren *WoW*-Karrierepfade. Mit der Fertigkeit „Zähmen"

INTERVIEW

„EIN KOMPLEXES SPIEL MUSS NICHT KOMPLIZIERT SEIN."



Allen Adham sprach, wir lernten für's Leben.

Merke: Wenn ein Mitbegründer von Blizzard persönlich durch *World of WarCraft* führt, gibt's nicht nur viel zu Staunen, sondern ein paar Weisheiten gratis dazu. Wir wurden derart beglückt.

ALLEN ADHAM ... ÜBER DIE DESIGN-PHILOSOPHIE VON BLIZZARD: „Unser Paradebeispiel ist Schach: Die Grundregeln lassen sich schnell erklären, ein Anfänger kann sofort loslegen und Spaß haben. Andererseits ist die strategische Tiefe enorm und du kannst dein ganzes Leben damit verbringen, es zu meistern. Ein komplexes Computerspiel muss nicht kompliziert sein; viele andere Firmen realisieren das nicht."

ALLEN ADHAM ... ÜBER MACKEN DES GENRES: „In den meisten Online-Rollenspielen haben die Designer viele Lektionen vergessen, die wir aus Einzelspieler-Titeln gelernt haben. Du brauchst nicht nur Interaktionen mit Monstern, sondern mit der ganzen Spielwelt. Und eine qualitativ hochwertige Benutzerführung ist für Online-Rollenspiele immer noch etwas Neues. Es dauert nur fünf Minuten, um die Bedienung von *World of WarCraft* zu lernen. Wir stecken viel Zeit in das Ausbalancieren der Schwierigkeitskurve. *World of WarCraft* soll für Online-Welten das sein, was *Diablo* für Rollenspieler war."

ALLEN ADHAM ... ÜBER DIE SEGNUNGEN VON SPIELER-TEAMWORK: „Egal welche Klasse du wählst, du wirst immer etwas Sinnvolles zu einer Gruppe beitragen können. An viele Missionen kommt man zu einem Zeitpunkt ran, an dem sie für einen einzelnen Charakter noch zu schwer sind. Soziale Spieler, die sich zusammentun, können Quests früher meistern und sind deshalb etwas besser ausgerüstet als Einzelgänger."

ALLEN ADHAM ... ÜBER DIE WARCRAFT-VERWANDTSCHAFT: „Die Geographie der Spielwelt bleibt der *WarCraft*-Serie treu. Wenn du die Strategiespiele verfolgt hast, wirst du viele Lokalitäten und historische Ereignisse wiedererkennen."

PC ACTION Hosianna!



Auch fernab der Städte gibt es Einkaufsmöglichkeiten wie dieses Zwergen-Camp im Naherholungsgebiet von Dun Morogh (übersetzt etwa „verdammte Heizöl-Rechnung").



Waldeslust! Da hat ein Grafiker den Nachtelfen die Ohren ganz schön lang gezogen. Zu ihren Spezialitäten gehören „grüne" Fertigkeiten wie das Druiden-Handwerk.



Voll die Selbstverwirklichung: Von der Kopfbedeckung bis zur Farbe des Reittiers gibt es viele Möglichkeiten, um aufzufallen.

bändigt er ein Monster – je höher der Fähigkeiten-Level, desto dickere Viecher lassen sich domestizieren. Das neue Haustier bekommt einen Namen verpasst und beschützt Herrchen in Kämpfen. Fortgeschrittene Dompteure begeben sich in entlegenen Regionen auf Safari, um statusträchtige Kreaturen wie einen Albino-Alligator an die Leine zu nehmen.

ZWEIERLEI FERTIGKEITEN

Der Fertigkeiten-Ausbau ist zweigleisig. Klassenspezifische Skills (darunter Magieschulen und Waffentypen) wachsen automatisch durch wiederholten Einsatz. „Somit kannst du deinen Charakter nicht verbocken, indem du Punkte in die falschen Fähigkeiten steckst", erklärt Adham Sinn und Zweck dieser Methode. Auf der anderen Seite gibt es handwerklich orientierte Sekundärtugenden, die sich durch Einsatz von Skill-Punkten beliebig ausbauen lassen. Ihr Held macht dadurch nicht nur als Monsterzerkleinerer, sondern auch als kräutersuchender Tränkepanscher oder gesteinsbrockenklopfender Erzsammler Karriere. Von der Herstellung neuer Gegenstände bis zur Reiterei soll es über 100 solcher Talente jenseits des üblichen Kampfbetriebes geben. Auf der Suche nach raren Rezepten und Ingredienzien zieht es die Spieler immer weiter raus in die Ländereien. Und die sehen – ganz nebenbei bemerkt – fantastisch aus. Städte und Landschaften haben einen plakativen Grafikstil mit kräftigen Farben. Keinerlei Nachladezeiten trüben den Spielfluss. Selbst der Übergang vom Dungeon zur Außenwelt ist nahtlos. Sie suchen schwimmend in versunkenen Schiffswracks nach Schatzkisten und erforschen faszinierende Schauplätze wie etwa ein Vulkan-Labyrinth. Angesichts eines im Hintergrund einer Wiesenlandschaft lieblich animierten Wasserfalls betont Adham grinsend, dass es sich dabei nicht um unerreichbares Hintergrund-Zierwerk handelt: „Er ist zugänglich, du kannst sogar den Wasserfall runterhüpfen. Du wirst beim Aufprall sterben, aber es wird ein lustiger Trip."

WIR HABEN UNS (MEISTENS) LIEB

Gruppenbildung (mit bis zu fünf Spielern in einer Party) macht das Online-Leben leichter und spaßiger. Die Missionen sollen aber so designt werden, dass man auch alleine schnell Spaß haben kann. Wer beim Gedanken an seine Mitmenschen eher an Massakrieren statt Kooperieren denkt, hat Pech. Andere Zocker können nur in wenigen Regionen (wie den *Gladiator*-mäßigen Arenen) zu Zweikämpfen herausgefordert werden. Doch Blizzard plant auch Server, auf denen Bündnisse nach Vorbild der Strategiespiele gelten (Orks und Tauren sind dann etwa alliiert, aber mit anderen Rassen verfeindet). Die Liebe zum Detail blitzt an vielen Stellen auf. So bekommen Sie bei Missionen von vornherein gesagt, welche Belohnungen hier winken. Das jeweils nächste Zielgebiet wird auf der Automap eingetragen, auf der auch Radarpunkte der Party-Kollegen blinken. Hilfreich für die „Männer, wo haben wir den Fränkel wieder verloren?"-Momente im Leben. Apropos Geographie: Von Tag 1 an soll es auch europäische Server geben, doch damit enden die Ähnlichkeiten zum Battle.Net. *WoW* wird nämlich ein Bezahlspiel mit monatlicher Gebühr, deren Größenordnung um die 10 Euro liegen dürfte. Wenn Adham und sein Team alle Versprechen halten, sollte Blizzards Fantasy-Welt dieses Eintrittsgeld wert sein.

HEINRICH LENHARDT

WORLD OF WARCRAFT

GENRE:	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Blizzard
FERTIG ZU:	70 %
ERSCHEINT:	1. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	Dark AoC, EverQuest
INTERNET:	www.blizzard.com/wow

KOMMENTAR



HEINRICH LENHARDT

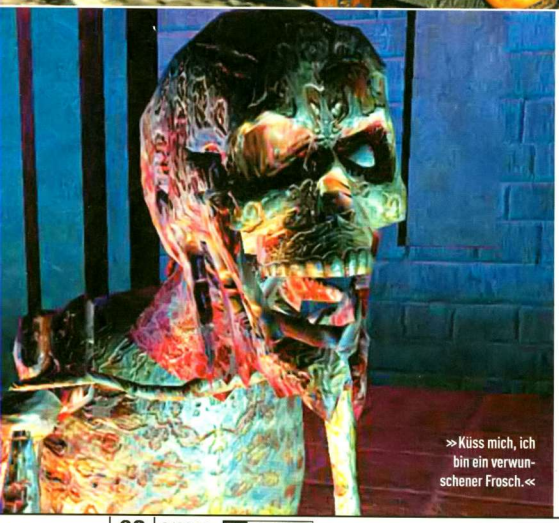
World of WarCraft ist offensichtlich ein Kind der Liebe. Bei Blizzard gibt's eine große Fraktion von Online-Rollenspiel-Fans, die sich des Genres mit firmentypischer Akribie annehmen. Den Feinschliff bei Design und Bedienung merkt man schon der Alpha-Version an. Solides Fundament sind halbautomatisch ablaufende Kämpfe, bei denen Sie im richtigen Moment Sonderattacken und Zauberspruche beisteuern. Die Spielwelt ist ebenso hübsch wie abwechslungsreich. *WoW* könnte dafür sorgen, dass in Norrath und Albion bald die Bürgersteige hochgeklappt werden. Es dürfte auch Leutchen ansprechen, denen solche Online-Rollenspielereien bislang zu kompliziert und langatmig waren.



»Arbeitswütige Holzfäller: Kahlschlag im Stadtpark.«

- Spielt Jahrhunderte nach *EverQuest*
- Neues Charaktersystem
- Charakterentwicklung auch ohne Kampf
- Optimiert für Spielzeiten von rund zwei Stunden
- Häuser und Gildenhallen für Spieler
- Beste Ausrüstung durch Tradeskills
- Neues Auftrags-System

Ritter-Sport



»Küss mich, ich bin ein verwunschener Frosch.«

Selbst das erfolgreichste und beliebteste Online-Rollenspiel ist nicht makellos. Perfektion strebt Sony Online erst mit dem Nachfolger EVERQUEST 2 an.

Seit März 1999 hadern hunderttausende Spieler mit den kleinen Schönheitsfehlern von *EverQuest*: Lange Wartezeiten zwischen den Kämpfen, zu zeitintensive Camps, keine eigenen Häuser, um nur einige zu nennen. Die Kritikpunkte sind dem Hersteller Sony Online bestens bekannt, aber deswegen wird das Spiel noch lange nicht nachträglich per Update oder Add-on verändert. Immerhin beeinflussen die Spieler mit ihren Anregungen und Wünschen die Entwicklung des Nachfolgers maßgeblich. Dementsprechend wird in *EverQuest 2* alles besser: Lästige Wartezeiten verschwinden. Solange der Spieler online ist, wird ihm auch Action geboten. Zudem soll es noch einfacher werden, Mitspieler zu finden, um etwas gemeinsam zu unternehmen. Auch Gelegenheitsspielern, die nur ein- oder zweimal die Woche für wenige Stunden online dabei sind, sollen die nötigen Erfolgserlebnisse nicht verwehrt

bleiben. Lange Camps entfallen. Sogar die einzelnen Schritte epischer Aufträge lassen sich in einer vertretbaren Zeitspanne von rund zwei Stunden erledigen.

NEUE HELDEN BRAUCHT DAS LAND

Von den Umstrukturierungen ist auch das gesamte Charaktersystem betroffen. Die bekannten Rassen werden um neue erweitert, aber die alten Berufe existieren nicht mehr. Schon allein deswegen dürfen Sie keine Charaktere aus dem Vorgänger übernehmen. Statt von Anfang an eine bestimmte Charakterklasse zu wählen, entwickelt sich der Charakter im Laufe des Spiels. Er spezialisiert sich an mehreren Stellen und wählt neue Fähigkeiten aus. Einige der alten Fertigkeiten bestehen zumindest dem Namen nach weiter, aber das gesamte System wird überarbeitet. Als Resultat soll der Spieler mehr Freiraum in der Charakter-Entwicklung erhalten. Dementsprechend unterscheiden sich beispielsweise zwei Krieger der Maximalstufe nicht nur durch ihre Ausrüstung. Ein eigener Berufszweig befasst sich ausschließlich mit der Fertigung von Gegenständen. So ein Charakter kann kaum kämpfen, aber das soll in *EverQuest 2* auch nicht mehr zwingend nötig sein, um Erfahrung zu sammeln.

ICH BIN EIN AUFTRAG. WILLST DU MICH LÖSEN?

Während in *EverQuest* immer dieselben computergesteuerten Charaktere auf Anfrage die gleichen Aufträge vergeben, ändert sich das im Nachfolger drastisch: Laut Sony Online suchen nicht mehr die Spieler nach den Aufträgen, sondern umgekehrt! Wie darf man sich das vorstellen? Computergesteuerte Charaktere verharren nicht regungslos auf ihrem Platz, sondern sprechen von sich aus die Spielercharaktere an, die die entsprechende Aufgabe auch lösen können. Parallel dazu wächst die Anzahl der verfügbaren Aufträge enorm. Wegen kleiner Zufallskomponenten funktionieren die Standardlösungen aus dem Internet nicht mehr. Spielercharaktere dürfen eigene Häuser errichten und Geschäfte eröffnen. Durch Großaktionen sollen die Spieler gar die Möglichkeit bekommen, die Welt nachhaltig zu verändern. Das neue Norrath wird also realistischer, lebendiger und damit gleichzeitig spannender.

ALEXANDER GELTENPOTH

EVERQUEST 2

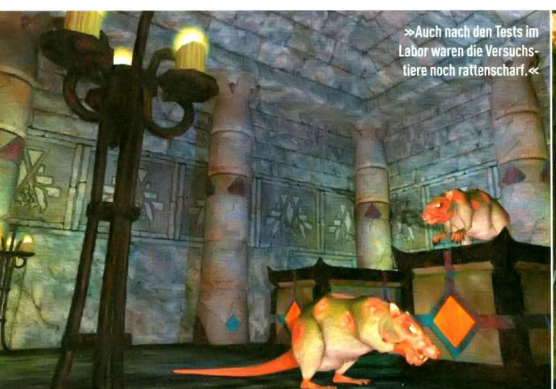
GENRE:	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Sony Online
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	4. Quartal 2003
VERGLEICHBAR:	EverQuest, SW Galaxies
INTERNET:	http://everquest2.station.sony.com

KOMMENTAR

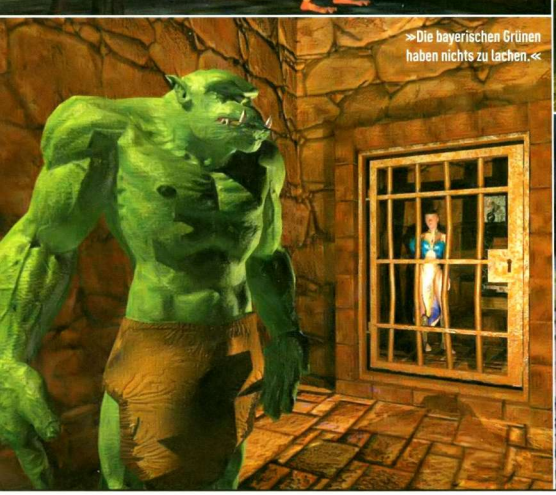


ALEXANDER GELTENPOTH

Nach den ersten Bildern von *EverQuest 2* war schon klar: Der Nachfolger des beliebtesten Online-Rollenspiels wird gigantisch, selbst wenn es sich nur um ein optisches Update handeln sollte. Mittlerweile machte der Hersteller deutlich, dass die grafischen Neuerungen nur einen vergleichsweise kleinen Bestandteil der Verbesserungen ausmachen. Da hat sich Sony Online einiges vorgenommen. Keinem anderen Hersteller würde ich die Umsetzung dieses Konzepts zutrauen, doch das erfahrene Team könnte es schaffen. Und zwar auf Anhieb und ohne die üblichen Anlaufschwierigkeiten, die so viele neuen Spiele in diesem Genre plagen.



»Auch nach den Tests im Labor waren die Versuchstiere noch rattenscharf.«



»Die bayerischen Grünen haben nichts zu lachen.«



»Pupsen als Ersatz für den Luftschacht? Die berühmte Monroe-Nummer muss diese Transe noch etwas üben.«



»Psychisch gestörter Dackel: Fifi meint immer noch, er sei ein Wachhund.«



>>Der böse schwarze Mann hat seine eigene Variante des Hantel-trainings entwickelt.<<

Halt die Luft an!

Den Veröffentlichungstermin im April konnte Sony Online nicht halten. Immerhin, die Puste ging STAR WARS GALAXIES nicht aus. Es befindet sich in der finalen Entwicklungsphase.

Noch bleibt es Betatestern unter Strafe verboten, Informationen oder Bilder über das Spiel zu veröffentlichen. Aber der Hersteller selbst hat seit der Vorschau in PC ACTION 2/2003 etliche weitere Details bekannt gegeben: Pro Account erhalten Sie nur einen einzigen Charakterslot auf jedem Server. Der darin erstellte Held ist nicht machtsensitiv und wird deswegen auch nie ein Jedi. Durch bestimmte Aktionen können Sie mit diesem Protagonisten jedoch einen zusätzlichen, machtsensitiven Charakterslot auf demselben Server freispielen. Um die Zahl der Jedi gering zu halten, hat sich Sony Online ein paar Gemeinheiten einfallen lassen: Nach rund drei Reinkarnationen werden machtsensitive Charaktere gelöscht. Nur der leere Slot bleibt bestehen. Eine Ausnahme bilden Jedi-Meister. Im Todesfall existieren sie als blau schimmernde Geister weiter, die allerdings nicht mehr ins Spiel eingreifen können. Immer wenn ein Jedi seine Spezialkräfte einsetzt, wird er für einige Minuten vogelfrei. Alle anderen Spielercharaktere dürfen ihn dann angreifen und töten. Zudem jagt das Imperium die Jedi. Im schlimmsten Fall stattet Ihnen Darth Vader persönlich einen Besuch ab. Den dunklen Lord der Sith können Sie nicht töten, sondern nur in die Flucht schlagen.

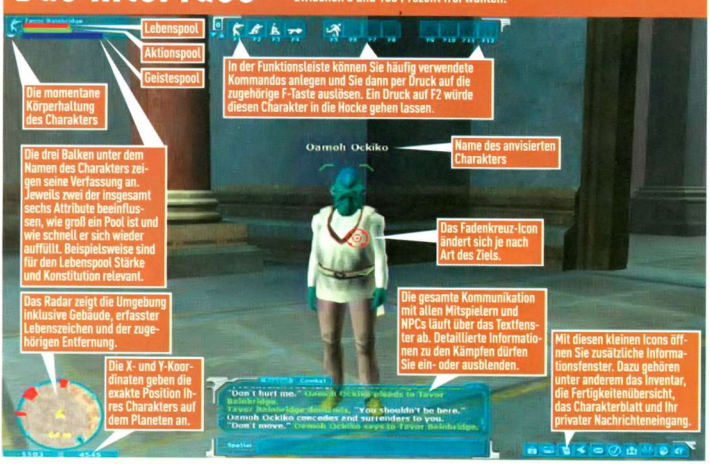
ALEXANDER GELTENPOTH



>>Umweltschützer protestieren: Da hat wieder jemand einen Haufen Schrott in der Wildnis abgeladen.<<

Das Interface

Sämtliche Bestandteile der Oberfläche lassen sich verschieben und nach eigenen Wünschen anordnen. Ebenso dürfen Sie den Grad der Transparenz zwischen 0 und 100 Prozent frei wählen.



STAR WARS GALAXIES

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Sony Online
FERTIG ZU: 99 %
ERSCHEINT: Noch nicht bekannt
VERGLEICHBAR: Ultima Online
INTERNET: http://starwarsgalaxies.station.sony.com

KOMMENTAR



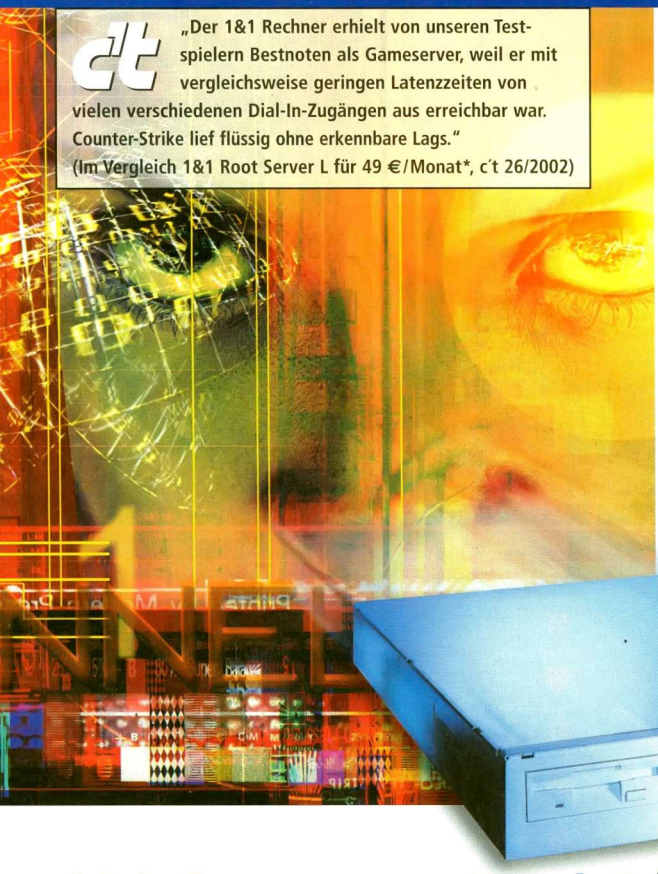
ALEXANDER GELTENPOTH

Mit dem Schläger, Schützen, Scout, Arzt, Handwerker und Entertainer stehen die sechs Startberufe fest. Das komplexe Fertigkeiten- und Charaktersystem ist vollständig und wurde beim Betatest auf Herz und Nieren geprüft. Trotzdem will Sony Online noch keinen neuen Veröffentlichungstermin preisgeben. Erste Anzeichen sprechen für das dritte Quartal, also irgendwann zwischen Juni und September.

„Spielt doch, was ihr wollt!"

NEU:
Intel Pentium 4 Technik
bis 3.060 MHz
& 150 GB Traffic!

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



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

- eigener Server für ungeteilte Power – auch für mehrere Gameserver
- uneingeschränkter Root- bzw. Administrator-Zugriff
- bis zu 1 Gigabyte Hauptspeicher, Intel Pentium 4 Prozessor 3.060 MHz mit Hyper-Threading und 120 GB Plattenplatz (beim XXL-Server)
- perfekte Sicherheit und Performance durch Hosting im 1&1 Hochleistungs-Rechenzentrum mit über 5 GigaBit Außenanbindung über mehrere Netzprovider für kleinste Pings und besten Durchsatz
- eigene IP und Domain inklusive, z. B. für Clanpages
- bis zu 150 GB Traffic/Monat inklusive (beim 1&1 Root-Server XXL für 149,– €/Monat*)
- umfangreiche HowTos und vorbereitete Gameserver-Pakete für viele wichtige Games
- wahlweise Linux oder Windows-Betriebssystem

1&1 Gameserver-Ready!

schon ab **49,–** €/Monat*

1&1 Root-Server L
Intel Celeron, 2,0 GHz, 256 MB-DDR-RAM,
40 GB Festplatte, jetzt mit
75 GB Traffic/Monat!

Die Einrichtung eines eigenen Gameservers ist kinderleicht,
Files und HowTos für verschiedene Spiele stellt 1&1 zur Verfügung.
In den Server FAQs von 1&1 ist alles Schritt für Schritt erklärt.
Details im Internet oder unter 01 80/500-15 35 (0,12 €/Min.).

* einmalige Einrichtungspauschale 99,– €. Preise inkl. MwSt.
Zusätzliches Transfervolumen: volumenabh. ab 0,005 €/MB.

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

Member of united internet

1&1

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

auch in Ihrer Nähe!

oder im Versand *



Kids Spielwaren 1
Reichenberger Strasse 45
02763 Zittau
03583-510738

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

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

Netgames 4
Nicolaiberg 2
07545 Gera
0365-2900840

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

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

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

Games Store 8
Doberaner Strasse 110
18057 Rostock
0381-2003330

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

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

Game World 11
Utzburger Strasse 171
22850 Norderstedt
04191-956240

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

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

Mega Company 14
Am Hornberg 2
29614 Soltau
05191-967581

Spieleparadies Dreier 15
Poststrasse 15a
29614 Soltau
05191-71101

Xpert Games 16
Lindenstrasse 13 a
31224 Peine
05171-581418

MC Game 17
Detmolder Strasse 68
33604 Bielefeld
0521-64234

Funtronixx 18
Die Freiheit 14
34117 Kassel
0561-7393801

Toystore 19
Hainstraße 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
05261-188522

Complay 76
Hohenzollernring 29
50672 Köln
0221-9252166

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

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

Gameland 79
Stummstrasse 6
66763 Dillingen
06831-705612

Mac Fun 80
Nusslocher Strasse 12
69181 Leimen
06224-951885

Schreibwaren Horst 81
Niederwerrnerstrasse 48
97421 Schweinfurt
09721-81930

Magic Games Videospiele 82
Halkettstrasse 11
30165 Hannover
0511-3503537

Ammersee Computer 83
Luitpoldstrasse 2
82211 Herrsching
0171-2064994

Allkauf Foto Mellendorf 84
Wedemarkstrasse 51
30900 Wedemark
05130-1660

PC Spezialist 85
Charlottenstrasse 55
88045 Friedrichshafen
07541-72290

Hinkelmann 86
Hollenauerstrasse 119
24118 Kiel
0431-8999538

Toystore 87
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523-303992

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

monte video 89
Kufsteiner Strasse 78
83026 Rosenheim
08031-3807401

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

World of Games 91
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
06251-880988

Magic Toys 95
Marktplatz 38
73614 Schorndorf
07181-63549

Data System 96
im Grühl 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

BLE-Computer 100
Teichwolframsdorferstr. 29
08428 Langenbernsdorf
03761-8882314

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

GamesProfi des Monats

90 **PRIMAL GAMES®** THE GAME SOURCE

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

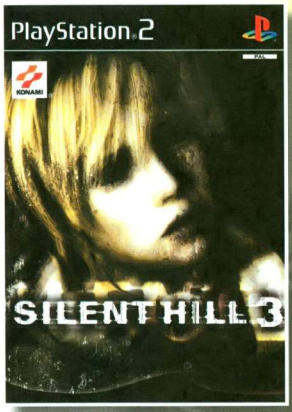
Öffnungszeiten: **Tel. 0234 / 9160630**
Montag-Freitag 10.00 bis 19.00 Uhr
Samstag 10.00 bis 15.00 Uhr

www.GamesProfis.de

SONY

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole



Silent Hill 3

„Ganz klar die Nummer 1 unter den Survival-Horror-Titeln."
PlayZone 6/03 90%



Verfügbar ab 23. Mai

€59,95
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Jetzt mischen sich „Die Sims" unter die Megastars...

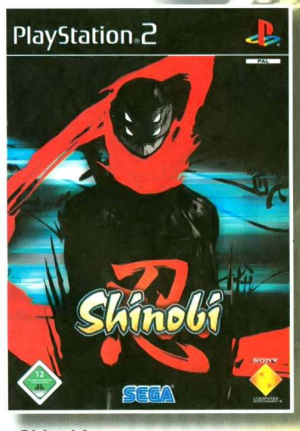


Verfügbar ab 23. Mai

Die SIMS Megastar



€29,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers



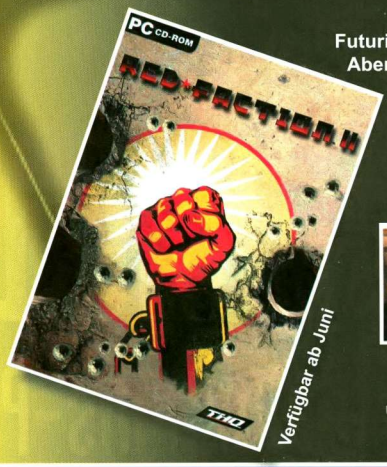
Shinobi

Die Neufassung der klassischen Arcade-Ninja-Serie Shinobi erobert jetzt Europa.



€59,95
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Futuristisches Action-Abenteuer zum extra kleinen Preis.



Verfügbar ab Juni

Red Faction 2



€19,95
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen der jeweiligen Hersteller:
Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem GamesProfi

Hercules XPS 210

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

PC Games Hardware Note 2,2

Jetzt nur noch
€39,95
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers



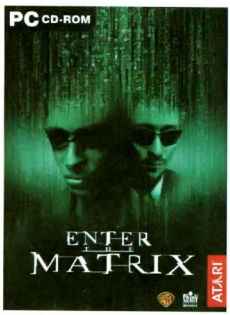
Händleranfragen erwünscht! Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg
info@im-games.de Tel. 0931 / 3598 - 700 Fax. 0931 / 3598 - 777



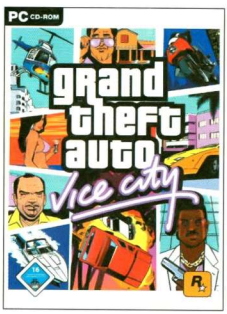
Volle Deckung!

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.

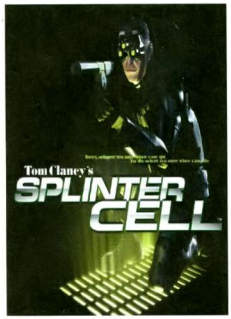


Enter the Matrix
Pünktlich zum Kinostart des actiongeladenen Blockbusters beglückt Infogrames die Fangemeinde mit dem Spiel zum Film. Sie schlüpfen in die Rolle der Rebellenkämpfer Niobe und Ghost und halten Neo und Trinity in einer Parallelhandlung den Rücken frei. Freuen Sie sich auf originale Filmsequenzen, packende Scharmützel, handfeste Prügeleinlagen und rasante Verfolgungsjagden.
Prämien-Nr.: 002267



GTA: Vice City
Nach seinen Eskapaden in *GTA 3* wanderte Tommy Vercetti in den Knast. Kaum entlassen, wird der Gangster jetzt nach Vice City gesandt, um nach dem Rechten zu sehen. Dort muss er sich mit jeder Menge Motorradgangs, korrupten Politikern und kubanischen Miesepetern herumschlagen. Freuen Sie sich auf jede Menge Action, Comicgrafiken sowie fantastische Musik im Stile der 80er.
Prämien-Nr.: 002297

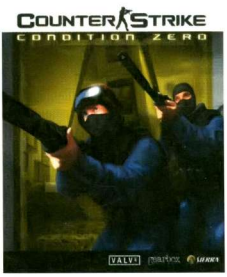
tp://abo.pcaction.de +++ http://abo.pcaction.de +++ http://abo.pcaction.de +++ http://abo.pcaction.de +++ http://abo.pcaction.de +++ htt



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



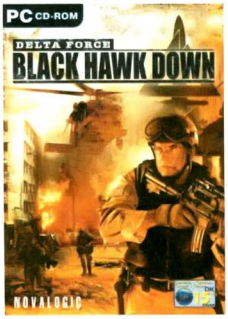
Unreal 2 – The Awakening
Nachfolger des legendären Ego-Shooters mit grandioser Grafik.
Prämien-Nr.: 002197



Counter-Strike: Condition Zero
Der Topseller der Online-Action-Games. Erscheint am 25.06.2003.
Prämien-Nr.: 002251



Freelancer
Heiße Weltraum-Kämpfe und mysteriöse Alien-Artefakte. Erscheint am 28.05.2003.
Prämien-Nr.: 002232



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



James Bond – Stirb an einem anderen Tag SE (DVD)
Gelungener Jubiläums-*Bond* mit atemberaubenden Effekten.
Prämien-Nr.: 002277



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

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcaction.de

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

PC ACTION

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

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

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

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

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie	Prämien-Nr.

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

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

Datum Unterschrift

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

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

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

PA PR 09

TEST



Wo geht's zur Box?

Ein erster Boxenstopp soll die Probleme im Mehrspielermodus von DTM RACE DRIVER beheben.

Rennspiel | Die Schuld am Mehrspielerdebakel trug der fehlerhafte Netzwerkcode: Im Rennen mit bis zu acht Spielern verminderten häufige Ruckler den Fahrspaß. Genau hier setzt das Update auf v1.20 an: Die Datenübertragung ist nun stabiler; wenn die Verbindungsqualität stimmt, läuft das Spiel flüssig. Zudem erhöhte Codemasters die maximale Spielerzahl auf zwölf Rennfahrer und überarbeitete die Steuerung mit ForceFeedback-Lenkrädern geringfügig. Perfekt ist der Mehrspielermodus trotzdem noch nicht: Noch immer fehlt eine Qualifikation, um die Startreihenfolge festzulegen, und Boxenstopps sind im Mehrspielerrennen nicht möglich. Immerhin, die Verbesserung des Netzwerkcodes erhöht das Mehrspielervergnügen von 70 % auf 76 %.

ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.codemasters.com

AUF DVD
UPDATE



Da siehst du Sterne!

Mit Detailverbesserungen will Quicksilver die Mängel an MASTER OF ORION 3 ausmerzen.

Strategie | Der so genannte „Data Patch" – das erste Update zu *Master of Orion 3* – korrigiert hauptsächlich das Balancing des Weltraumstrategiespiels: Unter anderem werden dadurch Schiffkosten, Flugzeiten und die Vorteile mehrerer Rassen modifiziert. Ein Tropfen auf den heißen Stein: Die vorrangigen Mankos des Spiels, wie beispielsweise die katastrophale Steuerung und Verwaltungsintelligenz – von der Grafik wollen wir gar nicht erst reden – blieben unverändert bestehen. Hersteller Quicksilver müsste das Spiel schon radikal umgestalten, um an die glorreichen Vorgänger anknüpfen zu können. Tief greifende Veränderungen sind bislang aber leider nicht geplant.

ALEXANDER GELTENPOTH

Info: http://moo3.quicksilver.com

AUF DVD
UPDATE



BESSERWISSER

ALEXANDER GELTENPOTH ÜBER DEN (UN-)SINN TEURER LIZENZEN



>>So ziehen die einem das Geld aus der Tasche.<<

Keine Mark für die Lizenz

Erinnern Sie sich noch an den Slogan: „Wir stecken keine Mark in die Werbung, sondern jede Mark in die Schokolade"? In der ironisch-doppeldeutigen Aussage steckt ein wahrer Kern: Alle Produkte verfügen über ein bestimmtes Budget, das nicht nur für die Herstellung, sondern auch noch für die Vermarktung ausreichen muss. Demnach mindern höhere Ausgaben in anderen Bereichen das Entwicklungsbudget. Das trifft natürlich auch auf Computerspiele zu. Im Extremfall liegen die Ausgaben für Werbung, Lizenzen und Vertrieb bei einem Vielfachen der Entwicklungskosten. Speziell Lizenzen schlagen hier kräftig zu Buche, erhöhen aber logischerweise nicht zwangsläufig die Spielqualität eines Titels. Ausnahmen gibt's vielleicht bei Sport- und Rennspielen: Ohne Originaldaten machen Fußball-, Hockey- und Formel-1-Spielchen eben nur den halben Spaß. Ganz anders sieht es bei Lizenzen zu Kinofilmen aus: Irgendwie macht es in meinen Augen wenig Sinn, horrende Summen als Nutzungsgebühr für ein bestimmtes Thema auszugeben. Aktueller Fall: Infogrames, das 47 Millionen Dollar für *Enter the Matrix* hinblätterte. Zum Vergleich: Die Entwicklungskosten der bislang besten und meistverkauften PC-Spiele lagen zwischen fünf und 20 Millionen Steinchen. Ob sich die Monster-Investition für Infogrames/Atari rentieren wird, ist zumindest höchst fragwürdig. Der Verkaufspreis von 55 Euro ist kein Pappenstil, dafür darf der Spieler Spitzenqualität erwarten. Genau die liefert *Enter the Matrix* aber leider nicht. Wurde hier womöglich am falschen Ende gespart, beziehungsweise mit den Dollars um sich geschmissen?

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
CHASER	Wie Ahmets bestes Stück: künstlich verlängert.	Ziemlich lang und teilweise auch -weilig.	Eher Such- als Suchtspiel. Total öde.	Kann man schon mal zocken.	Reißt mich nicht wirklich vom Hocker.	Da gähn ich ja schon beim Zuschauen.	Die Zug-Sequenz war richtig peinlich.	Na ja, nicht ganz mein Fall.
DAY OF DEFEAT	Kommt mir irgendwie bekannt vor.	Fast museumsreif, aber immer noch nett.	Boah, sieht das alt aus. Ist es auch.	Gut, aber das gibt's auch umsonst.	Gutes von gestern zum halben Preis? Nö!	So was kommt mir nicht auf die Platte.	Nur für Fans. Ich spiel lieber *Battlefield*.	Ich zock lieber den Gratis-Mod.
DEVASTATION	Nette Ideen, nette Optik, aber die Gegner ...	Oje, in jeder Metzgerei gibt es mehr Hirn.	Gib mir Gegner, keine dummen Opfer.	Das Spiel zum Film *Dumm & Dümmer*.	Naja, für zwischendurch ganz okay.	KI steht hier für keine Intelligenz.	Heb ich mir für's Sommerloch auf.	Kein Hammer, aber durchaus spaßig.
ENTER THE MATRIX	Mist! Es fehlten ein paar Monate Entwicklungszeit.	Trotz Schwächen: Ich mag Prügelknaben.	Teure Lizenz, kein Budget fürs Spiel?	Für mich die Enttäuschung des Monats.	Da hatte ich mir mehr von versprochen!	Etliche Bugs, hässliche Grafik – so nicht.	Nur auf der Konsole macht's Spaß.	Die Prügeleien sind aber schön.
GTA: VICE CITY	Sucht! Und erst die Musik!	Ich kann jedes Lied auswendig. Ich bin alt.	Böse, böse, böse. Da steh ich drauf.	Neben *Mafia* das beste Spiel der Welt.	Geil, geil, geil!	Ein absolut würdiger Nachfolger.	Noch besser als der Vorgänger.	Ein Klassiker der Moderne.
RISE OF NATIONS	*Age* meets *Empire Earth*, aber ohne Kampagne?	Ach, denken sollen von mir aus andere.	Super, nur ganz ohne Story? Schade.	Die Idee mit den Grenzen finde ich cool.	Fast eine Spur zu komplex.	So lob ich mir ein Strategie-Spiel. Bravo.	Für Leute mit Grips.	Weg damit! Ein Spiel für Langweiler!

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

TESTPHILOSOPHIE

SO BLICKST DU DURCH!

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

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

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

REFERENZEN

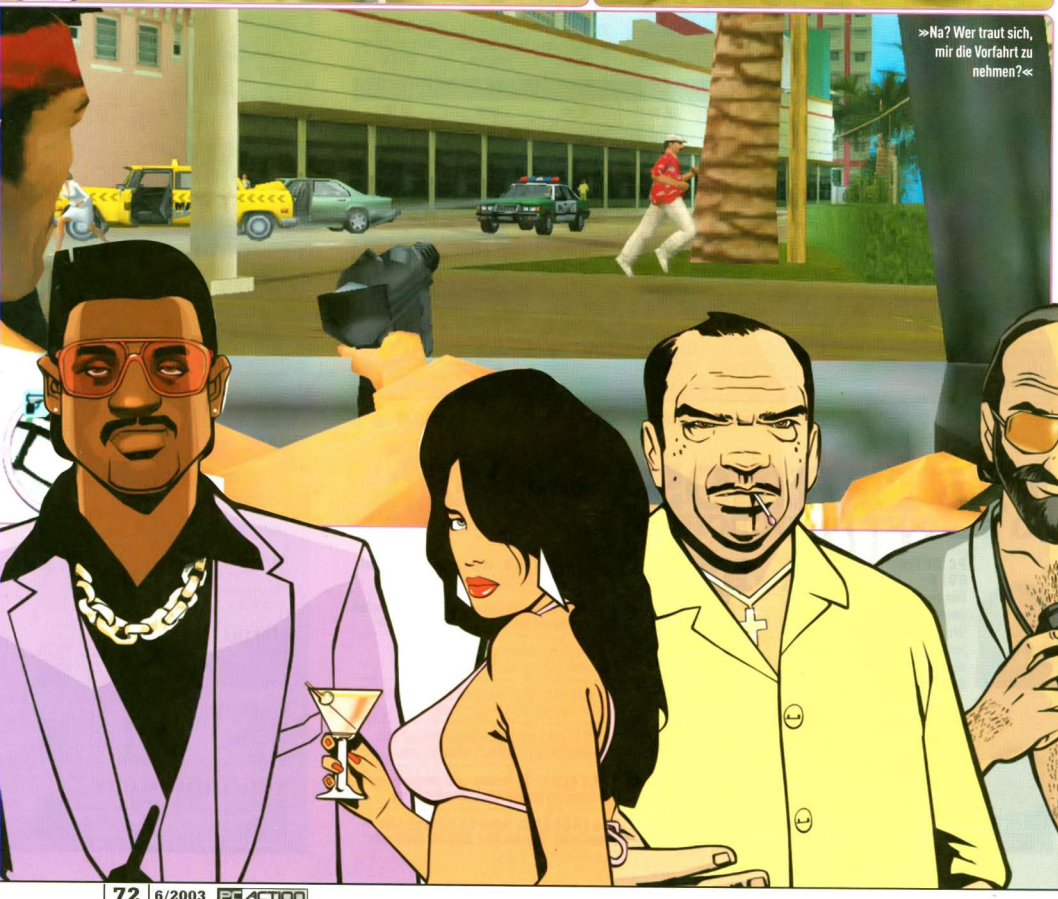
Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA: Vice City	Rockstar Games	06/2003
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
F1 Challenge 99-02	EA Sports	06/2003
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


Wie immer gilt: Was Sie hier sehen, ist im echten Leben nicht zur Nachahmung empfohlen.


»Nein, ich hab eine bessere Idee, Herr Wachtmeister! Sie behalten ihren Strafzettel und damit auch ihr Leben!«


»Laufen Sie doch nicht davon, Gnädigste! Ich will Ihnen doch nur mein Riesenteil zeigen!«


»Na? Wer traut sich, mir die Vorfahrt zu nehmen?«

- Doppelt so große Spielwelt wie in *GTA 3*
- 50 begehbare Gebäude
- Über 20 Hollywood-Stars als Synchronsprecher
- 40 Waffen
- 120 Fahrzeuge
- Acht Radiosender
- Gratisaufkleber liegt bei

Die Achtziger Show!

PC ACTION GOLD

Die Sonne scheint. Die Straßen sind voller Leben. Das Verbrechen lauert überall. Kurz: Ein ganz normaler Tag in VICE CITY. Und Sie sind mittendrin ...

Lang haben wir PC-Spieler auf *GTA Vice City* warten müssen. Die PlayStation-2-Version ist mittlerweile seit über einem halben Jahr erhältlich. Falls Sie die vergangenen Jahre im Exil, Knast, auf dem Meeresgrund oder in Österreich verbracht haben, wollen Sie sicher wissen, worum es bei der beliebten *GTA*-Reihe überhaupt geht. Ganz einfach: Sie sind ein Ganove und neu in der Stadt. Ihr Ziel ist, jede Menge Scheinchen zu verdienen und sich langsam an die Spitze der Unterwelt zu boxen. Wie Sie das machen, ist egal. Autos klauen, Mitbürger ausrauben oder Aufträge von Gangster-Bossen annehmen. Seit dem ersten Teil hat sich am Spielprinzip eigentlich nichts geändert. Außer der Tatsache, dass man mit *GTA 3* den Sprung in die dritte Dimension gewagt hat, natürlich. Die Spielergemeinde nahm diese Änderung mit Begeisterung auf und wir auch. Nicht umsonst hat *GTA 3* von unserer Kollegin Tanja „Katzenklo" Bunke satte 89 % kassiert.

HÖHER! SCHNELLER! WEITER!

Böse Zungen behaupten, *Vice City* sei nichts anderes als ein *GTA 3*-Add-on, das zum Vollpreis verkloppt wird. Das ist etwa genauso wahr wie die Aussagen „Die Renten sind sicher!" oder „Ja, Herr Bigge. Der Artikel ist ganz bestimmt morgen fertig!". Sicherlich hat Rockstar North das Rad nicht neu erfunden. Doch wir würden uns wünschen, dass sich jeder Hersteller beim Nachfolger



So spielt sich GTA Vice City

„Geht nicht" gibt's nicht! *GTA Vice City* gibt dem Begriff „Spielerfreiheit" eine neue Dimension. Was Sie alles tun müssen, um zum Obermacker aufzusteigen, sehen Sie hier.

KLAUEN



Autos, Geld, Waffen, Boote, Flugzeuge, Koffer und Panzer. Wenn es sich klauen lässt, sollten Sie es auch tun. Meist sind es aber Karren, die Sie mopsen werden.

BALLERN



Im Vorgänger gab es ja grade mal ein Dutzend Waffen. Diesmal sind es gleich 40 und Sie werden jede einzelne lieben. Besser als die Waffen einer Frau, oder?

FAHREN



120 verschiedene Fahrzeuge stehen bereit. Verschiedene Rennbote und auch Zweiräder wie Mofas, Crossmaschinen, Harleys und Super-Bikes sind darunter.

FLIEGEN



Ein fester Bestandteil von *Vice City* sind Helikopter und Flugzeuge. So lassen sich größere Strecken schneller überbrücken. Manch ein Heli kann sogar ballern.

SCHÖNE SACHEN KAUFEN

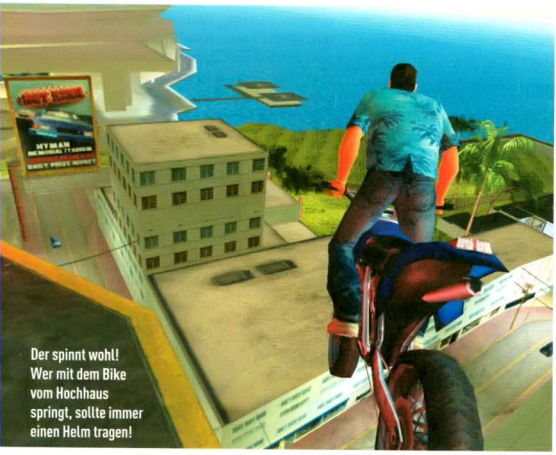


Jetzt dürfen Sie sogar Immobilien erwerben. Praktisch, dass Sie zudem bei jedem Ihrer Grundstücke speichern dürfen. Ein klarer Vorteil gegenüber dem Vorgänger.

DRECKSARBEIT MACHEN



Bevor Sie zur geachteten Unterweltgröße werden, müssen Sie jede Menge schmutziger Jobs übernehmen. Je schmutziger, desto mehr Kohle gibt es!



Der spinnt wohl! Wer mit dem Bike vom Hochhaus springt, sollte immer einen Helm tragen!

eines Hits so viel Mühe geben würde wie in diesem Fall. Wirklich fast jeden Aspekt des Vorgängers hat man verbessert. Sie fanden, es gab zu wenig Speicherpunkte? Nun gibt es weitaus mehr. Sie denken, ein paar Waffen mehr wären schön gewesen? Das Arsenal wurde für *Vice City* mehr als verdreifacht. Sogar so ausgefallene Mordwerkzeuge wie Kettensägen und japanische Samuraischwerter dürfen Sie jetzt mit sich herumtragen. Generell ging man nach der Devise „Höher! Weiter! Schneller!" vor. Sage und schreibe 120 Fahrzeugtypen tummeln sich in der pulsierenden Metropole. Wobei sich viele Schüsseln natürlich ähneln. Respektabel ist die Zahl trotzdem. Haben Sie sich beim Zocken von *GTA 3* nicht auch immer gewünscht, selbst mal einen dieser nervigen Polizei-Hubschrauber zu steuern? Jetzt dürfen Sie es. Flugzeuge, Schnellboote und Motorräder sind ebenfalls im Fuhrpark enthalten. Auch die Zahl der Passanten und deren Verhaltensmuster wurde gesteigert. Zwar verhalten sich die NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) in Extremsituationen immer noch etwas dümmlich, aber dafür glänzen sie jetzt mit abwechslungsreicheren Aktionen. Und weil's so schön ist, haben die Entwickler noch

Ohrentief rein!

Dass der Soundtrack von *Vice City* mehr als gut ist, erwähnten wir. Doch bei der Fülle an echten Klassikern ist es unsere Pflicht, das komplette Radioprogramm abzudrucken. Echte Fans können sich übrigens den kompletten Soundtrack als fette CD-Box zulegen.



V-Rock

1. DJ Lazlow Intro
2. You've Got Another Thing Comin' - Judas Priest
3. Too Young to Fall in Love - Mötley Crüe
4. Peace Sells - Megadeth
5. Dangerous Bastard - Rockstar's Love Fist
6. Turn Up The Radio - Autograph
7. DJ Lazlow Halftime
8. I Wanna Rock - Twisted Sister
9. Bark At The Moon - Ozzy Osbourne
10. Madhouse - Anthrax
11. 2 Minutes To Midnight - Iron Maiden
12. Raining Blood - Slayer
13. Cumin' Atcha Live - Tesla
14. Yankee Rose - David Lee Roth
15. DJ Lazlow Outro
16. Exploder
17. Thor

Wave 103

1. DJ Adam First Intro
2. Two Tribes - Frankie Goes To Hollywood
3. Pale Shelter - Tears For Fears
4. Kids In America - Kim Wilde
5. Atomic - Blondie
6. I Ran (So Far Away) - A Flock Of Seagulls
7. (Keep Feeling) Fascination - The Human League
8. DJ Adam First Halftime
9. 99 Luftballons - Nena
10. Love My Way - The Psychedelic Furs
11. Gold - Spandau Ballet
12. Hyperactive! - Thomas Dolby
13. Never Say Never - Romeo Void
14. Sunglasses At Night - Corey Hart
15. DJ Adam First Outro
16. Sissy Spritz
17. Synth And Son

Emotion 98.3

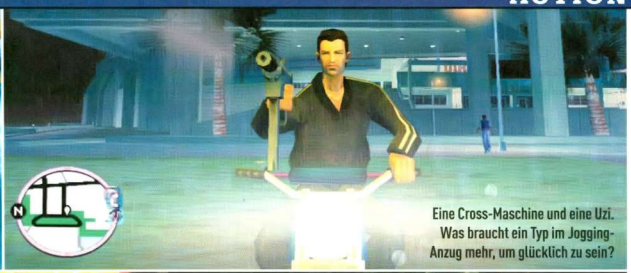
1. DJ Fernando Intro
2. Africa - Toto
3. Crockett's Theme - Jan Hammer
4. Missing You - John Waite
5. (I Just) Died In Your Arms - Cutting Crew
6. Waiting For A Girl Like You - Foreigner
7. Broken Wings Mr. Mister
8. DJ Fernando Half Time
9. More Than This - Roxy Music
10. Tempted - Squeeze
11. Keep On Loving You - Reo Speedwagon
12. Sister Christian - Night Ranger
13. Never Too Much - Luther Vandross
14. Wow - Kate Bush
15. DJ Fernando Outro
16. Knife After Dark
17. Petstuffers

Flash FM

1. DJ Toni Introduction
2. Out Of Touch - Hall & Oates
3. Four Little Diamonds - Electric Light Orchestra
4. Billie Jean - Michael Jackson
5. Your Love - The Outfield
6. Life's What You Make It - Talk Talk
7. Run To You - Bryan Adams
8. Dance Hall Days - Wang Chung
9. DJ Toni Mid Party Announcement
10. Call Me - Go West
11. Running With The Night - Lionel Richie
12. Self Control - Laura Branigan
13. Kiss the Dirt - Inxs
14. Owner Of A Lonely Heart - Yes
15. DJ Toni Outro
16. Blax Radio Commercial
17. Just The Five Of Us



Hier wird Ihnen einiges gebooten! Hahahahaha! Verstehen Sie? Ge-Boot-en! Mann, sind wir lustig!



Eine Cross-Maschine und eine Uzi. Was braucht ein Typ im Jogging-Anzug mehr, um glücklich zu sein?



Wir wissen ja nicht, was schlimmer ist. Eine explodierende Karre oder Tommys Hemd?

das Schadens- und Physik-Modell der Fahrzeuge verbessert. Zerlegen Sie doch einfach mal einen Wagen mit der Kettensäge, dann wissen Sie, was wir meinen.

IN TÖDLICHER MISSION

Wie eine typische *Vice City*-Mission abläuft, wollen wir anhand eines Beispiels erläutern: Sie sollen etwas klauen. Und jetzt raten Sie mal, was: einen Panzer! Just in diesem Moment schleppt sich ein Army-Konvoi durch *Vice City*. Sie befinden sich nur wenige Blocks entfernt. Der Panzer wird gut bewacht. Jeeps, Laster und jede Menge Soldaten sollen dafür sorgen, dass der dicke Brummer ohne Zwischenfälle in die Militär-Basis gelangt. Sie nähern sich dem Konvoi, um sich ein genaueres Bild von der Situation zu machen. Ohne größere Kaliber werden Sie hier wohl keine Chance haben. Praktischerweise gibt es in der Stadt genügend Waffengeschäfte. Sie besorgen sich eine Colt M4 Assault Rifle und jede Menge Munition. Zur Sicherheit wird noch eine schusssichere Weste eingepackt. Es wird Zeit, aufzuräumen.

PANZER-KNACKER

Sie suchen sich ein taktisch gut gelegenes Fleckchen in einer Seitengasse und nehmen den ersten Jeep aufs Korn. Ein paar gezielte Salven sorgen für ein nettes Feuerwerk. Durch die Explosion fängt auch der Lastwagen Feuer und geht in die Luft. Bis an die Zähne bewaffnete Soldaten schwärmen aus und nehmen Sie unter Beschuss. Gut versteckt, verlassen Sie Ihre Deckung nur, um zu feuern. Einer nach dem anderen wird ausgeschaltet. Auf dem Panzer ist ein stationäres MG montiert und das Teil rotzt pro Sekunde rund zehn Kilogramm Blei in Ihre Richtung. Mit einem gezielten Schuss eliminieren Sie den MG-Schützen. Kurz darauf sucht auch die restliche Besatzung des Panzers das Weite. Sie haben es fast geschafft! Eigentlich sollten Sie das schwere Gefährt ja umgehend abliefern. Aber andererseits sind Sie auch neugierig, was so ein Panzer im öffentlichen Straßenverkehr so anrichten kann. Wofür Sie sich auch entscheiden, man hat auf jeden Fall Spaß in *Vice City*.

REDEN IST GOLD

Jetzt wissen Sie also, dass es jede Menge kleiner Verbesserungen gibt und wie ein typischer Auftrag aussieht. Es gibt aber auch ein paar grundlegende Änderungen, die den Titel enorm vom Vorgänger abheben. *Vice City* legt mehr

Wildstyle Pirate Radio

1. Wildstyle DJ Intro
2. Rockit - Herbie Hancock
3. The Message - Grandmaster Flash & The Furious Five
4. More Bounce To The Ounce - Zapp & Roger
5. Wildstyle DJ Mr Magic
6. One For The Treble (Vocal Mix) - Davy Dmx
7. Bassline - Mantronix
8. Wildstyle DJ Halftime
9. Hip Hop Bee Bop (Don't Stop) - Man Parrish
10. Al-Naafiysh (The Soul) - Hashim
11. Clear - Cybotron
12. Wildstyle DJ 3rd Quarter
13. Looking For The Perfect Beat - Afrika Bambaataa & The Soulsonic Force
14. Wildstyle DJ Mr Magic Premier
15. Rock Box - RUN DMC
16. The Breaks - Kurtis Blow
17. Wildstyle DJ Mr Magic Super Blast
18. Magic's Wand - Whodini
19. Wildstyle DJ Outro
20. Degeneration
21. Maibatsu Thunder

Fever 105

1. DJ Oliver „LadyKiller" Biscuit Introduction
2. Wanna Be Startin' Somethin' - Michael Jackson
3. Automatic (Extended Version) - The Pointer Sisters
4. Act Like You Know - Fat Larry's Band
5. Juicy Fruit - Mtume
6. Behind The Groove - Teena Marie
7. DJ Oliver „LadyKiller" Biscuit Halftime
8. Get Down Saturday Night
9. Ghetto Life Rick James
10. Shame - Evelyne „Champagne" King
11. All Night Long - Mary Jane Girls
12. Summer Madness - Kool & The Gang
13. I'll Be Good - Various Angela Winbush,Rene Moore
14. And The Beat Goes On - Whispers
15. DJ Oliver „LadyKiller" Biscuit Outro
16. Sallvex
17. Yuppie And The Alien

Radio Espantoso

1. Pepe Introduction
2. Super Strut - Deodato
3. A Gozar Con Mi Combo - Cachao
4. Me And You Baby (Picao Y Tostao) - Mongo Santamaria
5. Mambo Mucho Mambo - Machito & His Afro-Cuban Orchestra
6. Jamay - Xavier Cugat & His Orchestra
7. Pepe Intermission
8. Mama Papa Tu - Mongo Santamaria
9. La Vida es una Lentita - Unaesta
10. Expansions - Lonnie Liston Smith
11. Aguanile - Irakere
12. Maracaibo Oriental - Beny Moré
13. Latin Flute - Deodato
14. Mambo Gozón - Tito Puente
15. Pepe Outro
16. Fernando's Medallion Ad
17. Think Your Way To Success

8:0 für den PC!

Was für Unterschiede gibt es zwischen der PlayStation-2- und der PC-Version? Ganz einfach: Die PC-Version ist in allen Belangen besser!

Die PC-Fassung bietet:

- Mehr grafische Details
- Flüssigere Optik
- Eine genauere Steuerung
- Kürzere Ladezeiten
- Eine schönere Verpackung
- Replay-Funktion
- Eigene MP3s lassen sich einbinden
- Selbst gebastelte Skins einsetzbar

GRAND THEFT AUTO VICE CITY

VERGLEICH

GTA 3



MAFIA



GTA VICE CITY



ABWECHSLUNG

83% Die meiste Zeit über sitzt man in irgendeinem Fahrzeug. Das nervt zuweilen.

88% Sehr abwechslungsreich. Sogar Schießereien innerhalb von Gebäuden gibt es.

91% Hier gibt es wirklich so viel zu tun, dass Sie für Monate Spaß haben werden!

GRAFIK

84% (abgewertet) Nicht ganz so detailreich und farbenfroh wie sein Nachfolger. Trotzdem okay.

90% Tolle Texturen und eine sehr realistische Optik. Die Sichtweite ist etwas mau.

87% Hohe Sichtweite, jede Menge Passanten und Fahrzeuge auf dem Monitor. Schön!







SOUNDTRACK

91% Die musikalische Begleitung ist – *GTA*-typisch – mal wieder hervorragend.

81% Der Soundtrack ist leider eintönig. Dafür passt die alte Ragtime-Mucke perfekt.

95% Wahnsinn! Rund 100 Tracks schallen aus den Boxen. Absolut konkurrenzlos!

SPIELSPASS

89% Schon jetzt ein Klassiker. Die weltweiten Verkaufszahlen sprechen für sich.

92% Ein absoluter Ausnahmetitel. Hammer-Story, tolle Grafik und coole Action.

92% Einfach nur Wow! Noch größer, noch schöner und noch besser als der Vorgänger.

50%	40%	10%

35%	40%	25%

40%	40%	20%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Fahren; ROT= Ballern; 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!



LEISTUNGSMERKMALE

Vice City ist wirklich hardwarehungrig, wenn Sie eine ansprechende Auflösung wählen und die Sichtweite voll aufdrehen. Sollte es zu Rucklern kommen, reduzieren Sie am besten erst einmal die Sichtweite. Dadurch lassen sich erhebliche Performance-Gewinne erzielen. Im Optionsmenü haben Sie zudem die Möglichkeit, einen „Frame-Lock" zu aktivieren. So läuft das Spiel zwar „nur" mit 30 Bildern pro Sekunde, doch dafür stabil.

256 MB RAM

	GeForce2 MX	GeForce2 Pro	GeForce 4 MX 440	Radeon 8500	GeForce3	GeForce 4 Ti 4200	Radeon 9500	GeForce 4 Ti 4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

500 MHz, 128 MB, Geforce | 600 MHz, 256 MB, Geforce2 | 700 MHz, 512 MB, Radeon 9700 Pro

512 MB RAM

	GeForce2 MX	GeForce2 Pro	GeForce 4 MX 440	Radeon 8500	GeForce3	GeForce 4 Ti 4200	Radeon 9500	GeForce 4 Ti 4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

PRO & CONTRA

- \+ Sehr abwechslungsreich
- \+ Lange Spieldauer
- \+ Umfangreicher Fuhrpark
- \+ Spannende Story
- \+ Tolle 80er-Atmosphäre
- \+ Gigantischer Soundtrack
- \+ Sehr gute Grafik
- \+ Schöne Fahrphysik
- \+ Mit Gamepad sehr gut spielbar
- \+ Eigene MP3-Dateien lassen sich in den Soundtrack einbinden
- \+ Tolle Synchronsprecher
- \- Passanten und Gegner verhalten sich zuweilen etwas doof
- \- Deutsche Version ist leider arg geschnitten

Wert auf eine filmreife Story. Die Identifizierung mit dem Hauptcharakter tritt mehr in den Vordergrund. Ihr Ziel ist es, zum Big Boss aufzusteigen. Dabei dürfen Sie erstmals Immobilien erwerben. Jede von Ihnen gekaufte Fabrik, Wohnung, Hütte, Diskothek oder Strip-Hölle dient gleichzeitig als Speicherpunkt. Es ist schon ein erbauendes Gefühl, auf den Stadtplan zu sehen und sagen zu können: „Hurra, das gehört alles mir!" Da wären wir gleich bei der nächsten einschneidenden Veränderung. Im letzten Teil war unser Held noch stumm. Endlich aber beweist Tommy Vercetti, dass er nicht auf den Mund gefallen ist. Die Sprachausgabe ist wieder hervorragend gelungen. Zwar mag manch einer bemängeln, dass es keine deutsche Synchronisation gibt, doch in diesem Fall kann man das verschmerzen. Deutsche Untertitel gibt es ja zum Glück. Ray Liotta, Burt Reynolds, Gary Busey, Tom Sizemore, Lee Majors, Jenna Jameson (lechz) und viele andere US-Stars liehen den Spielfiguren ihre Stimmen. Einfach Wahnsinn! Man stelle sich nur vor, für Deutschland hätte man Otto Walkes, Götz George, Verona Feldbusch oder etwa Till Schweiger als Synchronsprecher verpflichtet. Sehen Sie? Ab und zu ist so eine englische Sprachausgabe doch gar nicht so schlecht!

ENDLICH FREI!

Seien wir doch mal ehrlich. *GTA 3* war natürlich klasse und bot dem Spieler viele Freiheiten. Doch im Endeffekt bringt einem die größte Freiheit nichts, wenn nicht für genügend Abwechslung gesorgt ist. Den größten Teil der Spielzeit verbrachte man in Autos. Die meisten Missionen hatten immer irgendwas mit „Fahren" zu tun. Das ist jetzt anders. Sehr viele Aufträge können (oder müssen) zu Fuß erledigt werden. Da es nun auch begehbare Gebäude gibt, finden Schießereien nicht mehr nur im Freien statt. Wie wäre es denn zum Beispiel, einfach ins Polizeipräsidium oder ins Einkaufszentrum zu spazieren, um ein wenig aufzuräumen? Neu ist übrigens auch, dass Sie auf Wunsch die Kleidung wechseln können. Es erregt einfach weniger Aufse-

Unsere Vice-City-Hobbys

Bei *Vice City* dürfen Sie tun und lassen, was Sie wollen. Sie können sich frei in der Stadt bewegen, ohne auch nur eine einzige Mission erfüllen zu müssen. Wir verraten Ihnen, was wir am liebsten tun, wenn wir uns amüsieren wollen. Na ja, einige Sachen verraten wir nicht, damit Sie uns nicht für geisteskrank halten!



FETTE STUNTS!

Über die ganze Stadt verteilt sind bestimmte Punkte, die sich hervorragend für coole Stunts eignen. Was ist schöner, als mit einer knatternden Motocross-Maschine über mehrstöckige Gebäude zu springen. Natürlich inklusive Zeitlupe und kinoreifer Kamera-Einstellungen. Unser Tipp: Auch tiefer gelegte Sportkarossen eignen sich hervorragend als bewegliche Sprungschanzen!



GANG-WARS

Im Einkaufszentrum (North Point Mall) ist immer was los. Zum Beispiel ist dort ein schicker Sportwagen ausgestellt. Den kann man sogar klauen. Zudem hängen immer aufgewühlte Gangmitglieder herum, die sich beim kleinsten Auslöser sofort gegenseitig über den Haufen ballern. Das ist praktisch, denn danach kann man in Ruhe die Kohle und Waffen der Verblichenen einsammeln.



CROSS-RENNEN

Für Zweirad-Fans gibt es bei *Vice City* einiges zu holen. Da wäre zum Beispiel diese kleine Crosspiste am Strand. Jedesmal, wenn Sie die Bestzeit schlagen, bekommen Sie mehr Kohle. Dann ist da noch eine riesige Arena (Hyman Memorial Stadion) mit fetten Sprungschanzen und spannenden Hindernisrennen. Andere Spielefirmen bringen so was als eigenständiges Spiel raus.



BLINDER PASSAGIER

Trucks sind sehr nützlich. Springen Sie auf die Ladefläche und fahren Sie gemütlich als blinder Passagier mit. Besonders schön ist das, wenn man bis an die Zähne bewaffnet ist. Wenn Sie so ein wenig für Bambule sorgen, lassen auch die Gesetzeshüter nicht lange auf sich warten. Mal sehen, wie lange Sie dann auf der Ladefläche überleben können, wenn die Kacke dampft.



PANZER-FREUDEN

Wie schon beim Vorgänger kann man auch diesmal einen Panzer klauen. Schon mal dran gedacht, mit einem fetten Tank coole Stunts hinzulegen? Wenn Sie mit Ihrer Kanone in entgegensetzter Fahrtrichtung feuern, gewinnen Sie durch den Rückstoß enorm an Geschwindigkeit. Bei hohem Tempo können Sie mit dem fetten Teil sogar springen! Das setzt aber ein wenig Trainig voraus.



SEX IM AUTO

Prostituierte stehen ja an jeder Straßenecke herum. Schnappen Sie sich ein schickes Auto und halten Sie neben einer Bordsteinschwalbe. Nachdem sie eingestiegen ist, suchen Sie ein ruhiges Plätzchen. Und schon geht die Post ab! Das Schäferstündchen ist leider nicht gratis. Allerdings kann man der Dirne unauffällig ein paar scheuern und seine Kohle wieder einsacken.



DOMINO-EFFEKT

Wenn ein Auto direkt neben einem anderen Wagen explodiert, gibt es eine Kettenreaktion und auch der zweite Wagen fliegt kurz danach in die Luft. Ideal für Experimenten! Klauen Sie doch ein Dutzend Wagen und stellen diese einfach auf einer Kreuzung ab. Jagen sie eine der Karren in die Luft und schon gibt es ein spektakuläres und lang anhaltendes Feuerwerk mit Domino-Effekt!



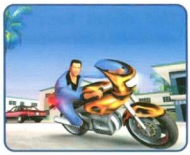
HELI-SPASS

Schon mal mit einem Hubschrauber auf einem fahrenden Auto gelandet? Oder auf einem Schiff? Bewaffnete Helikopter eignen sich zudem für lustige Luftschlachten! Der Hubschrauber ist nicht nur praktisch, sondern auch für jeden Spaß einsetzbar. Aber Vorsicht! Wenn Sie zu tief fliegen, könnten Sie versehentlich Passanten mit den Rotorblättern zu Matsch verarbeiten!



GOLFPLATZ-TERROR

Sind Sie im echten Leben zu arm, um zu golfen? Auch wir fühlen uns deshalb des Öfteren diskriminiert. Gut, dass man auf dem schicken Golfplatz in *Vice City* so richtig aufräumen kann. Leider erlaubt es der Metalldetektor am Eingang nicht, Waffen reinzuschmuggeln. Das lässt sich aber locker umgehen, indem man via Helikopter oder Motorboot anreist. Alles geht, wenn man nur will!



HIGH-SPEED-WAHN

Die Squalo ist das schnellste Boot im ganzen Spiel. Rund um Vice City gibt es Stellen, die Sie als Schanze für Ihr Boot nutzen können. Mit genügend Speed gelingen Ihnen so die abgedrehtesten Aktionen. Wenn wir schon mal dabei sind: Die PCJ600 ist das schnellste Motorrad. Mit Vollgas durch den Berufsverkehr zu heizen, ist eine der größten Herausforderungen.

OkaySoft *service*
- Vorbestellservice
- bis 15:30 Sofortversand
- cut / uncut - Info

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

OkaySoft *shop-mailer*
- Eingangs-Bestätigung
- Versand-Bestätigung
- Terminverschiebungen
- Track & Trace

OKAYSOFT
SPIELE-VERSAND M.T.V.

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

Age of Emp. 2 Gold Ed.	DV	26,90	Dark Project 2	DV	6,50	Enclave - DVD *	DV	45,90	Icewind Dale 2	DV	21,50	Rise of Nations *	DV	45,50
Age of Wonders 2	DV	11,90	Delta Force Black H.D.	DA	43,50	Enigma - Rising Tide *	DV	37,90	- Forgotten Battles	DV	39,50	Robocop	DV	40,90
Anno 1503	DV	44,90	D. Patrizier 2 Gold Ed.	DV	13,50	Enter the Matrix *	ML	49,90	Indiana Jones 6	DV	45,50	Shadowbane *	DV	31,50
X Arx Fatalis	DV	18,90	Desperados	DV	12,50	Etherlords	DV	9,90	Jagged Alliance 2 Gold	DV	14,50	Sim City 4	DV	45,50
Asherons Call 2	DV	29,50	Devastation	DV	36,90	Europa Universalis 2	DV	13,50	Jurassic Park Op. Gen.	DV	36,90	Splinter Cell	DV	44,50
Baldurs Gate 2	DV	15,75	Diablo 2 GOLD	DV	20,50	Everquest: Planes o.P.	DV	26,90	Lucas Arts Adv. Pack *	DV	18,90	X Star Wars: Jedi Kn. 2	DV	20,90
Battlefield 1942	DV	43,25	- Lord of Destruction	DV	12,90	Freelancer *	DV	45,50	Mafia	DV	25,50	Starcraft + Broodwar	DV	13,75
- Road to Rome	DV	14,90	Die Gilde - Gaukler..	DV	27,90	FS 2002 Real Germ.1	DA	23,50	Medieval Viking Invas.	DV	21,50	Stronghold: Crusader	DV	25,50
Blitzkrieg	DV	45,50	Die Siedler 4 Gold	DV	16,90	Gold Games 6	DV	18,90	Marrowind	DV	26,90	Tropico 2	DV	42,90
Breath of Fire 4	DA	27,50	Die Siedler Platin Ed.	DV	42,90	X Gothic 2	DV	43,75	- Tribunal	DV	26,90	- Special Edition	DV	58,90
C+C 3: Renegade	DV	27,25	Die Sims Deluxe Ed.	DV	45,90	Gothic 2 - AddOn *	DV	27,90	Nascar Racing 2003	DA	26,90	Ultima Online A.o.S.	DV	27,50
Civilization 3	DV	29,20	- Hot Date	DV	21,25	GTA - Vice City *	DV	45,50	Neverwinter Nights	DV	31,90	Vietcong	DV	43,50
- Play the World	DV	29,50	- Megastar *	DV	27,90	Half-Life	DV	13,24	Port Royale Gold	DV	20,90	Warcraft 3	DV	28,75
Clive Barkers Undying	DA	14,40	- Party ohne Ende	DV	18,50	Hearts of Iron	DV	36,90	Praetorians	DV	42,75	Will Rock *	DA	26,90
Cultures 2	DV	9,90	- Tierisch gut drauf	DV	22,25	Heroes of Might + M4	DV	41,90	Project 1 Strike Fight.	DV	33,90	X-Men 2	DV	37,50
D.A.o.C. - Bundle	DV	39,50	Divine Divinity	DV	29,50	- The Gathering Storm	DV	22,50	Rainbow Six Raven Sh.	DV	44,50			
- Shrouded Isles	DV	24,90	DTM Race Driver	DV	42,90	- Winds of War	DV	22,50	Red Faction 2 *	DV	i.V.			

USK
NICHT geeignet unter 18 Jahren
ALLE Spiele für Erwachsene im gesicherten Bereich ab 18 Jahren:
www.okaysoft.de

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

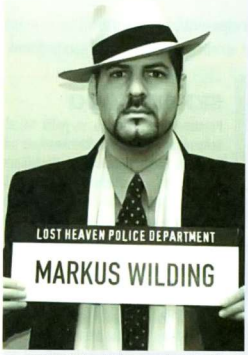
ab 75 Euro Lieferwert versandkostenfrei (Inland). Vorauskasse 3.25, Nachnahme 6.50 zzgl. Zahlkartengeb., * Vorbestellung erwünscht.

9.5.2003

www.OKAYSOFT.de

INTERVIEW

MEIN ARBEITSPLATZ IST MIR MEHR ALS FÜNF EURO WERT ...



»Ein wirklich hübscher Kerl ist er ja schon, unser Ahmet. Trotzdem müssen wir hier leider ein Bild von Markus Wilding abdrucken.«

Knallharte und manchmal auch unbequeme Fragen warten auf jeden unserer Gesprächspartner. Markus Wilding von Gathering of Developers (ehemals Take 2) stellte sich der knallharten Herausforderung!

PC ACTION Nennen Sie uns die drei herausragenden Eigenschaften von *GTA Vice City*.

WILDING: 1. Dass es stundenlang Spaß macht, ohne dass man eine einzige Mission erfüllen muss. 2. V-Rock 3. Candy Suxx

PC ACTION *GTA 3* hat sich ungefähr 790.340.005 Mal verkauft. *Vice City* sogar noch öfter. Was wird *GTA 4* bieten, um diesen Erfolg zu übertrumpfen? Fünf Euro, wenn Sie es uns verraten!

WILDING: Mein Arbeitsplatz ist mir mehr als fünf Euro wert ...

PC ACTION Die *GTA*-Serie hat eine Sonderstellung auf dem Markt. Von der Musik bis zur Optik wirkt alles eine Spur cooler als bei der Konkurrenz. Ist das allein das Verdienst der Programmierer oder sind da irgendwelche Style-Berater am Werk?

WILDING: Entwickler Rockstar Games legt schon immer sehr viel Wert darauf, Spiele „anders" zu gestalten – schon die ersten 2D-*GTA*s hatten ihren ganz speziellen Stil. Firmenfremde Style-Berater sind gar nicht nötig, wenn man die Jobs kennt, die die beiden Rockstar-Bosse vorher hatten: Trendscout bei BMG Music und Tresor Records der eine, Musikvideo-Produzent der andere.

PC ACTION Wie sieht es mit der Modding-Szene aus? Gibt es große technische Unterschiede zum Vorgänger oder können die *GTA 3*-Experten gleich losbasteln?

WILDING: Der technische Hintergrund ist gleich, die Renderware-Engine wurde nur noch besser ausgenutzt: Die Modder können also gleich loslegen. Ich will einen Miami-Vice-Mod!

PC ACTION Kommen wir zum Soundtrack. War es nicht unheimlich teuer, all diese ehemaligen Charthits ins Spiel integrieren zu dürfen?

WILDING: Die Kosten hielten sich zum Glück in Grenzen, da es sich ausnahmslos um Tracks handelt, deren Rechte bei Sony Music liegen, die auch den Soundtrack zum Spiel vertreiben.

PC ACTION Gerüchten zufolge könnte selbst ein Schimpanse erfolgreich bei Take 2 als PR-Manager arbeiten. Schließlich sind gerade Ihre PC-Titel so gut, dass sie sich von selbst verkaufen. Was sagen Sie zu diesen gemeinen Vorwürfen?

WILDING: Mehr ... Bananen ... und außerdem: Wo habt ihr noch gleich die ganzen Vorab-Infos über VC her? (Anm. d. Red.: Aus dem Internet!)

PC ACTION Warum muss man bei *GTA* eigentlich nie tanken? Gibt es in der Welt von *GTA* kein Benzin? Mit dieser schlauen Frage haben Sie wohl nicht gerechnet, oder?

WILDING: Es gibt keine schlauen Fragen, nur schlaue Antworten: Benzin hat in einem Spiel wie *GTA* nichts zu suchen, da kommen die Zocker nur auf dumme Gedanken, was man außer Tanken noch so damit anstellen könnte ... (Anm. d. Red.: Trinken? Flecken entfernen?)

hen, wenn Sie im typischen Golfer-Look auf dem Grün aufkreuzen, um jemanden umzunieten. Ein nettes Detail, wie wir meinen. Die spielerischen Möglichkeiten bei *Vice City* sind insgesamt um ein Vielfaches größer als beim Vorgänger. Wer keine Lust hat, der Storyline folgend eine Mission nach der anderen abzuschließen, kann so trotzdem wochenlang richtig Spaß haben. Nicht nur Taxi fahren, Polizei oder Ambulanz spielen ist angesagt. Die schönsten Nebenbeschäftigungen haben wir in einem Extrakasten auf Seite 75 aufbereitet. Als PCA-Leser und *Vice City*-Einwohner bekommen Sie eben jede Menge geboten.

DER SOUND EINES JAHRZEHNTS

Das außergewöhnlichste Merkmal von *Vice City* haben wir noch gar nicht erwähnt. Das gesamte Geschehen ist in den 80er-Jahren angesiedelt. Und dieses Konzept wurde dermaßen konsequent durchgezogen, dass man nicht anders kann, als respektvoll seinen Hut zu ziehen. Das Jahrzehnt der Neonlichter, der beschissenen Frisuren und der pastellfarbenen Sakkos zu wählen, kann getrost als absoluter Geniestreich der Entwickler angesehen werden. Und da es natürlich wieder zahlreiche Radiosender gibt, können Sie sich vorstellen, was das in musikalischer Hinsicht bedeutet. Jede Menge altbekannter Hits wummeren aus den Boxen der Autoradios. Vom derben Poser-Rock bis zu heißen Funknummern ist alles vertreten. Und selbst wenn einem sonst bei Namen wie Nena, Mötley Crue, Mr. Mister, Cutting Crew oder Foreigner das Messer in der Hose aufgeht, passt der Sound einfach wie die Faust auf Brian Adams' Auge. Sicher wird Ihnen der eine oder andere PlayStation-2-Besitzer unter die Nase reiben, dass er dieses Spiel schon seit Ewigkeiten durchgespielt hat. Dann kontern Sie einfach damit: Die PC-Version bietet eine stabilere Framerate, detailliertere Grafiken, weitaus kürzere Ladezeiten, eine Replay-Funktion, die auf Knopfdruck die letzten 30 Sekunden wiederholt, und die Möglichkeit, eigene MP3s abzuspielen. Zumindest wir haben unsere Konsolen-Fassung voller Freude in die Ecke gepfeffert, um uns an der besseren PC-Variante zu ergötzen. Jetzt müssen wir aber zum Ende kommen, liebe Leser. Ein Stockwerk tiefer warten in unserem Verlagshaus ein paar Konsolen-Redakteure darauf, bemitleidet zu werden. In diesem Sinne: Gute Unterhaltung!

AHMET ISCITÜRK

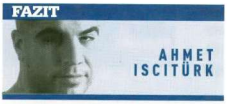
FAZIT



JOACHIM HESSE

Wie toll fand ich *GTA 1*. Wie sehr liebte ich *GTA 2*. Bei Teil *3* war bei mir allerdings die Luft raus. Ich hatte mir eigentlich fest vorgenommen, ihn durchzuspielen, aber dann kam ES: *Mafia*, das göttlichste Spiel des vergangenen Jahres. Ich war Tommy, Tommy Angelo. Ein Gangster vor dem Herrn. Und ich hatte überhaupt keine Lust mehr auf *GTA*. Bis jetzt! *Vice City* fetzt alleine durch den unglaublichen Soundtrack. Außerdem kann ich mir endlich ein richtiges Imperium aufbauen. Das hat man mir schon damals versprochen, als ich bei PC ACTION anfing. Allerdings stellte ich mir das Ganze weniger virtuell vor. Na ja, man kann nicht alles haben ...

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Wenn es einen endgültigen Beweis dafür gibt, dass Spiele eine Kunstform sind, ist es definitiv *GTA Vice City*. Dieses Spiel ist wie ich: ein phänomenales Gesamtkunstwerk. Grafik, Sound und Spielmechanik sind absolut stimmig und transportieren den Spieler in eine fiktive Welt, in denen sogar die 80er-Jahre lebenswert erscheinen. Die Möglichkeit, jetzt auch Hubschrauber und Motorräder zu steuern, klingt zwar auf den ersten Blick nicht revolutionär. Doch mittlerweile frage ich mich, wie ich nur so lange ohne diese Vehikel leben konnte. Mein persönliches Fazit: *GTA 3* war geil, doch *Vice City* ist Gott! Wer was anderes behauptet, der stinkt!

GTA VICE CITY

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MB RAM, 915 MB HD, Win 98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 47,-
	ENTWICKLER:	Rockstar North
	VERTRIEB:	Rockstar
SINNVOLL: 1,2 GHz, 256 MB RAM, 1,55 GB HD	**INTERNET:**	rockstargames.com/vicecity
	SPRACHE:	Englisch, dt. Untertitel
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Verbrechen macht einsam! Kein Mehrspieler-Modus.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	83%
SOUND	93%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

92%

HERVORRAGEND – GTA Vice City – Noch nie war es so wertvoll wie heute!



Zeig mir deinen Wolf-Gang!

In X-MEN 2 WOLVERINE'S REVENGE erleben Sie Zeitdruck pur. Ein tödlicher Virus steckt in Ihrem Körper und das Heilmittel haben ausgerechnet die bösen Jungs. Schwierige Aufgabe. Vor allem wegen der Steuerung.

Gäbe es eine Rangliste für die ärmsten Schweine unter den Superhelden, wäre Wolverine von den X-Men sicherlich in den Top 3. Wieso? Ganz einfach: Erst meuchelt jemand seinen Vater und anschließend filetiert der Krallen-Mutant seine eigene Ische beim Rachefeldzug – natürlich versehentlich. Nicht zu vergessen die zahlreichen Experimente, die der Kerl über sich ergehen lassen musste. Mit dem Action-Adventure *X-Men 2 Wolverine's Revenge* erhält der untersetzte Zwerg (Der Film trügt! Wolverine wiegt laut den Comics 113 Kilo bei 1,62 Meter Körpergröße.) sogar noch die Supertrumpf-Arschkarte. Als die bösen Buben ihm seinerzeit das stahlharte Adamantium-Skelett einpflanzten, gab's nämlich noch einen tödlichen Virus obendrauf. Und nun raten Sie mal, was passiert ist? Genau. Die fiese Fraktion hat das Virus aktiviert. Wolverine bleiben 48 Stunden Zeit, um ein passendes Gegenmittel zu finden. Die Uhr tickt.

STARKE ATTACKEN – OPTIK: AU BACKE

In sechs Levels mit 18 Abschnitten zeigen Sie Ihren Gegnern die Krallen. Sie können kratzen, kriechen, schlagen, rutschen, treten, umherwirbeln, springen, Ihre Gegner durch die Luft schmeißen und vieles mehr. Mittels der Kombination diverser Aktionstasten führen Sie Extra-Angriffe aus. Beispielsweise den „Tanz des Todes" oder den „Leichensack". Zudem verfügen Sie über spezielle Kräfte wie Lebensenergie-Regeneration, wilde Wut (schnellere und stärkere Angriffe) und den Sinn-Modus (Wärmequellen aufspüren, Fallen finden, etc.). Dann und wann greifen Ihnen Freunde unter die Arme. Zum Beispiel Beast und Colossus. Pro erlegten Gegner hagelt es nach Abschluss eines Abschnittes Punkte. Beseitigen Sie einen Endboss (Sabertooth, Omega Red, Magneto, etc.) oder führen Sie einen besonders schwierigen Angriff aus, gibt's sogar Abzeichen. Ergattern Sie eine bestimmte Zahl, steigt die Kampfstufe und mehr Attacken sind wählbar. Kritik gibt's hinsichtlich der miserablen Steuerung (Gamepad empfehlenswert) und Kameraperspektive, der Speicheroption (kein freies Speichern möglich) und der nicht gerade augenschmeichelnden Grafik. TANJA BUNKE

FAZIT



TANJA BUNKE

Ich bin entsetzt. Da zeigt mir die Filmindustrie einen Wolverine, der den Titel „geilste Supersau im Marvel-Universum" redlich verdient hätte, und nun das: Der Scharfe im Wolfspelz ist in Wirklichkeit klein und übergewichtig. Na super! Das Spiel selbst konnte mich auch nicht trösten. Vor allem nicht die hektische, automatische Kameraführung. Nach *Spider-Man* hätte ich echt mehr erwartet.



Bei solchen Krallen wird sogar Freddy Krüger neidisch.

X-MEN 2 WOLVERINE'S REVENGE

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HD, Win98, DirectX 9	**GENRE:**	Action-Adventure
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Gray Matter
	VERTRIEB:	Activision
SINNVOLL: 800 MHz, 256 MB RAM	**INTERNET:**	www.activision.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Als Superheld ist man stark genug und kann das Abenteuer allein bestehen.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	58 %
STEUERUNG	58 %
GRAFIK	65 %
SOUND	76 %
MEHRSPIELER	– %

EINZELSPIELER

60 %

AUSREICHEND – Ganz nett für zwischendurch, aber nichts Besonderes.



Da gehst du die Wand hoch!

Freud und Leid liegen bei ENTER THE MATRIX so dicht beieinander wie die rote und die blaue Pille in Morpheus' Händen. Warum? Wir sagen's Ihnen!

„Wann finden wir endlich eine Freundin für dich?" Mit treusorgendem Blick schaut Leder-Luder Trinity zu Ghost. „Ich bin zu Höherem berufen. Masturbation!", entgegnet der Asiate trocken. Was will uns der geschilderte Dialog sagen? Soll er erklären, warum Ghost so kräftige Arme hat? Ehrlich gesagt, wir haben nicht den blassesten Schimmer. Was wir jedoch wissen ist, dass diese merkwürdige Konversation zu den erfreulichen Momenten von *Enter the Matrix* gehört, es aber auch Schattenseiten gibt. Bereits während der ers-

- 2 Charaktere
- Protagonisten haben teilweise unterschiedliche Aufträge
- 14 Missionen, unterteilt in 60 Abschnitte
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 24 Waffen
- Zusätzlich gedrehtes Filmmaterial
- Hacker-Menü zum Freischalten von Extras und Cheats
- Speicherpunkte



»Bananenschale: Fieser Ausrutscher im Museum.«

ten der insgesamt 14 Missionen wird ersichtlich, warum der Action-Titel nicht wie erhofft den Titel „Überflieger des Jahres" verdient.

GRAFISCH NICHT DER HIT

Wohin Sie sehen und gehen, überall stolpern Sie über kantige Grafiken und kleine, nervige Fehler in der Programmierung. Das Mobiliar der Schauplätze ist spärlich gestreut, die Protagonisten hätten ein paar mehr Polygone gut vertragen. Beispielsweise hängen auf den meisten Rechnern links und rechts an den Schultern von Niobe zwei klotzartige Gebilde. Ghost leidet unter einer recht ungesunden Kopfhaltung während der Kampfszenen. Bei Gegnern fehlt gern mal ein Stück Textur am Hals oder eine bewaffnete Hand ragt durch eine Mauer. Den wohl heftigsten Grafikfehler entdecken Sie, wenn Sie sich die Reifen der Fahrzeuge anschauen. Schon mal was vom Reifenmodell „Ritter Sport" gehört? Einige der genannten Mängel können Sie aber zum Glück mit einem

Der kleine Unterschied

Um mehr Abwechslung in den Spielverlauf zu bringen, gibt's teilweise unterschiedliche Missionsabläufe für Niobe und Ghost. Beispiele gefällig? Können Sie haben.

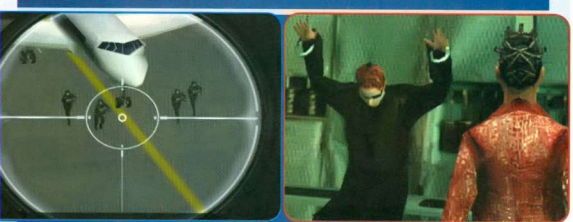


SCHÜTTLE DIE POLIZEI AB!



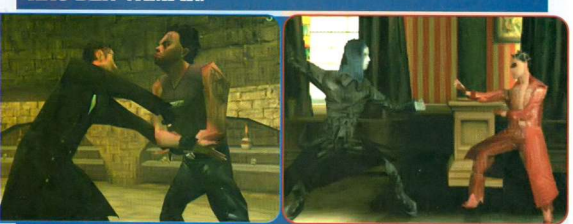
Spielen Sie bei dieser Mission Ghost, müssen Sie aus dem Fahrzeug heraus ballern. Als Niobe gilt es, Rennspiel-Talent zu beweisen.

RETTE AXEL!



Als Ghost ist es Ihre Aufgabe, den Reifen des startenden Flugzeugs zu zerschießen. Niobe muss in den Flieger eindringen, um Axel zu retten.

HAU DEN VAMPIR!



In diesem Level müssen Sie mehrere seltsame Gestalten pfählen. Auf Ghost wartet aber ein anderer Endgegner als auf Niobe.



»Da seht ihr's, liebe Kinder: Man soll seine Fürze nicht anzünden!«



»Seit sie ihr neues Deodorant benutzt, ist sie sehr beliebt. Es heißt übrigens Bullenschweiß.«

kleinen Eingriff selber korrigieren (siehe hierzu Kasten „Nachhilfe für Spieleprogrammierer").

ERST PFUI, DANN HUI

Beinahe schockierend sind einige der Mager-Texturen an Wänden oder sogar Flugzeugen. Irgendwie erscheint alles häufig grau, grün, braun oder weiß. Ein rotes Medizinköfferchen zur Auffrischung der Lebensenergie hier und da durchbricht das triste Ambiente. Haben sich Ihre Äuglein an die sterile Szenerie mit dem gepflegten Krankenhausflair gewöhnt, erwartet Sie etwa zur Spielhalbzeit eine positive Überraschung: Fast unerwartet tauchen plötzlich Schauplätze auf, die fast vor Detailliebe und Farbenpracht strotzen. So kloppen Sie sich in Räumlichkeiten, in denen zartes Licht durch bunte, große Fenster bricht. Warum nicht immer so?

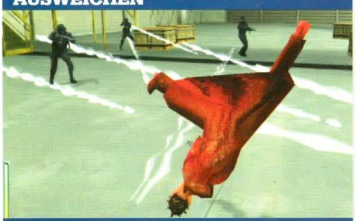
KAUM ABWECHSLUNG

Ein wenig mehr Abwechslung hätte den Missionen ebenfalls gut getan. Im Grunde genommen bestehen Ihre Aufgaben darin, Gegner zu vertrimmen oder über den Haufen zu ballern. Gegebenenfalls sacken Sie mal eine Waffe ein, flüchten vor Agenten, beschützen per Scharfschützengewehr befreundete Rebellen und suchen letztendlich den Ausgang. Etwas anders spielen sich die Fahr- und Flug-Missionen. Hier brettern Sie als Niobe durch die Straßen von New York, während Ghost diverse Polizeiautos und andere Wagen mit dem Maschinengewehr malträtiert. Oder anderswo. In den Hovercraft-Levels gibt's hingegen kein Bäumchen-wechsel-dich-Spielchen.

Schneller als die Polizei erlaubt!

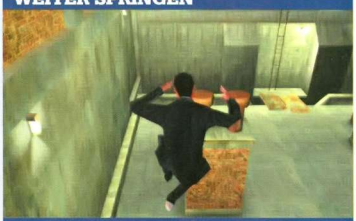
Im so genannten Fokus-Modus trotzen Sie den Naturgesetzen. Wir sagen Ihnen, was Sie in Zeitlupe so alles drauf haben.

AUSWEICHEN



Eine Horde Polizisten feuert mit Maschinengewehren auf Sie? Wen juckt's! Denn Sie können deutlich die Flugbahn der Geschosse erkennen und diesen geschickt ausweichen.

WEITER SPRINGEN



Was eine Heuschrecke zustande bringt, können Sie nun auch. Mit Leichtigkeit überhopsen Sie Häuserschluchten und könnten sich dabei sogar noch die Schuhe polieren.

SPEZIAL-ANGRIFFE



Hammerwerfen ist schon lange aus der Mode. Probieren Sie doch mal Gegner-Weitwurf! Im Fokus-Modus dürfen Sie diese neue Sportart mit speziellen Techniken trainieren.

Am Steuer des Luftkissenbootes sitzt ausschließlich der Kapitän und das ist nun mal Niobe. Ghost erledigt die Drecksarbeit und muss in *Moorhuhnjagd*-Manier krakenartige Maschinen, die bekannten Wächter, an Heck und Bug beschießen. Kleiner Bonus: Die Missionen der beiden Hauptprotagonisten weichen mitunter voneinander ab (vgl. Kasten „Der kleine Unterschied").

KNAPP VORBEI IST AUCH DANEBEN

Wir trauen es uns kaum zu sagen, aber auch einige andere Spielelemente lassen teilweise zu Wünschen übrig. Allen voran die Zielerfassung Ihrer Waffen (Sturm-Schrotflinte, 9FS-Pistole, Scharfschützengewehr etc.). Die erfolgt automatisch, erweist sich aber als sehr ungenau. Bestes Beispiel: Sie stehen hinter einem Pfeiler. Drei Meter vor Ihnen befindet sich ein Mitglied einer SWAT-Einheit. Siegessicher

So spielt sich Enter the Matrix

Die meiste Zeit verbringen Sie bei *Enter the Matrix* damit, bei den Gegnern einen bleibenden Eindruck zu hinterlassen. Und zwar in deren Gesicht oder auf anderen Körperteilen. Ballereinlagen treten in den Hintergrund – sie machen deutlich weniger Spaß als die Prügeleien. Pflicht ist der Einsatz von Waffen lediglich bei Scharfschützenmissionen oder wenn Sie mal einen Hubschrauber aufs Korn nehmen sollen. In einigen Abschnitten erfordern Jump-&-Run-Einlagen Geschick. Auch das eine oder andere Kletter-Rätsel gilt es zu meistern. Bei einigen Missionen sitzen Sie am Steuer eines Autos.

PRÜGELN



»Eiskunstlauf-Lehrbuch, Seite 12: der doppelte Axel.«

BALLERN



»IKEA-Lagerhalle: Mitarbeitermotivation.«

HÜPFEN



»Immobilien-Makler werden auch immer aufdringlicher, wenn's um ihre Provision geht.«

KLETTERN



»So. Jetzt erst einmal gepflegt abhängen.«

FAHREN



»Scheiße, Flieger verpasst!«

Nachhilfe für Spieleprogrammierer



Quadratisch, praktisch, schlecht.

Na, auch Fred-Feuerstein-Gedächtnis-Reifen? Das könnte an Ihrer Geforce4 oder Radeon 9500/9700 liegen! Wie wir feststellten, funktioniert die Autokonfiguration des Spiels nicht korrekt. Diese regelt den Detailgrad. Also was tun, damit beispielsweise die Tischkanten-Schultern von Niobe etwas runder wirken? Es gibt zwei Möglichkeiten. Die erste ist kurios: Bauen Sie eine ältere Grafikkarte ein, mit Geforce2- oder Geforce3-Chip, schon verschwinden die viereckigen Räder und die Figuren sind nicht mehr so klobig. Die praktikablere Methode: Öffnen Sie die Datei „MatrixConfig.ini" im Hauptverzeichnis. Ändern Sie den Eintrag „MAX_LOD=0" in „MAX_LOD=1" und speichern Sie ab. Wichtig: Jetzt müssen Sie das Spiel mit der Datei „Matrix.exe" starten und nicht über die von der Software erstellte Verknüpfung, beziehungsweise das automatisch startende Konfigurationsmenü.

GTA VICE CITY

VERGLEICH

GTA VICE CITY



ENTER THE MATRIX



INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT



GRAFIK

87% Perfekte, knallbunte Comic-Grafik, tolle Animationen und enorme Sichtweite.

66% Wirklich gut sehen nur die Kampfanimationen und der Level „Chateau" aus.

81% Stimmungsvoll, hübsche Lichteffekte. An einigen wenigen Stellen fade Texturen.







SOUND

93% Rockt vor allem wegen der rund 100 Original-80er-Jahre-Musikstücke ab.

81% Gute Waffensounds, lustiges Huh-Hah-Geschrei, charakteristische Filmmusik.

85 % Besonders gelungen: Der typische Soundtrack in Orchester-Qualität.

STEUERUNG

88% Egal, ob zu Fuß oder im Auto: Sehr präzise nach einer kurzen Gewöhnungszeit!

73% Leicht zugänglich, allerdings fast schon zu „automatisiert". Kleinere Kameraprobleme.

79% Vielschichtig, aber einen Tick zu nervös. Der Spieler kann die Kamera selbst justieren.

SPIELSPASS

92% Handlungsfreiheit und Abwechslung, gepaart mit sehr guter Technik. Sauber!

XX% Gameplay-Mängel und Bugs. Die *Matrix*-Atmosphäre macht viel wett.

80% Indy-Atmosphäre wie im Kinosaal. Hauptkritik: Zu wenige Speicherpunkte.

30%	70%	85%	10 5	70%	30%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Kämpfen; ROT= Fahren; BLAU= Rätsel

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!



FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Enter the Matrix hat viele größere Probleme. Fast schlimmer finde ich aber die Kleinigkeiten, weil diese die Vermutung aufkommen lassen, dass den Entwicklern vor allem eins gefehlt hat: Zeit. Und das ist schade! Wenn Ghost zitternd Leitern hochzappelt, als sei er ein Wetterfrosch mit Parkinson-Syndrom oder bei den meisten PC-Konfigurationen Autos auf quadratischen (!) Reifen über die Straße holpern, lässt das auf eine unsaubere Programmierung schließen. Trotzdem habe ich das Spiel durchgezockt. Hauptsächlich wegen des *Matrix*-Flairs und der coolen Karate-Kämpfe. Letztere sind so geschmeidig, zeigen Sie sie keiner Katze – sie könnte glatt depressiv werden und sich selbstmörderisch vor einen Kampfhund werfen.

256 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce 4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce 4 -Ti 4200	Radeon 9500	Geforce 4 -Ti 4400	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

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 4200	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

Auch, wenn man es nicht sieht – die Levels und Charaktere setzen sich aus relativ vielen Polygonen zusammen. Die Spielgeschwindigkeit hängt stark von der Leistung Ihres Prozessors ab. Für mehr als 30 Bilder pro Sekunde benötigen Sie eine CPU mit mindestens 1.800 MHz. Grafikkarten spielen kaum eine Rolle. Bei 1.024x768 Pixeln macht es in puncto Geschwindigkeit wenig Unterschied, ob Sie einen 3D-Beschleuniger mit Geforce2-, Geforce3- oder Geforce4-Chip besitzen. Untere Schmerzgrenze: 1.000 MHz, Geforce2 MX, 256 MB RAM.

PRO & CONTRA

- \+ Cool aussehende Nahkampfszenen
- \+ Verknüpfungspunkte zum Film
- \+ Zwei Charaktere mit unterschiedlichen Missionen
- \+ Vorbildlicher „Kompass"
- \+ Tolle Musik, gute Soundeffekte
- \+ Viele Zwischensequenzen
- – Überwiegend triste Umgebungsgrafik
- – Mangelnde Abwechslung
- – Wenig direkter Einfluss auf die Kampfhandlungen
- – KI-Schwächen
- – Grafische Mängel
- – Diverse Programmfehler
- – Kurze Spielzeit

hopsen Sie aus Ihrem Versteck, doch kaum zu glauben: Obwohl Sie Ihrem virtuellen Feind den Lauf fast zwischen die Zähne stecken, landet die Hälfte der Kugeln im Mauerwerk. Ebenfalls nicht der Weisheit letzter Schluss ist die Wechselfunktion der Wummen. Halten Sie ein scharfes Schätzchen in den Flossen, können Sie per Tastendruck eine andere Waffe auswählen. Doch wehe, die Munition Ihres Schießeisens geht während eines Gefechts zur Neige. Dann schmeißen Niobe und Ghost die Waffen zu Boden und kämpfen mit Fäusten und Füßen weiter. Auf die Möglichkeit, einfach zur nächsten Knarre zu greifen, kommen sie nicht. Ins Gras beißen Sie dank der schwachen Gegner-KI („Kaum Intelligent") trotzdem nicht so leicht. Die Computer-Kollegen können außer dumm in der Gegend herumballern und sich hin und wieder hinter Kisten verstecken kaum etwas. Außerdem regeneriert sich Ihr Held mit der Zeit von selbst.

SEHBEHINDERUNG UND WEGWEISER

In puncto Steuerung gibt's weniger Grund zum Mosern. Mit der bei Action-Titeln üblichen, frei konfigurierbaren Tastenbelegung bewegen Sie wahlweise Niobe oder Ghost

in der Verfolgerperspektive. Geraten Sie in einen Nahkampf, übernimmt das Programm weitgehend die Führung. Im Prinzip drücken Sie einen Knopf für Tritte und einen für Faustthiebe. Je nachdem, wie Sie zum Gegner stehen, führt Ihr Charakter unterschiedliche Manöver aus. Lob verdienen die Kampfszenen, die abwechslungsreich und sehr gut inszeniert sind. Negativ ins Auge sticht hingegen die Kameraführung. Die erweist sich teilweise als recht chaotisch, so dass auch die Steuerung manchmal etwas hakelig wirkt. Aber keine Sorge. Dank des wirklich gelungenen Richtungspfeils am oberen Monitorrand finden Sie wenigstens immer Ihren Weg.









TROTZ ALLER MÄNGEL MACHT'S LAUNE

Auch wenn *Enter the Matrix* grafisch niemanden umhaut und mit einigen Ecken und Kanten im Spielverlauf aufwartet, macht es Spaß. Vor allem, wenn Sie bei den Kampfszenen den so genannten Fokus-Modus aktivieren (vgl. Kasten „Schneller als die Polizei erlaubt!"). Dann verwandelt sich der Schauplatz in ein Zeitlupen-Szenario, bei dem jeder Schlag und jeder Tritt von Bruce Lee persönlich sein könnte. Nicht zu vergessen die unglaublichen Saltos und Spaziergänge an der Wand, die Sie nur in diesem Modus ausführen können. Ein weiterer Grund dafür, dass der Titel letztendlich für ein paar Stunden gut unterhält, ist das beeindruckte *Matrix*-Flair, das Sie bei jeder Mission begleitet. Sobald ein aus dem ersten Film bekannter Darsteller bei den vielen Zwischensequenzen über den Monitor flimmert, steigt die Motivation für den nächsten Abschnitt. Last, but not least sind die extra für den Action-Titel inszenierten zusätzlich abgedrehten Szenen zu nennen. Wer möchte nicht wissen, was beim nächsten *Matrix*-Streifen *Reloaded* in der Zeit passiert, wenn Neo, Trinity und Morpheus ihre Aufträge ausführen oder sich aufs Klo hocken? Was bleibt, ist ein unterhaltsames Stück Spielesoftware für Fans des Filmspektakels, aber kein Meilenstein. Schade.

TANJA BUNKE/HARALD FRÄNKEL



FAZIT

TANJA BUNKE

Ich bin enttäuscht. Die uns vorliegende Version hatte mehr Mängel als der Körperbau meines geschätzten Kollegen Ahmet Iscitürk. Zwar ist das zusätzliche Filmmaterial ganz ansprechend, kann aber den für mich persönlich verkohlten Braten nicht mehr schmackhaft machen. Gott sei Dank wollen die Jungs und Mädels von Shiny Entertainment einen Patch nachschießen.

Warum keine Wertung?

Unsere Testversion hatte noch Macken und trudelte erst auf den letzten Drücker in der Redaktion ein. In einigen Punkten wollen Shiny und Atari (ehemals Infogrames) eventuell noch nachbessern, so dass wir von einer finalen Wertung absehen. Die Verkaufsversion werden wir uns sofort am 15. Mai noch einmal zu Gemüte führen. Deshalb finden Sie unsere Wertung auch schon jetzt, wenn Sie diese Zeilen lesen, auf www.pcaction.de.

ENTER THE MATRIX

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MB RAM, 3,4 GB HD, Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 55,-
	ENTWICKLER:	Shiny Entertainment
	VERTRIEB:	Atari
SINNVOLL: 1.800 MHz, 512 MB RAM	**INTERNET:**	www.enterthematrix.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: In der Matrix müssen Sie den Dreck schon allein beseitigen. 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	XX%
STEUERUNG	73%
GRAFIK	66%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER

XX%

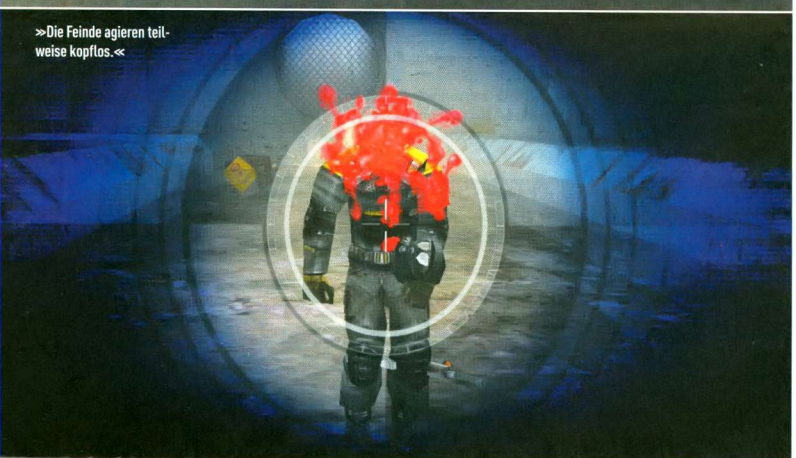
Schwächen bei Grafik und Gameplay – Wir hoffen auf einen schnellen Patch.



Das ist nicht der Mehrspielermodus, obwohl die alle zu Ihrem Team gehören.

Fackel nicht lange!

In DEVASTATION sind vor allen Dingen schnelle Reaktionen gefragt. Grips brauchen Sie nicht. Wofür auch? Die Computergegner haben ja auch keinen.



»Die Feinde agieren teilweise kopflos.«

- 22 Levels
- 40 Waffen
- Bis zu 8 Teamkameraden
- 2x 3 Schwierigkeitsgrade
- 4 Mehrspieler-Modi
- 12 Mehrspieler-Karten
- *Unreal-Warfare*-Engine

Schließen Sie die Augen. Entspannen Sie sich. Und jetzt sagen Sie uns, was Sie sich von einem Ego-Shooter erwarten. Gute Grafik vielleicht? Abgedrehte Waffen? Schusswechsel, bis der Monitor glüht? Dazu vielleicht noch eine verschwörerische Rahmenhandlung? Fein, Ihre Wünsche gehen in Erfüllung. Warum *Devastation* trotzdem kein Hit ist, verraten wir Ihnen auf den nächsten Seiten.

MAL WAS ANDERES: ANGRIFF DER KLONKRIEGER

In *Devastation* spielen Sie Flynn Haskell, seines Zeichens Anführer einer Rebellengruppe. Der kurz geschorene Peroxidblondschopf wehrt sich mit seinen Genossen gegen die großen Weltkonzerne, welche die Menschheit unterjochen. Den bewaffneten Widerstand gegen Führungskräfte verlegen die Entwickler Digitalo Studios in die Zukunft. Im Jahr 2075 ist die ganze Welt schlecht. Doch nicht nur die: Auch die künstliche Intelligenz der Spielfiguren. Doch dazu mehr an anderer Stelle. Zur Story: Haskell greift mit einem Team befreundeter Gehirnamputierter in 22 Levels (aufgeteilt in vier Hauptabschnitte) die Werkschutztruppen böser Unternehmensgruppen an. Je nach Mission kämpfen bis zu acht Männer und Frauen auf Ihrer Seite. Dabei kommen Sie einem Komplott mit Klontechnologie auf die Spur. Schon bald machen Sie Bekanntschaft mit Generatoren, die Soldaten am laufenden Band ausspucken. Klingt spannend, interessiert Sie aber nach fünf Minuten Spielzeit nicht mehr die Bohne. *Devastation* präsentiert seine Geschichte etwa so emotionsgeladen wie Stimmungskanone Heiner Brehmer das *RTL Nachtjournal*. Also ignoriert man als Spieler bald die informationshaltigen Textbildschirme und konzentriert sich darauf, zu ballern.

DAS MORDWERKZEUG: RAT-MAN KEHRT ZURÜCK!

Für Freunde bleihaltiger Unterhaltung bieten die Entwickler 40 meist durchschlagskräftige Waffen. Neben Hausmannskost wie Knüppeln, Pump-Guns oder auch Scharfschützengewehren bringen die Digitalo Studios exotischere Kampfutensilien an den Start. Zum Beispiel das Katana, ein schnittiges Samurai-Schwert. Oder die Telekyne-Ratten-Drohne „Rattus Maximus". Die Funktionsweise dieses ferngesteuerten Mordinstruments führen wir Ihnen übrigens auf der DVD in dem zum Test gehörigen Videobeitrag vor. Bis auf wenige Missionen verlaufen die Levels äußerst geradlinig. Mal einen Generator hochzujagen oder den Ausgang zu suchen, kann kaum als Rätsel bezeichnet werden. Was bleibt, sind Geschicklichkeitsübungen an den Schießprügeln. Das macht so weit auch Spaß, so lange man nicht durch die stupiden Aktionen der computergesteuerten Freunde und Feinde gestört wird (siehe Kasten „Dumm gelaufen").

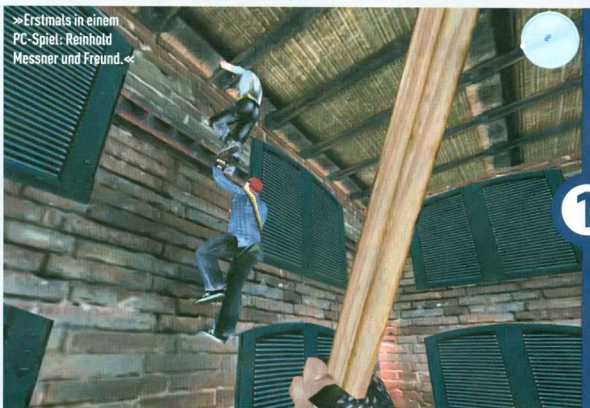
TEAM-SHOOTER? KAUM.

Nach etwa der Hälfte des Spiels entwickelt sich *Devastation* zu einem wahren Botmatch. Rennen Sie zu Anfang noch solo durch die Endzeit-Großstadt, folgen bald alleine auf Ihrer Seite am Ende bis zu acht „Helfer". Über ein Menü können Sie den Damen und Herren einfache Befehle geben. Stirbt ein Teammitglied, scheitern viele der Missionen. Wichtig ist daher in erster Linie das Kommando „Halten": Dann warten die Genossen an Ort und Stelle, bis Sie die Angreifer selbst ausgeschaltet haben. Sobald Sie im Besitz eines Regenerators sind und getötete Mitglieder wiederbeleben können, dürfen Sie Ihre Mannschaft getrost ganz ignorieren: Wohl nicht gerade im Sinne des Erfinders. Im Mehrspieler-Modus macht das Ganze schon etwas mehr Spaß. Neben Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag findet sich noch

AUF DVD
VIDEO

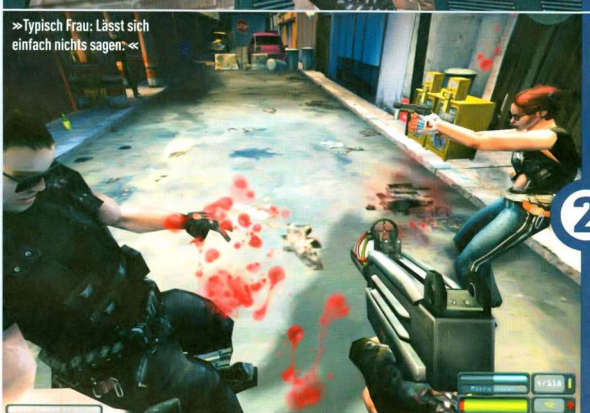
Dumm gelaufen

Die Typen, mit denen Sie es in *Devastation* zu tun bekommen, wären teilweise zu dämlich, um in der Nase zu bohren. Wir zeigen Ihnen drei beliebte Aussetzer. Und wie heißt es so schön im Spiel: „Sie sind hart, aber wir sind noch härter." Das müssen Sie auch sein, um so viel Dummheit zu ertragen.



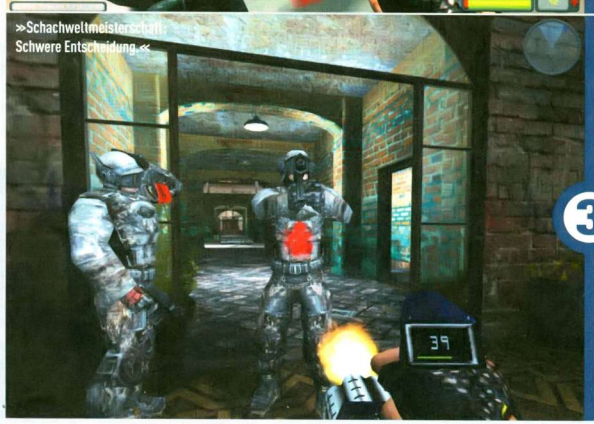
»Erstmals in einem PC-Spiel: Reinhold Messner und Freund.«

1 Ich wurde so programmiert, ich kann nichts dagegen tun: Da geht man schon mal Leitern hoch, wo keine sind, und bleibt dann in der Wand hängen.



»Typisch Frau: Lässt sich einfach nichts sagen: «

2 Sie geben den Befehl, zu warten, doch Ihr Kumpel rennt in den Tod. Sie geben den Befehl, anzugreifen. Stattdessen verläuft sich Ihr Kollege irgendwo im Level. Traurig.



»Schachweltmeisterschaft: Schwere Entscheidung.«

3 Nicht nur die eigene Mannschaft ist dumm, die Gegner sind es noch viel mehr. Wie sonst kann man seelenruhig neben einem Kollegen stehen bleiben, dem Sie gerade die Lichter ausblasen?



»SARS: Tödlicher als vermutet.«

»Gastauftritt: Micky Maus.«





»Zwischensequenz: Die Addam's Family macht einen Ausflug.«

IM VERGLEICH

Unreal 2	88 %
Devastation	70 %
Chaser	69 %

Trotz gleicher Grafik-Engine sieht *Unreal 2* nicht nur besser aus als *Devastation*: Es macht auch mehr Spaß. *Devastation* ist kurzweiliger als *Chaser* (vgl. Test ab Seite 92) bietet jedoch weniger künstliche Intelligenz und eine teilweise sehr müde Hintergrundgeschichte. Letztlich nehmen sich beide Ego-Shooter spielerisch nicht viel.

FAZIT



JOACHIM HESSE

Je länger ich *Devastation* spiele, um so mehr verderben mir kleine Bugs, dämliche Computer-Gestalten, ein unfairer Schwierigkeitsgrad und schwaches Missionsdesign das Vergnügen. Allein die gelungene Grafik hält mich bei der Stange. Aber mal ehrlich: Wenn ich gute Grafik will, sehe ich aus dem Fenster oder lege mich ins Freibad. Eine Weile lässt sich dennoch mit *Devastation* die Zeit totschlagen. Doch das kann ich auch mit *Postal 2*: Das ist zwar technisch eine halbe Katastrophe, aber überrascht zumindest mit rabenscharzem Humor.

der Spielmodus „Territories". Das Ziel: Feindbasis zerstören, die eigene verteidigen.

GRAFIK WIE BEI UNREAL 2?

Technisch legt *Devastation* den Daumen auf den Puls der Zeit. Für hübsche Grafik erwarben die Entwickler die Lizenz der aktuellen *Unreal*-Engine, physikalische Gesetzmäßigkeiten berechnet die *Karma*-Engine. Zum Glück können Digitalo auch damit umgehen und zaubern mit der Technologie schöne Effekte auf den Monitor. Doch explodierende Treibstofffässer, Rauchbomben und der Fakt, dass man Stühle oder chinesische Fastfoodpackungen durch die Gegend schleifen kann, bedeutet nicht automatisch die bestmögliche Optik: *Unreal 2* sieht eine Klasse besser aus. Zudem stört es das Gesamtbild, wenn Gegenstände halb im Boden stecken bleiben oder man eine Kiste zerschlägt und der darauf liegende Sack danach einfach in der Luft hängt. Und warum die Figuren herumstaksen, als hätten sie am Vortag einen Besenstiel verschluckt, bleibt wohl ein Geheimnis der Programmierer. Schwamm drüber. Die Levels und die Figuren bieten genügend Augenfreuden und schöne Details. Um die allerdings flüssig und in voller Pracht genießen zu können, sollte Ihr Rechner jenseits der zwei Gigahertz-Grenze getaktet sein.

INDIZIERT WIRD NICHT

Und weil sich Digitalo so schön auf Brutalo reimt, noch ein paar Worte zur Gewalt im Spiel. Die ist nämlich nicht ohne. Kopfschüsse oder Granattreffer quittiert *Devastation* mit rekordverdächtigen virtuellen Blutfontänen. Die rote Flüssigkeit bleibt zudem an den Wänden kleben. Weitere Blutspritzer sind zwar allgegenwärtig, aber nicht weiter spektakulär. Da *Devastation* eine Freigabe „Ab 16 Jahren" erhielt, kann es die BPjM nach neuem Jugendschutzgesetz nicht mehr indizieren. Trotzdem: Schließen Sie besser wieder die Augen und träumen Sie weiter von einem neuen Shooter-Meilenstein. *Devastation* kommt über gehobenen Durchschnitt jedenfalls nicht hinaus. JOACHIM HESSE

DEVASTATION

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MB RAM, 1,2 GB HD, Win 98
SINNVOLL: 2,4 GHz, 512 MB RAM

GENRE: Ego-Shooter
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Digitalo Studios
VERTRIEB: Ascaron/Big Ben
INTERNET: www.devastationgame.de
SPRACHE: Deutsch/Englisch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Territories, CTF, Street War (DM), Team Street War; 1 Sp./CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	71 %
STEUERUNG	82 %
GRAFIK	85 %
SOUND	71 %
MEHRSPIELER	78 %

EINZELSPIELER

70 %

BEFRIEDIGEND – Durchschnittliche Kost mit überdurchschnittlich dämlichen Bots.

RESTAURANT EMPIRE

Vom Tellerwäscher zum Millionär!

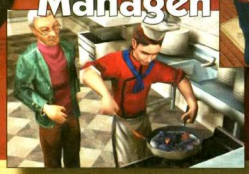


Die erste 3D-Restaurant-Simulation









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-empire.com

VIDIS

www.vidis.com



»Aufruhr in der Lindenstraße: Else Kling hat ihren Rollstuhl geschrottet.«

- 15 Karten
- 20 Charaktere
- 34 Waffen
- *Half-Life*-Engine

Du treibst mich in die Ruinen!

In DAY OF DEFEAT erleben Sie den brutalen Häuserkampf des Zweiten Weltkriegs. Und eine Grafik, die in den Augen wehtut.

IM VERGLEICH

Battlefield 1942	91%
America's Army (abgewertet)	85%
Day of Defeat	69%
Team Factor	56%

In *Battlefield 1942* heizen Sie dem Feind zu Wasser, zu Land und aus der Luft ein. Eine unglaublich spaßige Kombination. Schönling *America's Army* besticht durch seinen unglaublichen Realismus, super Grafiken und sehr durchdachte Karten. Vom Preis ganz zu schweigen: *America's Army* kostet nix. Wer die Vollversion von *Half-Life* beziehungsweise *Counter-Strike* besitzt, braucht für *Day of Defeat* ebenfalls keinen Cent zu berappen. Die Verkaufsversion hingegen schlägt mit 25 Euro zu Buche. Spielerisch ist der *Half-Life*-Mod dem verbugten *Team Factor* klar überlegen.

Keine Frage, neben *Counter-Strike* zählt *Day of Defeat* zu den beliebtesten *Half-Life*-Erweiterungen überhaupt. Um den Mod einem möglichst breiten Publikum zugänglich zu machen, gibt es jetzt die Verkaufsversion von *Day of Defeat*. Rund 25 Euro will Activision für das reine Online-Spiel haben. Das ist viel Geld, bedenkt man, dass dieselbe Version (1.0) für *Half-Life*-Besitzer beziehungsweise Eigentümer der *CS*-Vollversion im Netz zum kostenlosen Download bereitsteht. Einziger Unterschied zwischen Kauf- und Saugvariante: Drei exklusive Karten sowie hübschere Menüs. Angesichts des hohen Preises ist dies allerdings kein echtes Kaufargument.

SUCH DIR EINEN AUS

Worum geht's in *Day of Defeat*? Etwa Geiselbefreiung? Weit gefehlt. Vielmehr verschlägt es Sie direkt ins Jahr 1944, wobei Sie unmittelbar an der Front um die Vormachtstellung in Europa kämpfen. Bevor Sie sich ins virtuelle Gemetzel stürzen, ist „Wählen" angesagt. Also, ob Sie als Deutscher oder Alliierter (Amerika, Großbritannien) in die Schlacht ziehen und welcher Charakterklasse Sie angehören möchten. Letztere Entscheidung sollten Sie sich gut überlegen. Als MG-Schütze beispielsweise müssen Sie mit dem fetten MG42 hantieren. Feuern Sie das Teil stehend ab, würden Sie nicht mal einen Pixel gewordenen Ahmet Iscitürk auf drei Meter Entfernung treffen. So realistisch verzieht die Waffe! Legen Sie sich hingegen hin und klappen das Zweibein aus, hat der Feind nichts mehr zu lachen. Das haben Sie übrigens auch nicht, wenn Sie angeschossen werden. Denn nach Sanitätern schreien Sie in *Day of Defeat* vergebens. So sterben Sie unnötig oft einen sinnlosen Pixeltod. Ein unverzeihliches Manko. Mehr über die einzelnen Charakterklassen erfahren Sie in unserem Kasten „Charakterfrage".

MACH SIE ALLE!

Als Soldat kommen Sie in *Day of Defeat* weit herum. Sie erleben die Landung der Alliierten

Klassenkampf

Stehen Sie eher auf Nahkämpfe oder nehmen Sie den Gegner lieber aus „sicherer" Distanz aufs Korn? Das kommt ganz auf den Charakter an. Aber Vorsicht! Jeder hat seine Vor- und Nachteile. Welche das bei den deutschen Einheiten sind, verraten wir Ihnen hier. Einen Sanitäter gibt es unverständlicherweise auch bei den Amis und Briten nicht.

Grenadier



Primärwaffe: K98 mit Bajonett
Sekundärwaffen: Luger Pistole, Spaten
Granaten: 2

Die Stärke der alten K98 liegt klar bei der Genauigkeit. Selbst auf große Distanzen schießen Sie dem Feind locker den Helm vom Kopf. Da Sie nach jedem Schuss nachladen müssen, wird's allerdings ziemlich problematisch, wenn mehrere Gegner auf Sie losgehen.

Stoßtrupp



Primärwaffe: K43
Sekundärwaffen: Luger Pistole, Spaten
Granaten: 2

Der Stoßtrupp-Soldat ist dem Grenadier klar überlegen. Dem halbautomatischen K43 sei Dank. Eine zielgenaue Waffe, die vor allem bei den Scharfschützen äußerst beliebt war. Allerdings fehlt Stoßtrupp-Mitgliedern das Bajonett: Eine nicht zu unterschätzende Waffe im Nahkampf!

Unteroffizier



Primärwaffe: MP40
Sekundärwaffen: Luger Pistole, Spaten
Granaten: 1

Die MP40 ist eine der wenigen Waffen, die auch effektiv in Bewegung eingesetzt werden kann. Das beachtliche Feuervolumen der Maschinenpistole eignet sich perfekt für Nahkämpfe und Sturmangriffe. Größte Schwäche der Primärwaffe: Die geringe Durchschlagskraft.

Sturmtrupp



Primärwaffe: Stg44
Sekundärwaffen: Luger Pistole, Spaten
Granaten: 1

Vorsprung durch Technik. Die deutschen Sturmtruppen waren die ersten Einheiten des Zweiten Weltkriegs, die mit einem richtigen Sturmgewehr ausgerüstet waren. Die Durchschlagskraft übertrifft die der MP40. Eine perfekte Allround-Waffe.

Scharfschütze



Primärwaffe: K98 mit Zieloptik
Sekundärwaffen: Luger Pistole, Kampfmesser
Granaten: Keine

Dieser Charakter ist nicht leicht zu spielen. Nur wer das Terrain ausnutzt, sprich sich in Gebäuden versteckt, und aus den Fenstern schießt, kann dem Gegner herbe Verluste beibringen. Nahkämpfe sollte der Scharfschütze tunlichst vermeiden.

MG-Schütze



Primärwaffe: MG42 oder MG34
Sekundärwaffen: Luger Pistole, Spaten
Granaten: Keine

Im Stehen sind Sie als MG-Schütze leichte Beute, da sowohl das MG42 als auch MG34 unkontrollierbar verziehen. Legen Sie sich stattdessen hin und klappen das Zweibein aus, hat der Gegner nichts mehr zu lachen.

am Strand von Omaha Beach (D-Day) hautnah mit, kämpfen in den Gassen Anzios (der Geburtsort von Nero und Caligula) und liefern sich in den Häuserruinen deutscher Dörfer packende Gefechte mit dem Feind. Die Missionsziele variieren dabei je nach Karte. Mal soll ein Kraftstofflager gesprengt werden, dann muss ein Funkturm dran glauben und wieder ein anderes Mal geht es deutschen Königstigern an den Kragen. Von diesen Panzern haben Sie übrigens nichts zu befürchten. Das sind lediglich stationäre Objekte. Die Einzigen, die zurückschießen, sind die Bewacher. Sehr realistisch! (Achtung, Ironie!) Fahrzeuge kontrollieren wie bei *Battlefield 1942* dürfen Sie nicht. Sie sind ausschließlich zu Fuß unterwegs. Die Qualität der 15 verwinkelten Karten reicht von „nett" (dod_jagd) bis „pfui Deibel" (dod_forest). Einem *America's Army* oder *Battlefield 1942* können die Karten nicht das Wasser reichen. Was nicht zuletzt an der erschreckend schwachen grafischen Präsentation liegt. Okay, die *Half-Life*-Grafikroutinen (also nichts anderes als eine modifizierte Q1-Engine!) sind steinalt. Dass aber mehr damit möglich ist, bewies kürzlich *James Bond: Nightfire*. Fazit: Vor zwei Jahren hätte *Day of Defeat* locker in der ersten Liga der Online-Shooter mitspielen können. Heute jedoch reicht es bloß für einen Platz in der zweiten.

BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Wer einmal *Battlefield 1942* gezockt hat, kann über *Day of Defeat* nur müde lächeln. Es gibt keine Fahrzeuge, die Grafik ist grottenschlecht und die kleinen Karten schränken die taktischen Möglichkeiten doch ziemlich ein. Überhaupt frage ich mich, wie man für so ein Spiel 25 Euro verlangen kann, da die Downloadversion nahezu identisch ist. Das Mindeste, was ich erwartet hatte, waren Bots für Einzelspielergefechte. Aber *Day of Defeat* hat auch seine positiven Seiten. Die Atmosphäre beispielsweise ist mehr als gelungen. Vom realistischen Waffenverhalten ganz zu schweigen.



»Praktisch: Das Personal dieses Panzers ist gerade in der Mittagspause.«

DAY OF DEFEAT

MINDESTENS: 400 MHz, 64 MB RAM, 800 MB HD, Win95	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 25,-
	ENTWICKLER:	Valve
	VERTRIEB:	Activision
SINNVOLL: 700 MHz, 128 MB RAM, 3D-Karte	**INTERNET:**	www.dayofdefeat.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Capture the Flag, Bestimmte Ziele erobern bzw. verteidigen; 1Sp./CD.

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	50 %
STEUERUNG	82 %
GRAFIK	52 %
SOUND	72 %
MEHRSPIELER	– %

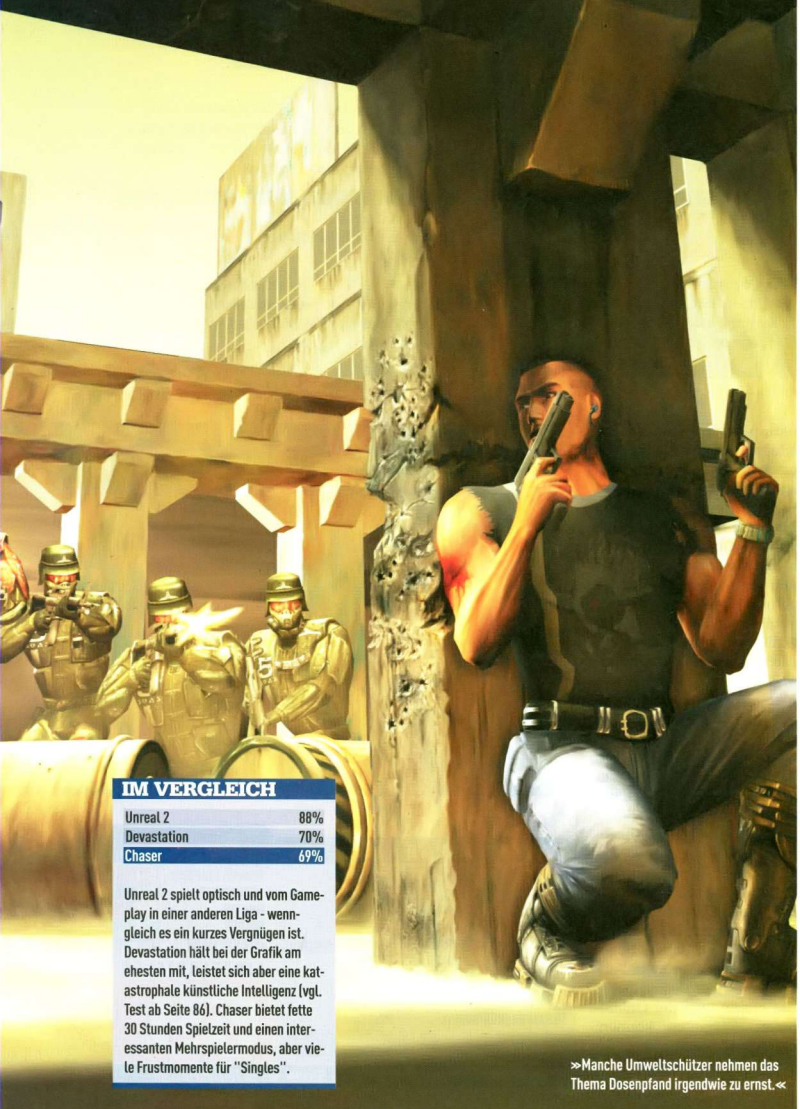
EINZELSPIELER

69 %

BEFRIEDIGEND – Technisch schwacher Online-Shooter. Nur für Fans interessant.

Teufel, komm raus!

Die slowakischen Entwickler von Cauldron haben bei CHASER mit allen Mitteln versucht, ein episches Action-Abenteuer zu schaffen. Und sind übers Ziel hinausgeschossen.



IM VERGLEICH

Unreal 2	88%
Devastation	70%
Chaser	69%

Unreal 2 spielt optisch und vom Gameplay in einer anderen Liga - wenngleich es ein kurzes Vergnügen ist. Devastation hält bei der Grafik am ehesten mit, leistet sich aber eine katastrophale künstliche Intelligenz (vgl. Test ab Seite 86). Chaser bietet fette 30 Stunden Spielzeit und einen interessanten Mehrspielermodus, aber viele Frustmomente für "Singles".

»Manche Umweltschützer nehmen das Thema Dosenpfand irgendwie zu ernst.«

- Tutorial
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 18 Hauptlevels, unterteilt in 35 Sublevels
- 19 Waffen
- 4 Mehrspieler-Modi
- 8 Mehrspieler-Karten

Wenn Sie mit einem Brummschädel aufwachen, Ihnen schwindelig ist und Sie sich an nichts erinnern – woran das wohl liegen könnte? Im schlimmsten Fall daran, dass Sie Harald Juhnke heißen. Oder es ist zum Glück alles nur ein Spiel und Sie verkörpern einen gewissen Herrn Chaser. Der hat nicht zu viel gebechert, sondern leidet an einer waschechten Amnesie. Warum? Das müssen Sie herausfinden! Ferner würde es den Protagonisten interessieren, warum er noch weniger gern gesehen ist als ein Bestattungsunternehmer im Seniorenheim. Kurz: Chaser hat ein ernsthaftes Problem. Jeder würde ihn gern flachlegen, und zwar direkt in eine schmucke Eichenkiste.

ÜPPIGE ZWISCHENSEQUENZEN

Den Spieler erwartet ein Science-Fiction-Abenteuer, das ihn im Jahr 2086 von einer Raumstation zur postapokalyptischen Erde und letztendlich auf den Mars führt. Intrigen, Verrat, Mord und das Bedürfnis, die eigene Vergangenheit aufzuklären, stehen im Mittelpunkt der Hintergrundgeschichte. Die wird mit vielen dramaturgisch sehr guten Zwischensequenzen und coolen Flashbacks erzählt – wenngleich die klobigen Körper der Protagonisten etwas den Charme eines Marionettentheaters versprühen.

LANGE SPIELZEIT, LANGE WEILE?

Blöd ist, dass die Entwickler in der Folgezeit gewaltsam immer mehr Story-Facetten ein-

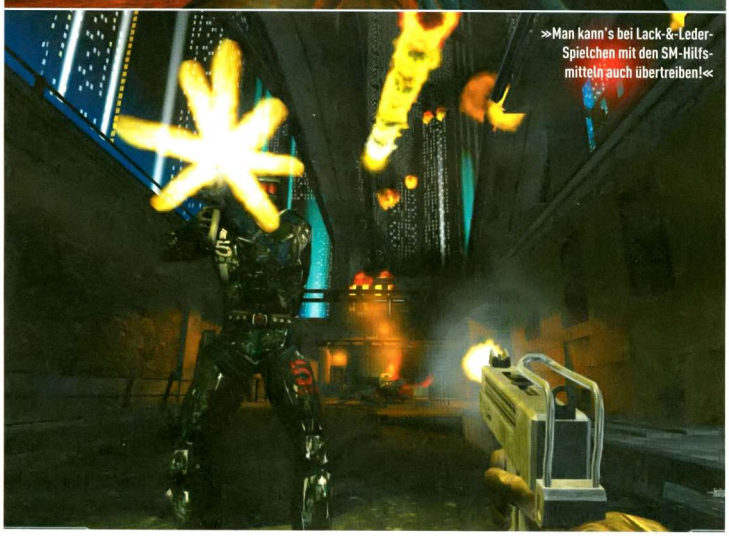
AUF DVD

- DEMO
- VIDEO
- SPIELSTÄNDE

NUR AUF AB-18-EDITION:
DEMO



»Das Ufo sorgte bei der Landung in der Normandie dann doch für leichte Irritationen.«



»Man kann's bei Lack-&-Leder-Spielchen mit den SM-Hilfsmitteln auch übertreiben!«

Äh ... geht das auch im echten Leben?

SEINE FÜSSE NICHT SEHEN KÖNNEN

Beinamputation? Guckt Chaser nach unten, ist wie bei vielen anderen Ego-Shootern kein Unterleib zu sehen.



Das ist sehr realistisch gemacht! Wenn zum Beispiel Redaktions-Kugel Ahmet Iscitürk an sich runterschaut, sieht er auch nicht, was sich unterhalb seiner Gürtellinie befindet.

FREIHÄNDIG LEITER HINAUFSTEIGEN

Kunstturner? Chaser kann freihändig eine Leiter erklimmen und zum Beispiel dabei seine Waffe nachladen.



Unfug! Jemand will beispielsweise mit einem Fotoapparat in der Hand beim Damen-WC im dritten Stock fensterln? Wir sind sicher: Dieses Vorhaben schlägt fehl und der Spanner auf!

OHNE HELM AUF MARS RUMLAUFEN

Hält der die Luft an? Beim Sturm auf die Mars-Festung wieselt Chaser ohne Helm über den roten Planeten.



Blödsinn! Wir haben aber einen Tipp, wie Sie sich brüsten können, „als einer der ersten Menschen Mars ohne Sauerstoffmaske betreten" zu haben. Machen Sie's wie auf dem Bild!

bauen. Darunter leidet der Spannungsbogen und die Hintergrundgeschichte zieht sich fast wie Hubba Bubba. Bei einer eigentlich vorbildlich langen Spielzeit von rund 30 Stunden ist das natürlich fatal. Manch ein Spieler wird sich dabei ertappen, dass es ihm irgendwann schnuppe ist, warum er in einem Asien-Viertel auf High-Tech-Ninjas ballert oder später im verschneiten Russland mit einem Alm-Öhi für Sozialhilfeempfänger labert, dessen Sohn er aus dem Gefängnis befreien soll, um anschließend ... na ja ... und so weiter und so fort eben. Der geneigte Zocker ist dann einfach nur froh, wieder blaue Bohnen verteilen zu dürfen.

ACTION UND ADRENALIN

Denn was die Baller-Einlagen betrifft, gibt's keinen Grund zur Klage. Auch weil sich der Intelligenzquotient der Computergegner deutlich über dem einer toten Kellerassel bewegt – was selbst heutzutage keine Selbstverständlichkeit ist. Zugegeben: Manchmal ist es unfair, dass Gegner wie aus dem Nichts plötzlich hinter Ihnen auftauchen. Es macht trotzdem Spaß, die vielen Waffen effektvoll einzusetzen. So fliegen Ihnen beispielsweise immer wieder Glassplitter um die Ohren. Geskriptete Ereignisse wie bröselnde Häuserdecken oder einstürzende Brücken sorgen für zusätzliche Adrenalinstöße. Apropos Adrenalin: Cool ist der gleichnamige Modus. Wenn Sie diesen aktivieren, läuft das Spiel für einige Sekunden in Zeitlupe ab. Das wirkt aber nicht nur optisch nett, sondern erleichtert auch das Zielen. Außerdem können Sie dem einen oder anderen Geschoss ausweichen.

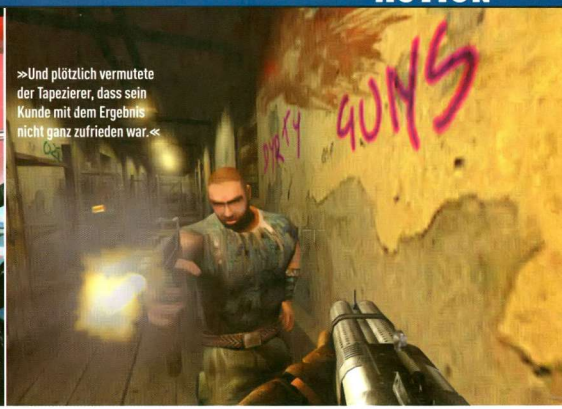
MISSIONEN: HUI UND PFUI!

Trotz der packenden Action ist der Spaßfaktor der Missionen sehr unterschiedlich. Vieles beschert dem Helden Frohsinn: Sie sichern einen Lkw in einer Lagerhalle, geben von einem Leuchtturm aus per Sniper-Gewehr Feuer-



»Lebenstipp: Eineiige Zwillinge lassen sich durch ihre Fingerabdrücke total einfach unterscheiden.«

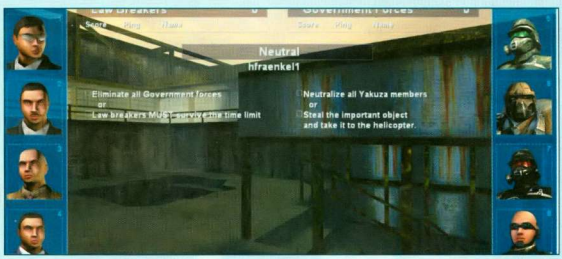
God dammit, the connection is broken... chico...



»Und plötzlich vermutete der Tapezierer, dass sein Kunde mit dem Ergebnis nicht ganz zufrieden war.«

Multi-Talent

Im Mehrspieler-Modus bietet *Chaser* einiges mehr an Dauermotivation. Neben den Standard-Varianten „Deathmatch", „Team Deathmatch" und „Capture the Flag" überzeugt vor allem „Shock Troops". Hier treten zwei Teams, bestehend aus jeweils bis zu vier Spielern, gegeneinander an, um Aufträge zu erfüllen. Während beispielsweise die bösen Buben auf der Karte „Building Site" das Zeitlimit überleben müssen, sollen die Regierungstruppen ein Objekt stehlen und es rechtzeitig zu einem Helikopter bringen.



schutz, stürmen eine Festung auf dem Mars und halten die Stellung später im schweren Kampfanzug. Es gilt, den bereits genannten Typen aus seiner Zelle zu befreien und anschließend zu verteidigen, während er versucht, das Computer-Sicherheitssystem zu hacken. Oder Sie schleichen durch ein Gebäude, um ein Gespräch zu belauschen. Prima, dass zudem die Ohren dank der guten Soundeffekte und spannungsfördernden Musik freudig mitschlackern. Aber: Sich dagegen bei zwei Tauchmissionen die Orientierungs-Rezeptoren im Gehirn zu verknoten und durch immer wieder gleich aussehende Gänge zu hetzen, ist nicht spaßig. Besonders wenn einen die Entwickler mit dem stellenweise uninspirierten Leveldesign zwingen, jeden Millimeter nach versteckten Durchgängen abzusuchen. Liebe Macher, hättet ihr vielleicht auch noch alle furzlang irgendwelche stationären Geschütze an die Decke kleben können, die unser Alter Ego regelmäßig zu einem Sieb und unsere Schnellspeichertaste zum größten Verbündeten machen? Oh, 'tschuldigung, habt ihr ja in zwei Levels gemacht!

HÜPF DIR 'NEN WOLF

Ähnlich unerfreulich ist es, ständig irgendwelche hanebüchen designten Fahrstuhlschächte runterzukraxeln und von Sims zu Sims zu hüpfen. Hier neigen leicht frustrierbare Gesellen zeitweise eher zu einem beherzten Sprung in den virtuellen Freitod. Die Spielfigur hübsch auf die Bahnschienen drapieren möchte man eventuell während des Zugfahrt-Abschnittes. Hallo? Die Spielfigur steht minutenlang dumm in einer Lok, kratzt sich wahrscheinlich die Pixel-Eier und darf ab und zu aussteigen, um Schalter für die Weichen zu finden. Wem macht das Spaß? Pensionierten Bundesbahn-Angestellten?

PROGRAMM-FEHLER

Aufgefallen sind uns kleine Bugs. Immer wieder schließen sich Türen durch die Spielfigur hindurch. Manchmal stürzt der Charakter sogar durch eine Textur ins Nichts und damit ins „Game Over" oder bleibt schlichtweg in einer der vielen engen Passagen stecken. In diesen Fällen müssen Sie sich zwangsläufig aus der Bredouille tricksen, indem Sie einen früheren Spielstand laden. Ungewöhnlich: Das Programm legt mehrere „Quicksaves" an. Das ist eine feine Idee, schließlich drücken Häufig-Speicherer gern mal im ungünstigen Moment ihre Lieblingstaste. Trotzdem ist dieses Hilfsmittel nur ein schwacher Trost. Sind die Programmfehler doch weitere Belege dafür, dass die Qualität des Titels in fast allen Bereichen stark schwankt – womit sich der Kreis schließt und wir im übertragenen Sinn wieder bei Harald Juhnke wären.

HARALD FRÄNKEL

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Chaser verschenkt viel Potenzial. Haben die Entwickler statt im Lehrbuch für Leveldesigner zu viel im *Kamasutra* geschmökert? Jedenfalls zögern die Jungs den Höhepunkt viel zu lange raus. So zerfranst der rote Faden der Story im selben Maße, wie sich der Spieler dauernd verfranst, weil er versteckte Durchgänge sucht. Fast scheint es, die Macher hätten ihr Werk gestreckt wie ein Priester seinen Messwein. Das hinterlässt natürlich einen faden Geschmack. Was bleibt, ist durchschnittlicher Ballerspaß.

CHASER

MINDESTENS: 650 MHz, 128 MB RAM, 1.350 MB HD, Win98 SE	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Cauldron
	VERTRIEB:	JoWood
SINNVOLL: 1.000 MHz, 256 MB RAM	**INTERNET:**	www.chasergame.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Mitte Juni

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team) Deathmatch, CTF, Shock Troops; 1 Sp. pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	71%
GRAFIK	70%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	83%

EINZELSPIELER

69%

BEFRIEDIGEND – 30 Stunden Spiel, eine Menge Action – und ähnlich viel Frust.



Handy-Power!

BESTELLHOTLINE :

01908 - 662689 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./Ante up
15062 Jennifer Lopes/Play
15240 Paf.Daddy/I need a girl
15026 Limb Biskit/Rollin

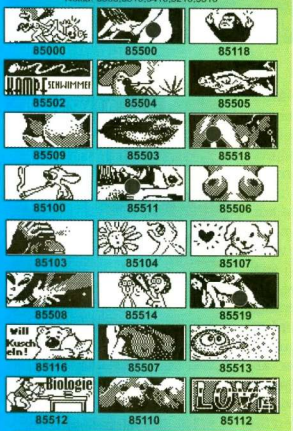
Soundtrax:

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
15116 Eine Insel mit 2 Bergen
15119 Schnellste Maus von Mexico
15114 Beverly Hills 902010

Kult

DISPLAY - ANIMATIONS

Nokia: 3330,3510,3410,5210,5510



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 " **die Beste** " was mir je passieren konnte !
90100 Ich habe mich " **unsterblich** " in dich " **verliebt** " !
90001 Bist du gut zu " **Vogeln** " ?
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



SMS PIX für

* Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo !



Farbige XXXL - PIX

Für alle Wap Handys mit Farbdisplay



LOGO'S für

* Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo !



* Ringtones, Logos, SMS Pix funktionieren mit fast allen ringtonefähigen mit allen logofähigen 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.



»Scheiß Stahlplattenunterhosen. Da bringt unser berüchtigter Eiertritt null.«

Du hast ja 'nen Blechschaden!

Wie, RED FACTION 2 kostet bloß 'nen Zwanziger? Da muss doch was faul sein. Und ob! Was genau, verraten wir Ihnen in unserem Test.

Die Welt ist fies und ungerecht. Jahrelang kämpften Sie mit Ihrem Team aus nanomanipulierten Supersoldaten für das Regime Sopots. Bis der Diktator von heute auf morgen Ihr Todesurteil unterzeichnete. Sie könnten ihm ja vielleicht irgendwann mal gefährlich werden … Das hätte er besser bleiben lassen sollen. Denn Sie verbünden sich kurzerhand mit Ihrem ehemaligen Erzfeind, der Freiheitsbewegung Red Faction und blasen mit vereinten Kräften zum Sturmangriff auf Sopots Machtzentrum.

IGITTIGITT

Als *Red Faction 2* vor rund einem halben Jahr auf der PS2 erschien, waren sich alle einig: Dieser Ego-Shooter gehört zu den Besseren des Genres. Ob das auch für die PC-Version gilt? Genug Zeit hatten die Entwickler ja, um ihr Revolutionsspiel computertauglich zu machen. Und, ist die Operation gelungen? Eher nicht. *Red Faction 2* steckt voller Schönheitsfehler. Zum Beispiel die Steuerung: Sie ist dermaßen schwammig, dass einem beim Spielen beinahe schlecht wird. Und dann wäre da noch die 1:1 von der Konsole übernommene Grafik. Selten haben wir so verwaschene und detailarme Architekturen gesehen. Von den unterdurchschnittlichen Animationen ganz zu schweigen.

DUMM UND DÜMMER

Bei den inneren Werten, etwa dem Gameplay, sieht's geringfügig besser aus. Die Entwickler lassen auf Sie Unmengen dummer Gegner los, die Sie mit Scharfschützengewehr, Strahlenkanone oder Raketenwerfer umnieten. Wirklich Spaß machen diese Scharmützel auf Dauer nicht. Was vor allem an der mäßigen KI liegt. Schade auch, dass die Besonderheit der Geo-Mod-Engine, also das Zerstören der virtuellen Welt in Echtzeit, so gut wie gar nicht ins Spielprinzip integriert wurde. Hin und wieder stehen Sie vor einer verschlossen Tür, die Sie kurzerhand in die Luft jagen, um weiterzukommen. Das war's aber auch schon. Richtig spaßig sind die Fahrzeugsequenzen geworden. Mal klemmen Sie sich hinter das Bordgeschütz eines Hubschraubers und ballern Feindflieger ab, dann heizen Sie im Panzer durch die Stadt und wieder ein anderes Mal stampfen Sie an Bord eines Kampfroboters durch die elf eintönigen Levels. Abtauchen dürfen Sie übrigens auch. Und zwar in einem Mini-U-Boot. Diese netten Einlagen reichen allerdings ebenso wenig wie die zahlreichen Endgegner, um auch nur annähernd mit der am PC herrschenden Konkurrenz mithalten zu können. BENJAMIN BEZOLD

AUF DVD
VIDEO

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Mehr als 20 Euro für *Red Faction 2* zu verlangen, wäre wirklich frech gewesen. Geübte haben den Shooter-Snack locker an einem Nachmittag durch. Danach verschwindet er für immer im Regal. Denn wo andere Titel dank eines Mehrspielerparts noch für Wochen Spielspaß im Netz garantieren, dürfen Sie bei *Red Faction 2* lediglich offline zu einem Bot-Deathmatch antreten. Lassen Sie es besser sein. Warum ich *Red Faction 2* bis zum Ende gezockt habe? Der Fahrzeugsequenzen und der vielen Endgegner wegen – diese bewahren THQs Ego-Shooter vor einem Fiasko.



»Sobald es dunkel wird, geht im Nürnberger Nobelviertel Gostenhof die Post ab.«



»Herr Fränkel hat in Red Faction 2 einen Gastauftritt.«

RED FACTION 2

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MB RAM, 1,1 GB HD, Win98	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Volition/Outrage
	VERTRIEB:	THQ
SINNVOLL: 1.000 MHz, 256 MB RAM	**INTERNET:**	www.redfaction2.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	30. Juni

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Im Netz wird nicht gezockt. Es gibt lediglich Bot-Matches.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	55%
GRAFIK	51%
SOUND	61%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

60%

AUSREICHEND – Schwache Konsolenumsetzung mit rekordverdächtig kurzer Spielzeit.

Monsters of Zock

»Urlaubsvideos kommen erst auf einer großen Leinwand richtig zur Geltung.«



Sie wollen wissen, wie es sich als ekelhafter, hässlicher Mutant lebt? Fragen Sie unseren Chef oder spielen Sie I WAS AN ATOMIC MUTANT.

The She-Beast, The Invader from Dimension X, The Brain From Beyond Infinity – das klingt doch nach schlechten Monsterfilmen aus der Zeit, als selbst Uschi Glas noch geil aussah, oder? Richtig geraten! Das Spielprinzip von *I was an Atomic Mutant* ist schnell erklärt. Mit einem von vier B-Movie-Monstern müssen Sie so schnell wie möglich Ihre Umgebung zu Klump hauen. Dabei stehen jedem Mutanten-Vieh individuelle Spezial-Manöver zur Verfügung. Ist alles zerstört, geht es in den nächsten Level.

MONSTRÖS EINFACH

Für das taktische Element sorgen Power-ups, die über den Level verstreut sind. Vom einfachen Medi-Pack bis zum Unbesiegbarkeits-Trank ist alles dabei, was ein Riesenmutant eventuell brauchen kann. So simpel kann das Monsterleben sein. Genauso einfach lässt sich das Ganze auch steuern. Mehr als Pfeiltasten und Maus brauchen Sie nicht, um ihr zerstörerisches Werk zu vollbringen. Per Pfeiltasten bewegen Sie Ihre Kreatur durch die Ortschaften. Mit der Maus wird gezielt und zerstört. Mit dem Mausrad wählen Sie die Art des Angriffs. So können Sie Feuer spucken, Menschen durch die Gegend schmeißen, Häuser mit dem Schwanz zertrümmern oder Panzer und Flugzeuge mit Blitzen eindecken.

WIE IM KINO

Für echtes B-Movie-Feeling sorgen zwei echt abgedrehte Features. So lässt sich mit der rechten Maustaste die „Canopy Vision" aktivieren. Dadurch ändert sich die Kamera-Ansicht und man fühlt sich wie ein Zuschauer in einem schlechten Kinofilm. Ganz Hartgesottene dürfen die Zerstörungsorgie übrigens auch in Schwarzweiß genießen. Technisch ist das Ganze grundsolide und vor allem sehr genügsam, was die Hardwareanforderungen betrifft. Der geldbeutelschonende Preis von knapp 20 Steinen sorgt ebenfalls für zufriedene Gesichter.

AHMET ISCITÜRK

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Mann, geht mir grad wieder alles auf den Sack! Da kommt mir dieses Spiel gerade recht. Einfach das gewünschte Monster auswählen und schon darf man eine ganze Stadt dem Erdboden gleichmachen. Dass man dabei Pixelmännchen oder Autos durch die Luft werfen kann, sorgt für noch mehr Schadenfreude. Das Tolle daran ist, dass keine Alibi-Elemente wie Schlüsselsuchen oder andere Gameplay-Strecker Verwendung fanden. Hier ist wirklich nur totale Zerstörung angesagt. Das coole B-Movie-Setting passt zudem wie die Monsterfaust aufs Häuserdach. Endlich mal wieder ein Spiel mit Charme!

AUF DVD
VIDEO





I WAS AN ATOMIC MUTANT			DAS URTEIL	
MINDESTENS: 400 MHz, 128 MB RAM, 200 MB HD, Win98	**GENRE:**	Action	PREIS/LEISTUNG	72%
	PREIS:	Ca. € 19	STEUERUNG	78%
	ENTWICKLER:	Canopy Games	GRAFIK	67%
	VERTRIEB:	THQ	SOUND	69%
SINNVOLL: 600 MHz, 256 MB RAM	**INTERNET:**	www.atomicmutant.com	MEHRSPIELER	-
	SPRACHE:	Englisch	EINZELSPIELER	70%
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren		
	TERMIN:	30. Mai		
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hau alles kurz und klein – allein.	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –			

BEFRIEDIGEND – Kein Meisterwerk, aber für zwischendurch einfach eine Wucht!



»Aus dem Stadion verwiesen: Fußball-Hooligans.«

- Tutorial
- Ego- und Verfolgerperspektive
- 12 Missionen
- 4 Mehrspielermodi
- 12 Feuerwaffen + Extras
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Eigene Grafik-Engine

Das haut dich um!

Oder zumindest die Vietcong. Die bekommen nämlich in LINE OF SIGHT: VIETNAM wieder mal ihr Fett weg.

Es gießt in Strömen. Sie kauern im Dickicht und lauschen in den Dschungel. War das ein Vietcong? Oder doch nur ein Tier? Ihren Einsatz in Vietnam haben Sie sich nun wirklich anders vorgestellt. Es konnte aber auch keiner ahnen, dass man Ihren Helikopter mir nichts, dir nichts vom Himmel holt und Sie ohne passende Ausrüstung abspringen müssen. So gesehen ein Wunder, dass Sie überhaupt noch leben. Sie lösen sich aus Ihrem Selbstmitleid und suchen den Rest der Mannschaft. Statt Ihres Teams begrüßt Sie in der ersten Talsenke ein Vietcong. Der überlässt Ihnen aber netterweise unfreiwillig seine Kalaschnikow, so dass Sie Ihre 45er Automatik erst einmal wegstecken können. Ein gastfreundliches Land, dieses Vietnam …

WER SCHLEICHT, VERLIERT

Mit *Line of Sight: Vietnam* liefern die Entwickler N-Fusion (*Deadly Dozen 2*) ihr bisher bestes Spiel ab. Sie schlüpfen in die Rolle eines Green Beret, eines Angehörigen einer Spezialeinheit der amerikanischen Armee. Ihr Einsatzort: Vietnam, Ende der 60er-Jahre. Zwölf Missionen sollen Sie im virtuellen Urwald überstehen. Der sieht übrigens gut aus, nur der Bildaufbau schwächelt. Ihre Einsätze bringen Sie tief in die grüne Hölle hinein. Dort befreien Sie Kriegsgefangene, eliminieren massenweise Vietcong und hebeln deren Stellungen aus. Den Feind auskundschaften, um etwa seine Patrouillenwege zu verminen, brauchen Sie selten. Die VC entdecken Sie ohnehin meist als Erste und schießen sofort (und treffsicher). Ballern Sie zurück, ducken sich die Gegner schon mal und weichen auf die Flanken aus. Große Sprünge dürfen Sie aber nicht von der künstlichen Intelligenz erwarten. Apropos Springen: Das kann Ihre Spielfigur übrigens nicht. Warum auch immer …

SPASS MACHT ES IM NETZWERK

Bei einem Teil der Einsätze steht Ihnen ein Team zur Seite. Per Tastendruck befehligen Sie die Burschen mit vier Kommandos: „Stehen bleiben", „Folgen", „Feuer einstellen" und „Feuern nach eigenem Ermessen". Verhalten die Kollegen sich trotzdem nicht nach Ihrem Gusto, dürfen Sie auch in deren Körper wechseln und sie direkt steuern. Eine Funktion, die man sich auch für das echte Leben wünschen würde. Stellen Sie sich vor: Ein Knopfdruck und Sie sind Ahmet Iscitürk. Okay, lassen wir das, doch keine gute Idee. Die wenigen Levels sind jedenfalls fix durchgespielt. Was bleibt, ist ein gelungener Mehrspielermodus. Die komplette Kampagne können Sie sogar kooperativ mit menschlichen Mitspielern durchzocken. Und mal unter uns: Mit Freunden im Wald herumzuwandern macht doch sowieso am meisten Spaß, oder? JOACHIM HESSE

FAZIT



JOACHIM HESSE

Platoon, Vietcong, Vietnam: Nach dem Zweiten Weltkrieg scheinen die Spieleentwickler ein neues Steckenpferd zu entdecken, den Vietnamkrieg. Zum Glück ist *Line of Sight: Vietnam* kein Schnellschuss, sondern spielt sich erfreulich gut. Nur dass ich nicht springen kann, irritiert mich: Da werden sogar Baumstämme zu ernst zu nehmenden Hindernissen. Aber Laub drauf. Mit Kompass und Karte bewaffnet durch die Wälder zu streunen, macht gerade mit mehreren Mitspielern Laune.

LINE OF SIGHT: VIETNAM

MINDESTENS: 550 MHz, 128 MB RAM, 497 MB HD, Win 98	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 35,-
	ENTWICKLER:	N-Fusion/Infogrames
	VERTRIEB:	Nur als Import!
SINNVOLL: 1000 MHz, 256 MB RAM	**INTERNET:**	www.n-fusion.com
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Nicht geprüft
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: CTF, Stalk & Kill, Cooperative, Missionsbasiert. 1 Sp./CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	80%
SOUND	76%
MEHRSPIELER	78%

EINZELSPIELER **72%**

GUT – Solider Nachschub für Vietcong-Spieler mit feinem Mehrspieler-Modus.

Top Gun

AUF DVD
DEMO

Ist *Top Gun: Combat Zones* ein Actionspiel oder eine Flugsimulation? Die Beantwortung der Frage fällt nicht schwer. Bereits nach wenigen Minuten steht fest: Dieser Titel richtet sich ausschließlich an Fans unkomplizierter Baller-Action. Wer hingegen eine Fortsetzung des für damalige Zeiten gelungenen *Top Gun: Fire at Will* erwartet, wird herb enttäuscht. Wo echte Schauspieler eine spannende Story erzählten, müssen Sie sich in *Combat Zones* langweilige Missionsbesprechungen anhören. Intrigen oder Ähnliches gibt es überhaupt nicht. Ebenso wenig ein auch nur annähernd realistisches Flugmodell oder Cockpit. Geflogen wird vornehmlich aus der Verfolgerperspektive. Dennoch erweist sich *Combat Zones* als spaßiger Zeitvertreib. Die 36 Missionen lassen Ihnen kaum Zeit zum Verschnaufen. Sie sollen Kriegsgefangene retten, fette Bomber abfangen und strategisch wichtige Brücken zerstören. Ihre Arbeitsgeräte: die F-14 Tomcat, F-18 Hornet und F-22 Raptor. Außerdem warten fünf Bonusjets darauf, freigespielt zu werden. Sehr motivierend! Grafisch hat *Combat Zones* bis auf die Explosionen wenig zu bieten. BENJAMIN BEZOLD



FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Mein Gott, ist das unrealistisch. Nachdem ich mich von diesem Schock erholt hatte, bereitete mir die actionreiche Fliegerei durchaus Spaß. *Combat Zones* eignet sich hervorragend für ein kurzes Spielchen in der Mittagspause. Für mehr allerdings nicht.

TOP GUN: COMBAT ZONES

MINDESTENS:	**GENRE:**	Action
450 MHz, 128 MB RAM, 520 MB HD, Win95	**PREIS:**	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Digital Integration
	VERTRIEB:	Virgin
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.topgun-combatzones.com
800 MHz, 256 MB RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nur für Einzelgänger. Online-Dogfights sind nicht drin.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	62%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	62%
SOUND	57%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

65%

BEFRIEDIGEND – Kurzweiliges Ballerspielchen ohne Tiefgang.

C.S.I.

Wer stundenlang im Dreck wühlt und Leichen betatscht, muss nicht zwingend nekrophil veranlagt sein. Einige Menschen verdienen so ihren Lebensunterhalt. Beispielsweise die Tatort-Schnüffler der Mattscheiben-Serie *C.S.I.* Im gleichnamigen Such-&-Klick-Adventure der Spieleschmiede Ubi Soft sollen Sie dem Ermittlerteam bei der Indiziensuche unter die Arme greifen. Fünf mehr oder minder vertrackte Fälle stehen dabei an. In der Ich-Perspektive filzen Sie vorgerenderte Schauplätze nach Beweismaterial und müssen anschließend das richtige Werkzeug benutzen. Zum Beispiel Wattestäbchen, UV-Lampe, Gips, Lupe, Talkum-Puder oder Pinzette. Hinzu kommen Befragungen der mutmaßlichen Täter und teilweise auch der Opfer, sofern diese noch leben. Die Zusammenarbeit mit der Polizei, Ihrer Forschungsabteilung und dem Gerichtsmediziner ist ebenfalls vonnöten. Klärt sich der Tathergang anhand der gefundenen Indizien auf, erhalten Sie von Ihren Vorgesetzten eine Bewertung. Erreichen Sie bei jedem Fall eine 100%-Wertung, gibt's anschließend einen kleinen Bonus zu erblicken. Na super. Fazit: Interessante Spielidee, die durch die recht kurze Spieldauer von rund fünf Stunden nicht voll zur Geltung kommt. Wirklich schade. TANJA BUNKE



FAZIT



TANJA BUNKE

Ich bin etwas enttäuscht von diesem Krimi-Adventure. In dem Moment, wenn *C.S.I.* Spaß zu machen beginnt, ist das Spiel schon wieder vorbei. Darüber hinaus braucht es Adler-Augen, um auch jeden Hinweis in der teils verschwommenen Grafikumsetzung zu finden. Ein wenig mehr Rätsel und Fälle hätten es schon sein können.

C.S.I. CRIME SCENE INVESTIGATION

MINDESTENS:	**GENRE:**	Adventure
300 MHz, 64 MB RAM, 300 MB HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 28,-
	ENTWICKLER:	Ubi Soft
	VERTRIEB:	Ubi Soft
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.ubisoft.de
700 MHz, 128 MB RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hier machen Sie sich die Hände allein schmutzig.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	55%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	72%
SOUND	79%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

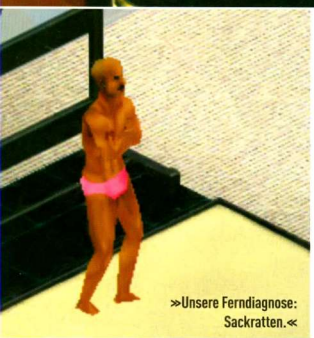
62%

BEFRIEDIGEND – Keine Langzeitmotivation wegen zu kurzer Spieldauer.

Sing dein Ding!

» Stevie Wonder und seine kleinen Probleme: Ständig fällt er von der Bühne. «

Mit der Sims-Erweiterung MEGASTAR tauchen Sie ab ins Showbusiness. Und hoffen auf den Durchbruch. Aber was heulende Hermaphroditen wie Daniel K. gebacken kriegen, schaffen Sie doch mit links, oder?



»Unsere Ferndiagnose: Sackratten.«



Wenn jetzt noch Elvis und Frank Sinatra durch die Räumlichkeiten streifen, erklären wir den Studiopark zur Geisterstadt.

Wenn Weltstars à la Madonna oder Tom Cruise ins Licht der Öffentlichkeit treten, sind diese in Sekundenschnelle von vielen, vielen kreischenden Fans umringt. Beneidenswert, oder? Ein Großteil der Normalsterblichen wird nun mit Sicherheit zustimmen. Andere hingegen danken Gott dafür, dass sie nicht im Blickpunkt stehen. Schließlich ist beim Berühmtsein nicht nur Sonnenschein angesagt. Von früh bis spät kleben Ihnen nervtötende Paparazzi an den Fersen. Oder aber wildfremde Menschen durchwühlen Ihre Mülltonnen nach Souvenirs und steigen mitunter in Ihre Villa ein. Mit der nunmehr sechsten Erweiterung zur Lebenssimulation *Die Sims* lernen Sie beide Seiten des Showbiz' kennen. Und eins vorweg: Herrn „Ich grins mir den Wolf, bis mir die Kronen aus dem Fressbrett fallen"-Bohlen treffen Sie nicht. Auf eine Entdeckung über Nacht brauchen Sie also gar nicht erst hoffen. Um ganz nach oben zu gelangen, müssen Sie bei *Megastar* schon hart ackern.

BEDIENSTETE SIND ZIEMLICH TEUER

Zunächst ist der obligatorische Protagonisten-Aufbau angesagt. Besonders wichtig sind Auftreten (Charisma) und Kreativität. Mit den richtigen Mittelchen kriegen Sie diese Werte schnell in den Griff. Beispielsweise mit einem Stündchen vor dem Spiegel oder an der Staffelei. In puncto Hausgestaltung liefert die Erweiterung zahlreiche neue Objekte. Unter anderem eine Karaoke-Bühne, ein entspannendes Dampfbad, ein Unterwasser-Tauchbecken oder auch eine Sauerstoff-Bar für bis zu vier Personen. Damit Sie sich voll und ganz auf Ihre Laufbahn konzentrieren können, gibt's sogar einen Butler bei der Service-Zentrale. Allerdings kostet der Gute schlappe 500 Öcken pro Tag. Dafür nimmt er Ihnen jedoch sämtliche Hausarbeiten ab und ruft selbstständig Gärtner und Mechaniker für die besonders kniffligen Alltags-Problemchen.

MIT VIEL ÜBUNG GEHT'S SCHNELLER

Sie wollen nun endlich auf die Bretter, die die Welt bedeuten? Wo kriegen Sie einen Agenten her? Ganz einfach. Wie bei der eigentlichen Jobsuche reicht ein kurzer Blick in die Tageszeitung. Und dann sollten Sie einen Abstecher zum Studiopark wagen. Hier können Sie in teuren Boutiquen Ihren Kleiderschrank auffüllen, sich eine erholsame Massage im Beauty-Salon gönnen, sich durch Souvenir-Läden wühlen und die Musik- und Filmstudios besuchen. Oder aber Sie legen den ersten Stein für Ihre Laufbahn als Model, Rockstar oder Schauspieler. Im Klartext: Sie stellen sich auf die Talentbühne eines Cafés und bieten den Gästen eine kleine Show-Einlage. Je öfter Sie sich die Ehre geben, umso mehr Erfahrung strei-



»Für die Rektaluntersuchung eines Gremlins bedarf es beider Hände.«



chen Sie im neuen Lernbereich ein – der Sternleiste. Schon bald sprechen Sie nicht mehr mit Hinz und Kunz, sondern plaudern mit Marilyn Monroe übers Wetter oder lauschen den neuen Songs von Avril Lavigne. Und wer weiß, vielleicht stehen Sie ja auch bald auf der Nominierten-Liste für den Simmy-Award.

GELDKNAPPHEIT UND FLÖTENDES ZEITGEFÜHL

Auch wenn *Megastar* zweifelsohne die bislang innovativste Erweiterung der Lebenssimulation ist, gibt es einigen Grund zum Mosern. Beispielsweise bleibt die Uhr in Ihrer Behausung stehen, wenn Sie einen Abstecher zum Studiopark machen. Kommen Sie also völlig erledigt von einer kleinen Tour zurück, ist es im trauten Heim mitunter erst Mittag. Ergo: Ihr Protagonist wandert am helllichten Tag in die Federn. Der Schlafrhythmus ist somit völlig im Eimer und einen Freundesbesuch spät in der Nacht können Sie sich von der Backe streichen. Auf der anderen Seite haben Sie mehr Zeit für die Karriere. Die stetigen Geldsorgen rütteln ebenso am Nervenkostüm. Anfänglich verdienen Sie bei den Auftritten kaum einen Heller. Sie müssen also hektisch an der Verbesserung Ihrer Talente feilen. Vorsicht: Bei einem Berufswechsel verschwinden Ihre sauer verdienten Stern-Punkte im Nichts. Aber es hat ja auch niemand behauptet, dass der Weg zum Ruhm einfach sei, oder?

TANJA BUNKE

FAZIT



TANJA BUNKE

Die Erweiterung *Megastar* kann sich wirklich sehen lassen. Ihre Sims bekommen nicht nur ein paar zusätzliche Extras, die den Alltag versüßen, sondern sehen sich einer richtigen Herausforderung gegenüber. Wirklich klasse. Ich bin schon jetzt gespannt, was die Jungs und Mädels der Spieleschmiede Maxis als Nächstes in petto haben.

DIE SIMS – MEGASTAR

MINDESTENS: 233 MHz, 64 MB RAM, 500 MB HD, Win95	**GENRE:**	Lebenssimulation
	PREIS:	Ca. € 28,-
	ENTWICKLER:	Maxis
	VERTRIEB:	Electronic Arts
SINNVOLL: 700 MHz, 256 MB RAM	**INTERNET:**	www.diesims.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	23. Mai

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Den steinigen Weg zum Star beschreiten Sie allein

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	71%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

84%

SEHR GUT – Mit Megastar kommt richtig Action ins Sims-Leben.

TREND MICRO

SPASS?
Mit Sicherheit !

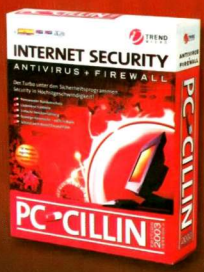
PC-CILLIN™

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

- 8 Epochen
- 4 x 8 Technologien
- 6 Ressourcen
- 5 militärische Gebäude
- 3 zivile Einheiten
- 21 militärische Einheiten
- Einheiten entwickeln sich automatisch weiter

MARKT
Produziert Händler und Karawanen.

FLUGFELD
Produziert alle Flugzeuge und Helikopter.

BIBLIOTHEK
Hier werden alle Technologien entwickelt.

KASERNE
Produziert alle Infanteristen.

WERKSTATT/FABRIK
Produziert Belagerungsgeräte oder Artillerie.

RAKETENSILO
Produziert Marschflugkörper und Atomraketen.

HOLZFÄLLERCAMP
Arbeiter erwirtschaften Holz.

WELTWUNDER
Gewähren der gesamten Nation einen großen Vorteil. Zu jeder Stadt darf nur ein Weltwunder gehören.

BERGWERK
Arbeiter erhöhen den Eisennachschub.

STADT
Produziert Arbeiter und dehnt die Ländergrenzen aus.

FESTUNG
Starke stationäre Verteidigung; dehnt Ländergrenzen aus und produziert Generäle.

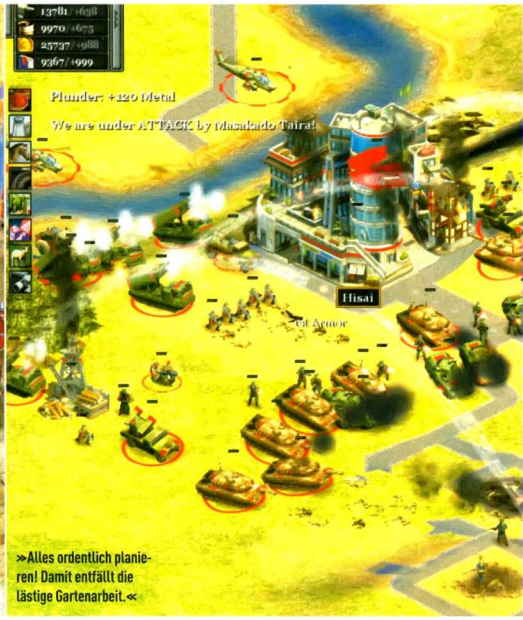
FARM
Arbeiter sorgen für Nahrungsnachschub.

Ich zeig dir die Grenzen!

LÄNDERGRENZE
Außerhalb des eigenen Gebiets verlieren militärische Einheiten langsam Stärke.



»Während die einen noch zum Flussufer stürmen, liegen die anderen schon faul in der Sonne.«



»Alles ordentlich planieren! Damit entfällt die lästige Gartenarbeit.«

Auf den ersten Blick bootet sich RISE OF NATIONS mit seiner altbackenen 2D-Grafik-Engine selbst aus. Es bietet aber gleichzeitig, was die breite Masse liebt: klassische Echtzeitstrategie in Perfektion.

In *Rise of Nations* leiten Sie ein Volk Ihrer Wahl über acht Epochen durch die gesamte Menschheitsgeschichte, von der Steinzeit über das Mittelalter bis ins Informationszeitalter. Im Mittelpunkt stehen Ressourcenbeschaffung, Forschung und Militär. Thematisch klingt das nach einem Klon von *Empire Earth*. Doch Hersteller Big Huge Games hat sich einige Besonderheiten einfallen lassen, so dass sich *Rise of Nations* von anderen Echtzeitstrategiespielen unterscheidet. Statt historischer Szenarien modifizieren Sie Einzelmissionen nach Gutdünken. Eine Kampagne gibt es nicht. Stattdessen erobern Sie den Erdball, indem Sie für jedes Land eine neue Mission bestreiten. Spielweise und Steuerung entsprechen dabei jedoch eher dem Echtzeitklassiker *Age of Kings* als einem *Empire Earth*.

GIBT'S DAS AUCH IN HÜBSCH?

Klassisch bedeutet auch, dass sich *Rise of Nations* mit einer veraltet wirkenden Grafik-Engine begnügt: Die starre Vogelperspektive erlaubt keine Kameraschwenks, obwohl Gelände, Gebäude und Einheiten offensichtlich dreidimensional gestaltet sind. Lediglich die Zoomfunktion in drei Stufen und die detaillierte Gestaltung aller Elemente weist darauf hin, dass Entwickler Big Huge Games wohl absichtlich auf den Schnickschnack einer modernen 3D-Engine verzichtete. Einen Vorteil lernen Sie jedenfalls schnell zu schätzen: Die Ansicht und daraus resultierende Steuerung sind aus etlichen vergleichbaren Spielen schon so vertraut. Jeder Stratege kann ohne Einspielzeit sofort loslegen. Geben Sie dafür gerne die brillante Grafik eines *Warcraft 3*, *Age of Mythology* oder gar des indizierten Echtzeitkrachers von EA Pacific auf? So kompliziert und gewöhnungsbedürftig spielen sich die drei Genrereferenzen dann doch nicht.

AUF DVD
VIDEO

SAMMLERTRIEB AUS EIGENER MOTIVATION

In der Steinzeit müssen Sie sich nur um zwei Rohstoffe – Nahrung und Holz – kümmern, doch im Laufe der Entwicklung benötigen Sie noch Gold, Eisen, Wissen und zum Schluss sogar Öl. Im Gegensatz zu vielen anderen Genrevertretern wuseln die Arbeiter dafür nicht ständig zwischen Basis und Vorkommen hin und her, sondern bleiben stationär bei den Farmen, Minen und Holzfällercamps. Das ist nicht nur einfacher, sondern auch weniger verwirrend für den Spieler, ohne dass die strategische Tiefe darunter leiden würde. Sämtliche Arbeiter sind hoch motiviert und suchen sich selbst eine Beschäftigung, falls sie keine anderen Befehle erhalten. Theoretisch können Sie den Arbeitern sogar erlauben, eigenständig Gebäude zu errichten. Aber alles, was mit dem Einsatz von Ressourcen zusammenhängt, erledigen Sie besser selbst. Die Arbeiter-KI nimmt Ihnen dafür viel stumpfsinnige Verwaltung ab, so dass Sie sich auf wichtigere Details konzentrieren können.

WIR BRAUCHEN EINE ARMEE

Rise of Nations ist nach einem strengen System strukturiert, ganz besonders was die militärischen Einheiten angeht: Jede Truppengattung – Infanterie, Kavallerie, Artillerie, Flotte und Luftwaffe – wird in

RISE OF NATIONS

VERGLEICH

EMPIRE EARTH



GRAFIK

81%
Volle 3D-Grafik mit frei beweglicher Kamera. Detailliert, aber etwas steril.



TAKTIK

89%
Zu Land, Wasser und Luft kämpfen riesige Armeen. Akzeptables Balancing.

STEUERUNG

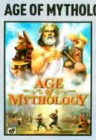
76%
Kameraführung und kaum riesige Zahl der Upgrades erschweren die Steuerung.

SPIELSPASS

82%
Mittelmäßige Szenarien. Sehr guter Gefechtsmodus sorgt für langen Spielspaß.

20% 40% 40%

AGE OF MYTHOLOGY



GRAFIK

89%
Sehr hübsche 3D-Grafik mit frei beweglicher Kamera. Wirkt auch natürlich.



TAKTIK

93%
Drei extrem verschiedene Völker inklusive Helden bieten viel Abwechslung.

STEUERUNG

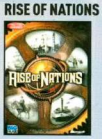
90%
Trotz der großen Fülle an Möglichkeiten relativ einfach gehaltene Steuerung.

SPIELSPASS

91%
Dank der tollen Kampagne auch solo ein grandioses Spielvergnügen.

40% 10 50%

RISE OF NATIONS



GRAFIK

79%
Dank der 3D-Effekte ganz hübsch, ansonsten eher zweckmäßig.



TAKTIK

88%
Alle Truppengattungen. Überschaubare Einheitenzahl. Gutes Balancing.

STEUERUNG

92%
Supereinfache Steuerung. Arbeiter-KI entlastet den Spieler.

SPIELSPASS

84%
Keine richtige Kampagne oder Szenarien. Dafür genialer Gefechtsmodus.

25% 35% 40%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Aufbau; ROT= Forschung; BLAU= Taktik

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

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



256 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-4400	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

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-4400	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

LEISTUNGSMERKMALE

Um die maximale Auflösung von 1.280x1.024 genießen zu können, sollten Sie schon einen 2GHz-Prozessor und 512 MByte RAM besitzen. Ansonsten kommt es bei größeren Massenschlachten zu störenden Rucklern. RAM-Speicher ist hierbei wichtiger als Prozessorgeschwindigkeit. Obwohl die Grafik zweidimensional ist, nutzt *Rise of Nations* die Fähigkeiten der 3D-Grafikkarten für die Effekte. Damit werden jedoch selbst ältere 3D-Karten locker fertig.

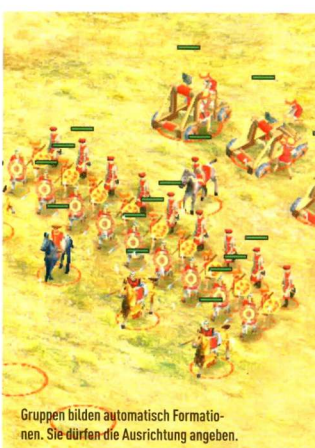
PRO & CONTRA

- \+ Extrem simple Steuerung
- \+ Keine Einspielzeit
- \+ Viele verschiedene Siegbedingungen
- \+ Taktisch anspruchsvoll
- \+ Zahlreiche Upgrades
- \+ Fein abgestimmte Schwierigkeitsgrade
- \+ Arbeiter-KI erleichtert Verwaltung
- \+ Automatische Formationen
- \+ Rundenbasiertes Welteroberungsspiel
- – Keine richtige Kampagne
- – Keine historischen Szenarien
- – Geringe Unterschiede der Völker
- – Kein Editor
- – Nur 2D-Grafik

einem eigenen Gebäude ausgehoben. Wie üblich besitzt jede Truppenart gewisse Vor- und Nachteile: Schwere Kavallerie besiegt Bogenschützen, wird aber von schwerer Infanterie gestoppt. Diese unterliegt hingegen dem zermürbenden Geplänkel beweglicher Fernkämpfer. Maximale Schlagkraft erreicht eine Armee also nur durch eine gesunde Mischung. Über die Epochen hinweg verwandeln sich die Truppen automatisch in ihre zeitgemäße Form: Aus einem Bogenschützen wird im Informationszeitalter ein Infanterist mit Raketenwerfer. Zur Verteidigung Ihrer Nation reicht ein kleines, stehendes Heer völlig aus. Erst wenn Sie selbst zum Angriff übergehen wollen, müssen Sie eine große Armee aufstellen, die nicht nur für alle Eventualitäten gewappnet, sondern auch zahlenmäßig überlegen ist, um die Nachteile des Einsatzes im Feindesland auszugleichen.

GRENZSCHARMÜTZEL

Jede Nation verfügt über eine Grenze, deren Ausdehnung von Städten und Forts sowie dem Stand der Technik abhängt. Stellen Sie sich das nicht als reinen Gebietsanspruch vor. Vielmehr macht *Rise of Nations* damit deutlich, in welchen Bereichen Sie Ihr Militär mit Nachschub versorgen können. Außerhalb der Versorgungsreichweite verlieren alle Soldaten ihre Stärke und gehen nach einiger Zeit über den Jordan. Die negati-



Gruppen bilden automatisch Formationen. Sie dürfen die Ausrichtung angeben.



»Atlantiküberquerung unter einer Minute? Kein Problem!«

ven Auswirkungen durch feindliches Gebiet lassen sich erst in späteren Epochen durch Versorgungsfahrzeuge und Generäle abmildern. Mit einem deutlichen Effekt: Ein früher Rush hat in *Rise of Nations* kaum Aussichten auf Erfolg. Stattdessen kommt es an den Landesgrenzen zu kleineren Scharmützeln, bei denen häufig beide Parteien lieber auf dem eigenen Staatsgebiet bleiben, als ihr gesamtes Heer in einer riskanten Invasion aufs Spiel zu setzen. Krieg und Eroberung ist zudem nur eines der Mittel, um ein Spiel zu gewinnen.

FRIEDLICH ZUM SIEG

Rise of Nations bietet etliche Alternativen zum Krieg: Je nach Voreinstellung können Sie auch gewinnen, indem Sie einige Weltwunder errichten, Ihre Landesgrenzen einen bestimmten Teil der Karte umfassen oder Sie als Erstes die höchste Technologiestufe erreichen. Wahlweise dürfen Sie die militärische Option sogar komplett ausschließen. Diese pazifistische Spielvariante hat ihren Reiz, schränkt die Möglichkeiten jedoch stark ein. Wer verzichtet schon auf die spannenden Gefechte, die an die jeweilige Epoche angepasste Taktiken erfordern? Das ist einer der großen Vorzüge von *Rise of Nations*: Sie selbst entscheiden, auf welche Art Sie spielen wollen, da sich im Gefechtsmodus jedes Detail einstellen lässt. Das ersetzt jedoch kaum eine richtige Kampagne mit historischen Szenarien. Die fehlen leider komplett! ALEXANDER GELTENPOTH



Roter Nebel zeigt an, dass die Einheiten sich auf feindlichem Terrain befinden und ständig Schaden nehmen.

PSYCHOTEST

Sind Sie der richtige Mann für *Rise of Nations*? Der Psychotest für Echtzeitstrategen verrät es Ihnen.

Tiefgang ist enorm wichtig. Besser vielschichtig als zu einfach.
- ☐ Trifft voll und ganz zu. (5 Punkte)
- ☐ Stimmt bedingt. (3 Punkte)
- ☐ Kann ich nicht bestätigen. (0 Punkte)

Auf tolle Grafik will ich nicht verzichten.
- ☐ Trifft voll und ganz zu. (0 Punkte)
- ☐ Stimmt bedingt. (3 Punkte)
- ☐ Kann ich nicht bestätigen. (5 Punkte)

Ohne packende Story kann mich ein Spiel nicht fesseln.
- ☐ Trifft voll und ganz zu. (0 Punkte)
- ☐ Stimmt bedingt. (2 Punkte)
- ☐ Kann ich nicht bestätigen. (5 Punkte)

Auf hohe Wiederspielbarkeit lege ich großen Wert.
- ☐ Trifft voll und ganz zu. (5 Punkte)
- ☐ Stimmt bedingt. (2 Punkte)
- ☐ Kann ich nicht bestätigen. (0 Punkte)

Eine Steuerung muss extrem simpel sein, auch in komplizierteren Echtzeitstrategiespielen.
- ☐ Trifft voll und ganz zu. (5 Punkte)
- ☐ Stimmt bedingt. (3 Punkte)
- ☐ Kann ich nicht bestätigen. (0 Punkte)

Echtzeitstrategie zocke ich lieber mit anderen im Internet als allein gegen den Computer, vor allem wenn viele Mehrspielermodi Abwechslung bieten.
- ☐ Trifft voll und ganz zu. (5 Punkte)
- ☐ Stimmt bedingt. (2 Punkte)
- ☐ Kann ich nicht bestätigen. (0 Punkte)

Ich bastle gerne Szenarien oder zocke die Kreationen der Spielergemeinde. Ohne ständigen Missionsnachschub wird ein Spiel zu schnell öde.
- ☐ Trifft voll und ganz zu. (0 Punkte)
- ☐ Stimmt bedingt. (0 Punkte)
- ☐ Kann ich nicht bestätigen. (5 Punkte)

28-35 Punkte: Wir *Rise of Nations* sind Sie garantiert begeistert. Sofort kaufen!

22-27 Punkte: *Rise of Nations* dürfte Ihnen sehr gut gefallen. Nur wenige Details stören.

14-21 Punkte: Für Sie ist *Rise of Nations* aber alles andere als perfekt.

0-13 Punkte: Mit *Rise of Nations* sollten Sie nicht glücklich werden. Finger weg!

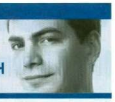
FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Kampagnen gehen mir bei einem Echtzeitstrategiespiel dezent gesagt am Allerwertesten vorbei. Ich spiele viel lieber im „Skirmish"-Modus. Es geht doch nichts darüber, in aller Ruhe eine fette Basis aufzubauen und dann den Gegner zu überrennen. Richtig genial finde ich bei *Rise of Nations* die Landesgrenzen. Störende „Rusher" haben da nämlich nicht den Hauch einer Chance. Vor allem im Mehrspieler-Part ein sehr sinnvolles Feature. Was die Grafik anbelangt: Wer braucht schon eine 3D-Engine? Ich nicht! In der Hitze des Gefechts habe ich Besseres zu tun, als mit der Kamera rumzuspielen.

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Etliche Bestandteile sind in *Rise of Nations* vorbildlich gelöst: Dazu gehört die Steuerung mit der Arbeiter-KI, das Ressourcenmanagement, die flexible Spielweise und Missionskonfiguration sowie die Technologiestufen inklusive der zahlreichen Upgrades. Über die reine 2D-Grafik kann man hinwegsehen. Aber ich verstehe nicht, warum ich abgesehen vom Tutorial auf historische Szenarien und eine richtige Kampagne verzichten soll. Das rundenbasierte Welteroberungsspiel ist ein schlechter Ersatz. Schließlich dient es im Endeffekt nur als Missionsgenerator, wobei Sie auf die Parameter der einzelnen Gefechte keinen Einfluss haben.

RISE OF NATIONS

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MB RAM, 750 MB HD, Win98	**GENRE:**	Echtzeitstrategie
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Big Huge Games
	VERTRIEB:	Microsoft
SINNVOLL: 1200 MHz, 256 MB RAM	**INTERNET:**	www.riseofnations.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	20. Mai

MEHRSPIELER-OPTIONEN: DM, TDM, Assassin, Technologie-Rennen, Weltwunder-Rennen; 1 Sp./CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	92%
GRAFIK	79%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	78%

EINZELSPIELER

84%

SEHR GUT – Klassische Echtzeitstrategie durch die gesamte Menschheitsgeschichte.



»Böse Überraschung: Da hat jemand ein paar Knallerbsen unter die Murmeln geschummelt.«



»Die futuristisch anmutenden Nassrasierer waren nicht nur sauteuer, sondern auch noch verstrahlt.«



Außerhalb der Radarreichweite von Raumstationen und Schiffen bleibt der Weltraum auf der 2D-Karte tiefschwarz.

Stein des Anstoßes

Bei O.R.B. kommt der Stein schnell ins Rollen. Ohne Anlaufschwierigkeiten tyrannisieren Sie das Universum. Erst später werden zahlreiche Mankos deutlich.

Zwei außerirdische Rassen – Malusianer und Alusianer – streiten sich um die Vorherrschaft. In den beiden Kampagnen erleben Sie jeweils den ersten Kontakt bis zur letzten Schlacht aus Sicht eines dieser Völker. Die Spielweise ist identisch, nur die Optik der Raumschiffe unterscheidet sich. *O.R.B.* entspricht weitgehend *Homeworld*: Mit Trägern oder einer Sternenstation errichten Sie kleine Stützpunkte auf Asteroiden. Transportschiffe bringen die dort gewonnenen Ressourcen zur Basis. Mit den Rohstoffen betreiben Sie Forschung oder produzieren Raumschiffe. Ihr Konkurrent im selben Raumsektor geht genauso vor. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis es zu einem Konflikt kommt.

MATERIALSCHLACHT

In den frühen Szenarien führen Ihre Jäger sämtliche Gefechte aus. Ihnen fehlen zu diesem Zeitpunkt die Technologien und die Ressourcen, um größere Schiffe herzustellen. Durch verschiedene Direktiven dürfen Sie das Verhalten der Staffeln in der Schlacht differenzieren. Diese Kämpfe sind taktisch anspruchsvoll und interessant. Erst im Lauf der Kampagne verdrängen Großkampfschiffe – Zerstörer und bewaffnete Träger – alle Arten von Jägern. Besondere Taktiken entfallen, es kommt nur noch auf die Zahl der Zerstörer in der Flotte an. Darunter leidet der strategische Tiefgang enorm. Die Szenarien bieten durch die Story allein nicht genug Abwechslung, um das Spiel interessant zu halten.

EINFACH NAVIGIEREN

Farbenfrohe Sternenwirbel, Staubwolken und Planeten kleiden den sonst langweilig schwarzen Weltraum in *O.R.B.* in ein ansprechendes Gewand. Außer den Hintergründen können sich auch die Strahlenwaffen und Explosionen sehen lassen. Nur die Optik der Raumschiffe und Asteroiden bleibt weit hinter den grafischen Möglichkeiten zurück. Zum Ausgleich lässt sich die Steuerung nach kurzer Einspielzeit extrem einfach bewältigen. In *O.R.B.* verlieren Sie dank der zweidimensionalen Raumkarte niemals die Übersicht. Jedoch nicht ohne Ärgernis: Wegen der mangelhaften künstlichen Intelligenz passiert es gelegentlich, dass eines Ihrer Schiffe versehentlich einen langsam dahinschwirrenden Asteroiden rammt. ALEXANDER GELTENPOTH

AUF DVD
VIDEO

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Im Weltraum gibt's zwar keine Atmosphäre, aber deswegen muss das im zugehörigen Spiel doch nicht auch so sein! *O.R.B.* bleibt nüchtern, Spannung müsste schon in den Weltraumschlachten entstehen. Doch strategisch werden die Gefechte im Laufe der Kampagne immer seichter, weil die taktischen Möglichkeiten zu begrenzt sind. Die fehlende Motivation vermag auch die vorbildliche Steuerung nicht zu retten. *O.R.B.* stellt damit bestenfalls einen Lückenfüller bis *Homeworld 2* oder *Galaxy Andromeda* dar.

O.R.B.

MINDESTENS:	**GENRE:**	Echtzeitstrategie
600 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HD, Win95	**PREIS:**	Ca. € 38,-
	ENTWICKLER:	Strategy First
	VERTRIEB:	Modern Games
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.o-r-b.com
1200 MHz, 256 MB RAM	**SPRACHE:**	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	30. Juni

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, TDM; 1 Sp./CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	77%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	81%
SOUND	67%
MEHRSPIELER	76%

EINZELSPIELER

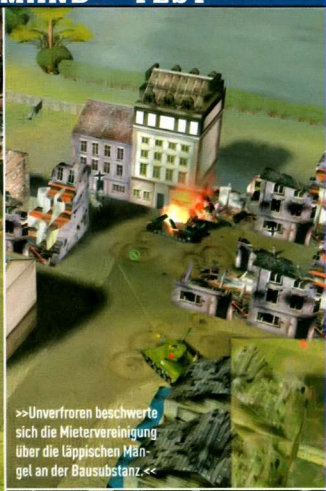
72%

GUT – Akzeptable Echtzeittaktik im Weltraum, ohne großartige Innovationen.



>>Merke: Panzer scheißen auf Verkehrsregeln und haben immer Vorfahrt.<<

Wir machen den Weg frei!



>>Unverfroren beschwerte sich die Mietervereinigung über die läppischen Mängel an der Bausubstanz.<<



Aus sicherem Abstand zerlegt ein Mörsertrupp den Kommandobunker am Strand.

AUF DVD
DEMO

Normandie, Juli 1944: Bei WORLD WAR 2 FRONTLINE COMMAND befreien Sie Frankreich oft nur mit leicht bewaffneten, alliierten Truppen von den Ketten der schweren deutschen Panzer.

Ähnlich wie bei *Medal of Honor* gehören Sie zu den ersten alliierten Soldaten, die 1944 in Nordfrankreich landen. Im Gegensatz zum Ego-Shooter von EA übernehmen Sie das Kommando über einen größeren Trupp Männer, denen Sie durch raffinierte Taktiken zum Sieg über die zahlenmäßig überlegene Wehrmacht verhelfen sollen. *Frontline Command* legt dabei großen Wert auf eine realistische Umsetzung: Fahrzeuge, Geschütze und Infanteriebewaffnung entsprechen den historischen Vorbildern. Fast einzigartig sind die wirklichkeitsnah großen Feuerreichweiten: Zahlreiche Einheiten schießen weiter, als sie sehen können, wodurch sich die Spielweise schon drastisch von vergleichbaren Spielen unterscheidet.

CLEVER AUSGEHECKT

In der Normandie prägen Hecken die Landschaft. Weil *Frontline Command* die Sichtlinien korrekt berechnet, wird so manches Gebüsch zum tödlichen Hinterhalt. Höchste Vorsicht ist geboten, ehe Sie Ihre Männer anweisen, durch eine Hecke zu kriechen. Schließlich wissen Sie nie, ob sich dahinter nicht ein Erschießungskommando verbirgt. Sie können die Deckung aber auch zu Ihrem Vorteil nutzen, indem Sie Mörser und Geschütze gut versteckt in Position bringen und nur mit einem einzelnen Infanteristen als Aufklärer agieren. Wie in *Sudden Strike* übernehmen diese Aufgabe bevorzugt die Kommandanten oder Scharfschützen, die mit Ferngläsern ausgestattet sind. So gerät der Gegner unter Feuer, kann aber den Ursprung der Geschosse nicht ausmachen.

DA WIRD WAS GEBOTEN

Über mangelnde Abwechslung lässt sich in der Kampagne nicht klagen: Unter anderem sollen Sie Brücken zerstören, Flugfelder erobern, Bunker ausschalten oder Radarwagen abknallen. Sämtliche Standardaktionen lassen sich leicht ausführen, komplexere Befehle verlangen aber umständliche Klickorgien. Bei der Gruppierung von Einheiten machen sich sogar noch leichte Bugs bemerkbar.

ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Der Sturm der Strandbefestigungen in Mission 3 erinnert an die krassesten Szenen aus *Der Soldat James Ryan*: Zu Dutzenden fallen Ihre Schützlinge dem MG-Feuer zum Opfer. Blöderweise sind die meisten anderen Missionen lange nicht so packend wie dieses Paradestück. Höhere Ehren bleiben *Frontline Command* hauptsächlich wegen der unnötig komplexen Steuerung sowie kleinerer Bugs verwehrt. Auch die Atmosphäre könnte eine Spur dichter sein: Der historische Hintergrund gibt jedenfalls mehr her, als das ziemlich nüchterne Strategiespiel vermuten lässt.

WW2 FRONTLINE COMMAND

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MB RAM, 915 MB HD, Win98	**GENRE:**	Echtzeitstrategie
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Bitmap Brothers
	VERTRIEB:	Koch Media
SINNVOLL: 1200 MHz, 256 MB RAM, 32 MB Grafik-Karte	**INTERNET:**	www.frontlinecommand.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: DM, TDM, Attentatspiel; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	83%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	75%

EINZELSPIELER **75%**

GUT – Realistisches Taktik-Spektakel um den D-Day.



»Bagdad: Saddams Privat-Zoo hat das Gröbste überstanden.«

Weck den Tiger in dir!

Oder vielleicht doch das Zebra, den Koala, das Lama oder den Hirsch? Egal, denn bei WILDLIFE PARK bekommen Sie es als Zoodirektor mit allerlei wilden Tieren zu tun.

Fanden Sie sonntägliche Zoobesuche mit der ganzen Familie nicht auch immer stinklangweilig? Dann ist *Wildlife Park* von Nova Trix genau das Richtige für Sie! Wie bei Microsofts *Zoo Tycoon* können Sie hier Ihren eigenen Wildpark aus dem Boden stampfen, massig Besucher anlocken und damit jede Menge Kohle machen. Und das gelingt am besten mit möglichst vielen Tierarten. 45 stehen dabei zur Wahl, für deren lebensnahe Verhaltensmuster sogar ein Zoologen-Team in die Entwicklung eingebunden wurde. Nicht schlecht! Damit Elefanten, Affen, Hirsche, Haie oder Pinguine glücklich sind, müssen allerlei Vorkehrungen getroffen werden. Stimmt die Bodenhärte? Sind genug Pflanzen da? Reichen Futter und Wasser? Umgibt der richtige Zaun-Typ das Gehege? Passt das Verhältnis aus Männlein und Weiblein? Hoffentlich, denn sonst werden Ihre Tiere unzufrieden, krank oder segnen gar das Zeitliche. Oder haben null Bock mehr auf Sex – was fatale Folgen hat, da der Verkauf von Tierbabys und deren Eltern eine immens wichtige Einnahmequelle darstellt.

WO GEHT'S DENN HIER AUFS KLO?

Tierärzte, Pfleger und Dompteure nehmen Ihnen gottlob ein wenig Arbeit ab, trotzdem gibt es reichlich zu tun. Die Besucher verlangen nach Toiletten, Fressbuden, Videobildschirmen und humanen Eintrittspreisen. Außerdem müssen Sie sich des Öfteren mit wild protestierenden Tierschützern herumplagen. Herzstück des Spiels ist neben dem Tutorial und dem klassischen Endlosspiel die 20 Missionen starke Kampagne. Deren Szenarien sind erfreulich abwechslungsreich und motivieren zum Durchspielen.

WENIGER IST MEHR!

Das Menü wirkt mit all seinen Knöpfchen etwas überladen, die scheinbar unendliche Auswahl an Sträuchern, Futtersorten und Zäunen ist eindeutig zu groß geraten. Weniger hätte für mehr Übersicht gesorgt. Die liefert dafür die hardwarehungrige Iso-Grafik, die technisch aber auf keinem so hohen Stand wie bei *Tropico 2* oder *Anno 1503* ist. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Ein tierisches Vergnügen? Nicht ganz – der Quasi-Klon von Microsofts *Zoo Tycoon* offenbart doch einige nervige Mängel. Die fummelige Steuerung ist ziemlich affig und die leicht pixelige Grafik technisch nicht auf dem allerneuesten Stand. Schade, denn die liebevollen Tier-Animationen nimmt man deswegen oftmals erst beim dritten oder vierten Hingucken wahr. Wer damit leben kann, bekommt eine interessante Lebenssimulation, gewürzt mit einer leicht verdaulichen WiSim- und Aufbaustrategie-Prise geboten, die den passionierten Hobby-Zoologen dank 20 abwechslungsreicher Missionen ordentlich unterhält.

WILDLIFE PARK

MINDESTENS:	**GENRE:**	Freizeitparksimulation	
500 MHz, 128 MB RAM, 750 MB HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 45,-	
	ENTWICKLER:	Nova Trix/Deep Silver	
	VERTRIEB:	Koch Media	
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.wildlifepark.de	
2000 MHz, 512 MB RAM	**SPRACHE:**	Deutsch	
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung	
	TERMIN:	Erhältlich	

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt's nicht, Park-Manager sind Einzelkämpfer.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

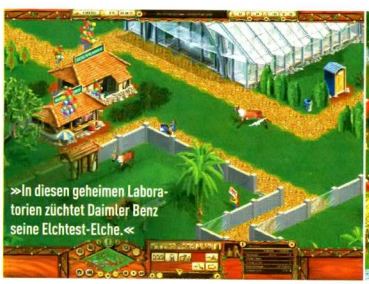
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	59%
STEUERUNG	59%
GRAFIK	69%
SOUND	67%
MEHRSPIELER	–

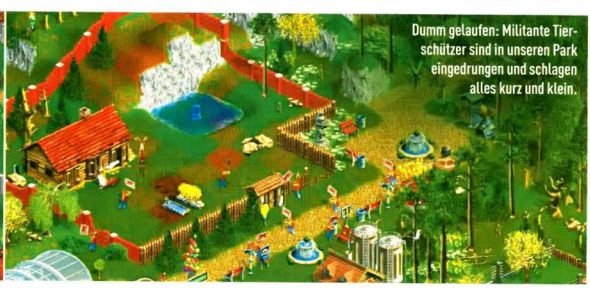
EINZELSPIELER

66%

BEFRIEDIGEND – Lebensnahe Zoo-Simulation mit Tiefgang und kleinen Macken.



»In diesen geheimen Laboratorien züchtet Daimler Benz seine Elchtest-Elche.«



Dumm gelaufen: Militante Tierschützer sind in unseren Park eingedrungen und schlagen alles kurz und klein.

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 Anschlußkonfiktale 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 68,00 €
P 350 Watt TriFan Super Quiet aPFC "red Edition" für 68,00 €
P 380 Watt Dual Super Quiet aPFC Fan Tru Power für 86,80 €
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.

79,-

Noise Isolator Lüftersteuerung



Mit dem Noise Isolator können bis zu 4 Lüfter stufenlos 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



129,-

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 36,-

Miditower Studio 300 Watt



je 89,-

Dieser professionelle Midi Tower verfügt über eine Acryl-Glas frontblende die für einen eleganten Look sorgt und eine hochwertige Lackierung in verschiedenen Farben. (schwarz, schneeweiß und silberblau). Es ist bereits ein 300Watt Silent Netzteil (**Approved by AMD) und ein 80mm Gehäuselüfter (hinten) verbaut. An der Acryl Front findet man folgende Anschlüsse 1 x Firewire, 2 x USB und 2 x Audio. Hervorragendes Preis-Leistungsverhältnis für ein solches Edel-Gehäuse!

Komplettsysteme Versandkostenfrei (innerhalb Deutschands)!!

HiQ COMPUTER

Shop unter:
www.hiq24.de

Tel: 02404-9424-100
Fax: 02404-9424-800
verkauf@hiqcomputer.de

24 Stunden Online Shopping!

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,-



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

Lüfter mit Kaltlichtkathode in blau, rot und grün

Weltneuheit!! 80mm Lüfter mit runder Kaltlichtkathode. Durch die sehr hell leuchtene Kaltlichtkathode 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 Kaltlichtkathode. Die Geräuschentwicklung des Lüfters liegt gerade mal bei 28 dB(A).



18,90

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.



24,90

CD/DVD -Taschen



für 24 CD/DVDs 2,39

Praktische Transport Taschen für 24 bzw 48 CD/DVDs. Superstabil und extrem leicht mit Reißverschluss.



für 48 CD/DVD 3,99

Lüfter Akasa Nebula 80x80x25



Die Nebula Lüfter werden durch 4 LEDs beleuchtet, dadurch wird jedes Gehäuse extrem aufgewertet. Für jeden CaseModder ein Muß!

Akasa Nebula 4farbig für 9,90 €
Akasa Nebula Arctic blue für 9,90 €
Akasa Nebula 4farbig regelbar für 15,90 €
Akasa Nebula Arctic blue regelbar für 15,90 €

8,90

Komplettsystem HIQ Starter XP 1700

-409,-



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.

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

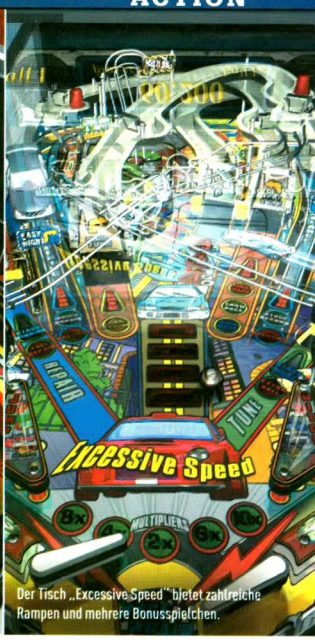
Tel: 02404-9424-100
Fax: 02404-9424-800
Mo - Fr. 10-19.00 Uhr
Shop: www.hiq24.de

rrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in €,inkl. MwSt. Versand per Nachnahme: 9,00 € pro Paket für Lieferungen innerhalb Deutschlands. Volles 2-wöchiges Rückgaberecht gemäß Fernabsatzgesetz. Es gelten unsere AGBs zu finden unter www.hiqcomputer.de 24 Stunden Online Shop unter www.hiq24.de



»Man ruft nur: Flipper, Flipper, gleich wird er kommen, jeder kennt ihn, den klugen Delphin ...«

Gib' dir die Kugel!



Der Tisch „Excessive Speed" bietet zahlreiche Rampen und mehrere Bonusspielchen.

Mit PURE PINBALL erscheint endlich mal wieder ein richtig guter Flipper, der nicht nur optisch, sondern auch spielerisch überzeugt.

Klick-klack-klick-klack-düdüt-tüüüt-klick-klick-klackzüüüht – so klingt nicht nur die Musik der Vengaboys, sondern auch so ziemlich jeder Flipper. Für diesen spaßigen Zeitvertreib mussten Computerspieler bisher entweder tief in der Spiele-Historie graben, um die über fünf Jahre alte *Pro Pinball*-Reihe auszubuddeln, oder doch in die nächstbeste Kneipe torkeln. Dank des schwedischen Entwicklerteams Iridon können sich Flipper-Freunde nun auch wieder am heimischen PC zeitgemäß die Kugel geben.

GUTE TISCH-MANIEREN!

Mit „Excessive Speed", „World War" und „Runaway Train" stehen drei thematisch interessante und spielerisch reizvolle 3D-Tische zur Wahl, die mit vielen liebevollen Details ausgestattet wurden. Zahllose Rampenfahrten, Kugelfallen, Zielobjekte, die „abgeschossen" werden müssen, Mehrfachflipper und mehrere Bonusspielchen (Extrabälle, Multibälle) bieten für Neulinge und Profis gleichermaßen genug Herausforderungen. Geflippert wird übrigens mit bis zu vier menschlichen Kontrahenten, die nacheinander um Punkte kämpfen.

BEEINDRUCKENDE TECHNIK

Wer im Physikunterricht immer gut aufgepasst hat, weiß, dass die Gravitationstheorie und die Newtonschen Gesetzmäßigkeiten für den freien Fall und die Bewegung der Kugel mitverantwortlich sind. So sieht es zumindest in der Praxis aus. Beim Versuch, diese physikalischen Gegebenheiten auf eine Flipper-Simulation zu übertragen, sind viele gescheitert. Nicht so die Entwickler von *Pure Pinball*. Die Ballphysik ist extrem realistisch und vermittelt mitsamt der bestechenden Optik das Gefühl, wahrhaftig vor einem Spielautomaten zu stehen. Kein Wunder, schließlich ist *Pure Pinball* der erste Flipper mit echter Polygon-3D-Grafik. Die schnelle Engine berechnet über 100.000 grafische Bauteile pro Tisch und bietet Auflösungen bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten sowie zahlreiche Licht- und Spezialeffekte aus zwölf Kameraperspektiven. Selbst auf der Flipperkugel spiegelt sich die Umgebung wider – verrückt!

CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Das ist ja zum Kugeln! *Pure Pinball* ist die mit Abstand beste Flipper-Simulation der vergangenen Jahre. Hammermäßige Optik, tolles Tischdesign und coole Soundeffekte dürften das Herz eines jeden Flipper-Fans höher schlagen lassen. An die Genialität der leider nicht mehr fortgesetzten *Pro Pinball*-Serie kommt der appetitliche Schwedenhappen aber nicht ganz ran. Dafür hätte es mehr Spielmodi und abwechslungsreicherer Bonusspielchen wie bei *Pro Pinball – Fantastic Journey* bedurft.



Liebe zum Detail: Auf der Flipperkugel spiegelt sich scheinbar das Gesicht des Spielers wider.

PURE PINBALL

MINDESTENS: 450 MHz, 128 MB RAM, 770 MB HD, WinX	**GENRE:**	Flipper
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Iridon
	VERTRIEB:	Kochmedia
SINNVOLL: 1200 MHz, 256 MB RAM	**INTERNET:**	www.iridon.com
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	5. Juni

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zu viert darf an einem PC um die Wette geflippert werden.

PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	87%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER

82%

SEHR GUT – Spaßige Flipper-Sim mit starker Optik!

Ihr BEMI Partner in Ihrer Nähe

• PLZ 0... D-01904 Neukirch Bekas Computer Tel.: 035951-31656 · D-03185 Peitz Richter EDV-Systeme Tel.: 035601-30968 · D-04720 Großweitzschen NetKom GmbH - Netze & Kommunikationssysteme Tel.: 03431-589-0 · D-04774 Dahlen CHD Computer Hans Donaubauer Tel.: 034361-826-0 · D-04924 Bad Liebenwerda C+C GmbH Computer + Communication Tel.: 035341/629-0 · D-06268 Querfurt SE-Computers Silvio Ettel Tel.: 034771-41532 · D-06311 Helbra IOS-Computertechnik Tel.: 034772-33280 · D-07407 Rudolstadt Computerspezialist Frank Linse Tel.: 03672-353453 • PLZ 1... D-10713 Berlin BüroExpress GmbH Tel.: 030-86399005 · D-12279 Berlin IQ! Data Schedlinsky Tel.: 030-723 25 855 · D-13409 Berlin UB-Computer 110 GmbH Tel.:030-4961043 · D-13595 Berlin-Spandau APPA Computer-Netzwerke-Beratung Tel.: 030/36282130 · 14806 Belzig G. f. A Computershop Belzig Tel.: 033841-33589 · D-15517 Fürstenwalde DG-Networx International 01908/ Tel.:03361-3755850 • PLZ 2... D-21391 Reppenstedt Gewecke Computertechnik Tel.: 04131-61768 · D-22041 Hamburg Hebrock & ProB Computer GmbH Tel.:040-6571023 · D-22549 Hamburg Hebrock & ProB Computer GmbH Tel.: 040-8316046 · D-25917 Leck ASSD OHG Tel.: 04662/5695 · D-26388 Wilhelmshaven Ing. Büro Michael Au Tel.: 04421/53943 · D-26506 Norden RUBI-Elektronik Tel.:04931-13696 · D-26639 Wiesmoor Andreas Barsch Tel.: 04944-912333 · D-28790 Schwanewede Dierking Computer Tel.: 0421-6368909 · D-29313 HambührenW+WHard-&Software Tel.: 05084-400511 • PLZ 3... D-30952 Ronnenberg Memo Computer & Alarmtechnik Steffen Isbemer OHG Tel.: 0511-461056 · D-30952 Ronnenberg PEGOCOM Elektronik-Handel Tel.: 05109-5153-74 · D-32257 Bunde Kerklau Computer Tel.: 05223/687102 · D-33332 Gütersloh LOGOsoft Tel.: 05241/53 12 38 · D-33604 Bielefeld www.harteprei-se.de · D-34127 Kassel Bemi Computer KA GmbH Tel.: 0561-80759-0 · D-34466 Wolfhagen Innovation 2000 Handelsagentur Tel.: 0700-46602000 · D-36208 Wildeck-Hönebach VCB Computer Tel.: 06678-1536 · D-36367 Wartenberg RSR Rödder System Kommunikation GbR Tel.: 06648-3213 · D-38889 Blankenburg BEMI Computer GmbH Tel.: 03944-9500 · D-39179 Barleben Comex Computer Tel.: 039203-61007 • PLZ 4... D-40489 Düsseldorf Feld edv GmbH Tel.: 0203-749999 · D-41063 Mönchengladbach ADAMS Tel.: 02161-9801-0 · D-46284 Dorsten Computer u. Büro Marita Brüggemann Tel.: 02362-76497 · D-47495 Reihnberg SVD Webdesign Gbr. Tel.: 02802-808298 · D-47495 Reihnberg SVD Webdesign Gbr. Tel.:02802-808298 · D-48282 Emsdetten M. O. D. E. R. N. Media GmbH Tel.: 02572-959580 · D-49074 Osnabrück Delrich Informationstechnik Tel.: 0541-2022700 · D-49626 Bippen Döveling Bruno Telekommunikation Tel.: 05435-5061 · D-49809 Lingen Softnet EDV- Beratung GmbH Tel.: 0591/8150600 • PLZ 5... D-52379 Langewehe BCS-Computer Bohrer Computer Service Tel.: 02423-901033 • PLZ 6... D-61184 Karben Heinz Derlet Hard- und Software Tel.: 06039-9143 · D-63450 Hanau Ernst Computer Studio Tel.: 06181-28609 • PLZ 7... D-72108 Rottenburg Kuhn Computer Tel.: 07472-91998-9 · D-73240 Wendlingen HS-EDV Vertrieb GmbH Tel.: 07024-5019020 · D-74613 Öhringen Computertechnik Bankert Tel.: 01805/651700 · 74838 Limbach Kalypso Datentechnik Tel.: 06287-91011 · D-76547 Sinzhe im ABC Arnold Blass Communikations-technik Vertrieb GmbH Tel.: 07221/ 98350 · D-78120 Furthwangen SC Computer Tel.: 07723-914718 • PLZ 8... D-81737 München WWW COMPUTERFUNKE DE Tel.: 089-43640410 · D-82205 Gilching ENROM Consulting Tel.: 08105/773252 · D-82178 Gröbenzell CNS Computer Tel.: 089-89020267 · D-83308 Trostberg HKJ Büromaschinen & Computer GmbH Tel.: 08621-5514 · D-83064 Raubling XEON-Trade Tel.:8035-909678 · D-82380 Peißenberg VerCom GbR Tel.: 08803-9482 · D-83435 Bad Reichenhall Rupertigau Bürosysteme Angerer GmbH Tel.: 08651-3016 · D-83512 Wasserburg CONTROL Computer Service GmbH Tel.: 08071-924900 · D-84489 Burghausen B. C. D. Vertriebs GmbH Tel.: 08677-9807-0 · D-85080 Gaimersheim Spinnler EDV-Managment Tel.: 08458-342960 · D-85296 Rohrbach/Fahlenbach Weber Computer & Kommunikation Tel.: 08442-7425 · D-85354 Freising Computer Durmaz Tel.: 08161-883340 · D-85368 Moosburg Bürobedarf Beck Tel.: 08761-2540 · D-85435 Erding PC and More GmbH Tel.: 08762-9985 · D-85664 Hohenlinden Personal Computer und mehr ESW Tel.: 08124-527583 · D-86653 Monheim Elektronik Dürr Tel.: 09091-907156 · D-86720 Nördlingen Bürotechnik Schuster Tel.: 09081-2976-12 · D-87700 Memmingen Hoffmann + Fritsche Computertechnik GmbH Tel.: 08331-495842 · D-88441 Stafflangen Elektro Bochfler Tel.: 07357-1873 · D-89129 Langenau KOTEC Büro & Computer Technik Tel.: 07345-237200 • PLZ 9... D-90453 Nürnberg Jantsch Franken Computer e.K. Tel.: 0911-63289-0 · D-91154 Roth Schick EDV-Systeme GmbH Tel.: 09171-9686-0 · D-91550 Dinkelsbühl Elektro Fuchs GdbR Tel.: 09851-9524 · D-91781 Weißenburg EDV-Beratung Weißenburg Tel.: 09141-87700 · D-92355 Velburg IDV Hard- u. Software GmbH Tel.: 09182-931700 · D-93073 Neutraubling SATEX-Com Tel.: 09401-913339 · D-93128 Regenstauf hb Computersysteme Tel.: 09402-500005 · D-94227 Zwiesel Höfig Computersysteme Tel.: 09922-60472 · D-94234 Viechtach Fritz KG Bürotechnik & Büroeinrichtung Tel.: 09942-9447-0 · D-94315 Straubing Comstar Tel.: 09421-989863 · D-94447 Plattling Bürotechnik Weber (Edigicam) Tel.: 09931-5566 · D-94474 Vilshofen Donau Com Tech Tel.: 08549-971903 · D-94542 Haarbach Computer Kohlhofer Tel.: 08535-819930 · D-95100 Selb GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH (Filiale) Tel.: 09287/91283 · D-95213 Münchberg GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH Tel.: 09251/6038 · D-97633 Großbardorf CW-Computer Tel.: 09766-9200 · D-98597 Fambach Elektro-Schellenberg Tel.: 036848-21667

Frühjahr Spezial

BEMI

first in service

XAVIA *x.junior BEMI-Spezial*

AMD Athlon XP

AMD Athlon™ XP 3000+ Prozessor

MidiTower schwarz 360 Watt Netzteil · 512MB DDR-RAM (PC-333) · 128MB DDR NVIDIA GeForce FX 5800 ViVo/DVI TV-out · LG DVD 16x/48x · 160GB HDD Festplatte · FDD Floppy 3,5" · Sony DVD±R(W) ReWriter (4xDVD-R, 4xDVD+R, 2xDVD-RW, 2,4xDVD+RW) · CardReader 6-1 · SBAudigyPlayer5.1 · Windows® XP Home Edition · Cordless Tastatur schwarz PS/2 mit Maus



- XP 3000+
- 512MB DDR-RAM (PC333)
- 128MB DDR Grafikkarte GeForce FX 5800 ViVo/DVI TV-out
- 160GB Festplatte
- Sony DVD-Brenner
- CardReader 6-1

2 Jahre Garantie

1799.-€

XAVIA empfiehlt Microsoft® Windows® XP

Microsoft® Windows® XP Home Edition

entfesselt völlig neue, einzigartige Erlebnisse mit dem PC und im Internet.
Konsequent für die Anforderungen privater Nutzer optimiert.

The Dawn of Cinematic Computing

AMD, the AMD Arrow Logo, AMD Athlon™ and combinations thereof, the Powered by DDR Memory Logo and QuantiSpeed are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.

PixelView GeForce FX 5800

Ausgerüstet mit einem 256-Bit-GeForce™ FX 5800 Chip, ultraschnellem 128 MB DDRII RAM und einer Speichertaktfrequenz von 800 MHz bringt die PixelView 5800 Realismus pur auf Ihren Bildschirm. TV- und DVI-Out sorgen für den problemlosen Anschluss von TV bzw. TFT-Bildschirmen mit einer Auflösung von bis zu 1280 x 1024 Pixeln. Und das innovative Kühlsystem FXFlow gibt überhitzten Chips keine Chance. Damit sind Sie sowohl für Ihre 3D Echtzeit-Spiele, als auch für Ihre DVDs und andere Grafikanwendungen mit allen Extras ausgestattet.



399.-€

EP-8RDA3+

- NVIDIA nForce2 Chipsatz
- Sockel A für AMD Athlon™ XP und Duron™ CPU
- FSB 400 MHz
- 3xDDR 400 bis zu 3GB
- 5xPCI, 1xAGP (8x)
- AC97 Sound (C-Media), 6 Kanal, unterstützt SPDIF IN/OUT
- Serial ATA, Ultra-DMA-133
- 10/100 MB LAN onBoard
- bis zu 3 400-Mbps IEEE 1394a Anschlüsse
- Fehlerdiagnoseanzeige durch LED
- VGA mit GeForce4 MX core (EP-8RGA3+)



149.-€

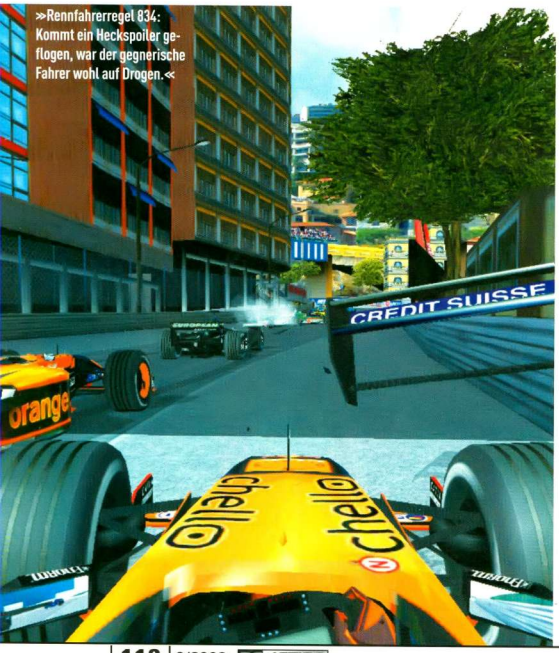
Günstige Einkaufspreise, erfolgreiches Marketing, zahlreiche Sonderaktionen und eine starke Gemeinschaft. Das sind nur einige Vorteile, von denen Sie als BEMI Partner profitieren. Informieren Sie sich noch heute unter www.bemi.de über unsere Leistungen und schließen Sie sich der BEMI an.

- Offizielle FIA-Lizenz
- 4 Saisons (1999-2002)
- 14 Teams, 34 Fahrer, 44 Wagen
- 17 Rennstrecken
- Unterschiedliche Fahrmodelle
- Komplette Wettersimulation
- Mehrspielermodus für 22 Spieler

» Schade, dass die Post nicht immer so rasant unterwegs ist ... «

PC ACTION GOLD

Du machst mich rasend!



»Rennfahrerregel 834: Kommt ein Heckspoiler geflogen, war der gegnerische Fahrer wohl auf Drogen.«

Im Gegensatz zur Konsolen-Version dürfen Sie bei F1 CHALLENGE 99-02 ärgerlicherweise keine vierjährige F1-Karriere starten – dem Spielspaß tut das zum Glück nur wenig Abbruch.

Na? Wer war 2002 Formel-1-Weltmeister? Michael Schumacher. Und 2001? Ebenfalls unser Schumi. Und im Jahr 2000? Mika Häkkinen. Und 1999? Womöglich Sie – zumindest im eigenen Wohnzimmer. Die neueste Rennsimulation aus dem Hause EA Sports macht's möglich. Wie der Name erahnen lässt, vereint *F1 Challenge 99-02* die vergangenen vier Saisons in einem Spiel. Die laufende Weltmeisterschaft bleibt außen vor. Doch auch der Ausflug in die Geschichte hat einiges zu bieten. So dreht beispielsweise Ralf Schumacher noch seine Runden bei Jordan, Damon Hill darf auch noch mitfahren, das Toyota-Team gab's vor drei Jahren noch gar nicht, dafür aber andere Pleite-Rennställe wie Arrows mit ihren damaligen Fahrern.

REALISMUS PUR!

Dank der offiziellen FIA-Lizenz konnten die Entwickler auf alle Original-Saisondaten zurückgreifen. Somit sind alle Fahrer und Teams auf dem jeweils aktuellen Stand. Gleiches gilt auch für die Rennwagen, die ihren realen Vorbildern bis ins kleinste Detail ähneln. Selbst die wechselnden Werbeaufkleber pappen an der richtigen Stelle. Aber auch die inneren Werte der F1-Boliden bestechen durch ein Höchstmaß an Realität. Sämtliche Leistungs- und Telemetriedaten jedes einzelnen Wagens wurden 1:1 übernommen. Dadurch fährt sich nicht nur jedes Auto wie in



It's Raining Men: Die wechselnden Wetterbedingungen schauen nicht nur klasse aus, sondern wirken sich auch merklich aufs Fahrverhalten aus.





Praktisch: Im neuen Boxengassenkanal können Sie das ganze Renngeschehen überblicken.





»Stößchen! Blauer Rennfahrer sorgt für Massenkarambolage.«

IM VERGLEICH

F1 Challenge 99-02	87%
F1 2002 (abgewertet)	86%
Grand Prix 4 (abgewertet)	85%
Racing Championship (abgewertet)	82%

Dank der Detailverbesserungen sowie den kompletten Original-Daten von vier F1-Saisons setzt sich *F1 Challenge* knapp vor seinen Vorgänger. Dicht gefolgt vom ebenfalls hervorragenden *Grand Prix 4* sowie dem schon etwas älteren *Racing Championship* von Ubi Soft.

echt, sondern eben auch anders als der Rest. So ist es beispielsweise 1999 und 2000 sehr viel schwieriger, mit Schumis Ferrari Siege zu feiern, als in den beiden Folgejahren. Wie bei den zahllosen Saison-Daten bedient sich das Entwicklerteam auch in puncto Streckendesign bei einem seiner Vorgänger-Titel, und zwar bei *F1 2002*. Dafür wurden nämlich alle Rennparcours mit dem GPS-Navigationssystem vermessen. Somit stimmen nicht nur der Grad jeder Kurve und die Höhe aller Bodenwellen, sondern auch die Länge einzelner Streckenabschnitte sowie die Positionierung sämtlicher Streckenrandobjekte. Alle Achtung!

DRÜCK AUF DIE TUBE!

Zu Spielbeginn müssen Sie sich entscheiden, in welchem Jahr Sie an den Start gehen möchten. Einen „übergreifenden" Karrieremodus gibt es nicht. Schade eigentlich. Denn so können Sie „lediglich" Testfahrten, Einzelrennen und Weltmeisterschaften in einer der vier Saisons unabhängig voneinander bestreiten. Aber auch das bringt zweifelsohne eine Menge Spaß. Dürfen Sie sich dann endlich hinters Steuer eines der 800 PS starken Flitzer klemmen, stellt sich sofort das exzellente und extrem realistische Fahrgefühl des Vorgängers ein. Kein Wunder, schließlich handelt es sich hierbei um die nahezu identische Fahrphysik. Der variable Schwierigkeitsgrad stellt sicher, dass Neulinge und Profis gleichermaßen auf ihre Kosten kommen. Intelligenz und Aggression der Gegner lassen sich vor Spielbeginn festlegen und die optional zuschaltbaren Fahrhilfen nehmen bei Bedarf den Simulationsaspekt aus dem Spiel und bieten unkomplizierten Fahrspaß. F1-Experten können darüber hinaus den digitalen Schraubenschlüssel schwingen und Änderungen an Differential oder Rollwiderstand vornehmen – die sich selbstverständlich bemerkbar machen.

NUR DETAILVERBESSERUNGEN

Die spitzenmäßige Optik wurde nochmals ein wenig aufpoliert und sorgt für eine fast TV-gerechte Präsentation des Renngeschehens. Speziell die wechselnden Wetterbedingungen mit ihren Regenrennen sind allererste Sahne und genauso sehenswert wie die animierte Boxencrew beim Reifenwechsel oder das noch einen Tick realistischere Schadensmodell. Eine ziemlich coole Neuerung ist die überarbeitete Anzeige bei Trainings- und vor allem Qualifying-Sessions. Wie in der Formel 1 können Sie das Renngeschehen anhand eines Monitors in Echtzeit wie im Fernsehen beobachten und so für sich den idealen Zeitpunkt abpassen, um aus der Box zu düsen. Statt den ohnehin sehr guten Motorensound noch mal neu aufzunehmen, hätten die Entwickler allerdings auch ein paar Mängel des Vorgängers beheben können. F1-Freaks vermissen nach wie vor animierte Streckenposten und Safety-Car-Phasen, dürfen dafür aber erneut mit bis zu 22 Kontrahenten im Mehrspielermodus aufs virtuelle Gaspedal treten. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Die ohnehin erstklassige Grafik der Rennspiel-Referenz *F1 2002* etwas aufpoliert, das Schadensmodell nahezu perfektioniert und mit den Originaldaten der vergangenen vier Rennzeiten abgeschmeckt. Logisch, dass dabei ein Rennspiel-Leckerbissen herauskommt. Bahnbrechende Neuerungen sucht man jedoch vergeblich. Wer bereits das aus technischer Sicht nahezu identische *F1 2002* besitzt und keinen Wert darauf legt, mit Frührentnern à la Häkkinen, Hill & Co. Gas zu geben, sollte die erneute Investition von knapp 50 Euro gründlich überdenken.

F1 CHALLENGE 99-02

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MB RAM, 635 MB HD, Win95
SINNVOLL: 1800 MHz, 256 MB RAM, 3D-Grafikkarte

GENRE: Rennsimulation
PREIS: Ca. € 50,-
ENTWICKLER: EA Sports
VERTRIEB: Electronic Arts
INTERNET: www.electronic-arts.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: 22 Mann geben im Netzwerk oder Internet Gas! (1Sp./CD)

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-22 Spieler
INTERNET: 2-22 Spieler

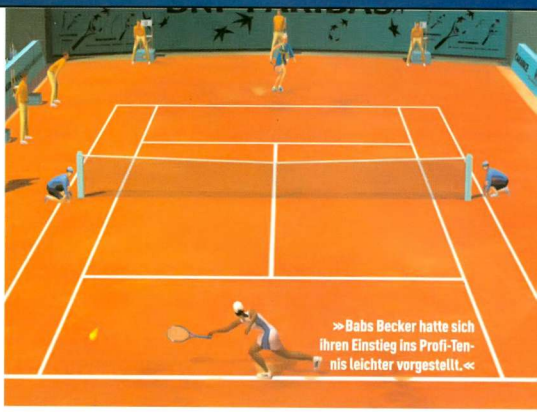
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	90%
SOUND	86%
MEHRSPIELER	87%

EINZELSPIELER **87%**

SEHR GUT – Vier Jahre Formel 1 erstklassig in Szene gesetzt, leider ohne Karrieremodus.

Next Generation Tennis 2003



Haben Sie schon mal im Sommer auf einem staubtrockenen Ascheplatz Tennis gespielt? Während Ihnen die im Zenit stehende Sonne die letzten Flüssigkeitsreserven aus dem Körper brutzelt? Widerlich! Carapace will Ihnen derartiges Leid ersparen und veröffentlicht pünktlich zum Start der Freiluftsaison mit NGT 2003 eine weniger anstrengende PC-Variante. Wie beim ersten Teil können Sie mit Tennisstars wie Marat Safin oder Chanda Rubin auf die gelbe Filzkugel einprügeln. Im Karrieremodus dürfen Sie eigene Profis erstellen, fleißig trainieren und durch erste Erfolge neue Turniere und Spieler freischalten. Alternativ können Sie im Einzel oder Doppel Spiele und Turniere bestreiten. Die Intelligenz der Computergegner ist dabei allerdings ziemlich daneben. Bei eigenem Aufschlag hämmern sie einem die Bälle nur so um die Ohren, sind anschließend aber mit einfachsten Serve-and-Volley zu schlagen – schwach! Die Animationen der Spieler wirken realistisch und auch die Soundkulisse kommt stimmig rüber. Was man von der ungenauen Steuerung nur bedingt behaupten kann.

CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Spiel, Satz und Sieg? Nicht wirklich! Steuerung und KI der Computerspieler offenbaren nervige Mängel, über die der abwechslungsreiche und unterhaltsame Karrieremodus keinesfalls hinwegtrösten kann. Nach dem ordentlichen *NGT 2002* hatte ich mehr erwartet.

NGT 2003

MINDESTENS: 400 MHz, 128 MB RAM, 260 MB HD, Win 98	**GENRE:**	Tennisspiel
	PREIS:	Ca. € 35,-
	ENTWICKLER:	Carapace
	VERTRIEB:	Wanadoo
SINNVOLL: 1200 MHz, 256 MB RAM	**INTERNET:**	wanadoo-edition.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Aufgeschlagen wird hier im Einzel und Doppel (2 Sp./CD).

PC: 1-2 Spieler
NETZWERK: 1-4 Spieler
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	64%
STEUERUNG	60%
GRAFIK	73%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	68%

EINZELSPIELER

62%

AUSREICHEND – Mehrere Schwächen verhindern den Sprung an die Spitze.

Downtown Run



Über ein Dutzend lizenzierte Fahrzeuge (darunter Ford, Renault, Mitsubishi, VW) warten bei *Downton Run* darauf, dass Sie sie durch die teils engen Straßenschluchten 14 bekannter Metropolen wie Paris, Moskau, Rom, London oder New York jagen. Im Einzelspielermodus stehen acht Spielmodi und elf Meisterschaften zur Auswahl. Unter anderem gibt's eine spaßige Polizei-Verfolgungsjagd à la *Need for Speed*. Anfangs sind lediglich zwei Kurse freigeschaltet. Mehr Autos und Rennstrecken müssen Sie sich durch gute Platzierungen in den diversen Meisterschaften erspielen. Ihre ohnehin nicht ganz so hellen Gegner können Sie sich dabei mit zwölf Power-ups vom Leib halten. Fahr- und Geschwindigkeitsgefühl sind allerdings nur durchschnittlich simuliert. Auch optisch fährt Ubi Softs Arcade-Raser der Konkurrenz etwas hinterher. Ein gelungenes Schadensmodell sucht man genau so vergeblich wie eine exakte Steuerung. Etwas mehr spielerisches Feintuning hätte *Downtown Run* gut getan.

CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

So abwechslungsreich die Strecken und Spielmodi auch sein mögen – die schwammige Steuerung und teils fragwürdige Gegner-Intelligenz vermasseln *Downtown Run* eine bessere Wertung. Ganz zu schweigen von der etwas altertümlichen Optik. Wer auf der Suche nach einem unkomplizierten, kurzweiligen Fun-Raser ist, kann trotzdem zuschlagen.

DOWNTOWN RUN

MINDESTENS: 450 MHz, 64 MB RAM, 300 MB HD, Win98	**GENRE:**	Rennspiel
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Ubi Soft
	VERTRIEB:	Ubi Soft
SINNVOLL: 1.200 MHz, 128 MB RAM	**INTERNET:**	www.ubisoft.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt's leider nicht!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	40%
STEUERUNG	63%
GRAFIK	59%
SOUND	56%
MEHRSPIELER	63%

EINZELSPIELER

60%

AUSREICHEND – Netter Spaß-Raser für zwischendurch mit kleineren Technik-Mängeln.

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!



Diese Ausgabe mit Cheats-&-Codes-Booklet auf 100 Seiten.



A320: Pilot in Command



Sie streben den Beruf des Verkehrsflugzeugführers an oder sind gar einer? Dann dürfte Ihnen Wilcos neues *FS 2002*-Add-on *A320* vielleicht gefallen. Allen normalsterblichen PC-Piloten hingegen raten wir von dieser Erweiterungs-CD ab. Die Bedienung des simulierten Airbus A320 ist nämlich unglaublich kompliziert. Nicht zuletzt, weil die Instrumente des 3D-Cockpits – ein 2D-Cockpit gibt es nicht – sehr schwer zu lesen sind und die Steuerung extra für *A320* neu belegt werden muss. BB

MINDESTENS: 1.000 MHz, 128 MB RAM, FS 2002
HERSTELLER: Wilco/Ubi Soft
GENRE: Flugsimulation
PREIS: ca. € 35,-

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	61%
GRAFIK	64%
SOUND	77%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **59%**

Championship Manager 4



Während die Serie in England alle Rekorde bricht, können sich die Spieler hierzulande nicht wirklich damit anfreunden. Auch im vierten Teil kratzen Menüs im Excel-Tabellen-Design, lahme Spielpräsentationen und lange Ladezeiten nicht gerade am Thron von Genre-Krösus *FM 2003*. Die englische Version von *CM4* bietet zahllose Statistiken und im Gegensatz zum eingedeutschten *Meistertrainer* sämtliche Originaldaten aller Ligen. Hardcore-Fans dürften also auf ihre Kosten kommen. CS

MINDESTENS: 350 MHz, 128 MB RAM, 155 MB HD, Win 95
HERSTELLER: SI Games/Eidos
GENRE: WiSim
PREIS: ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	38%
SOUND	53%
MEHRSPIELER	60%

EINZELSPIELER **65%**

EQ – The Legacy of Ykesha



Dieses Add-on vergrößert das Bankfach, Charaktere dürfen ihre Rüstungsteile einfärben, eine Automap vereinfacht die Orientierung, fünf neue Zonen erweitern die Welt, durch das integrierte Journal lassen sich Aufträge bequemer bewältigen, Spieler finden schneller eine sinnvolle Gruppe und Frogloks stehen als Spielerrasse zur Verfügung. Neue Zaubersprüche und ein zusätzliches Ausrüstungsfeld machen *The Legacy of Ykesha* zu einer unverzichtbaren Erweiterung. AG

MINDESTENS: P 400, 256 MB RAM, 1200 MB HD, Win 98
HERSTELLER: Sony Online
GENRE: Online-Rollenspiel
PREIS: $ 21,99

PREIS/LEISTUNG	79%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	83%
SOUND	78%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER **88%**

G.I. Combat



In diesem realitätsnahen Echtzeit-Strategiespiel befehligen Sie amerikanische oder deutsche Truppen 1944 in Frankreich. Die Einzelszenarien und Kampagnen simulieren etliche historische und hypothetische Schlachten des 2. Weltkriegs. Hardcore-Taktiker kommen hier voll auf ihre Kosten – vorausgesetzt sie finden sich mit den offensichtlichen Grafikmängeln ab. Der enorme Tiefgang sowie die träge – weil wirklichkeitsnahe – Steuerung öden durchschnittliche Spieler hingegen schnell an. AG

MINDESTENS: 500 MHz, 128 RAM, 200 MB HD, Win 95
HERSTELLER: Freedom Games/Modern Games
GENRE: Echtzeitstrategie
PREIS: ca. € 33-

PREIS/LEISTUNG	63%
STEUERUNG	66%
GRAFIK	61%
SOUND	58%
MEHRSPIELER	60%

EINZELSPIELER **59%**

Marine Sharpshooter



Als Soldat, der watschelt wie Donald Duck mit einem Hüftleiden, jagen Sie Terroristen. Wobei Sie sich ständig fragen, wer blöder ist: Ein PC-ACTION-Redakteur? Die Gegner? Oder Ihr Begleiter, den Sie besser per Befehl in einer Ecke abstellen, damit er nicht stört? Andernfalls stürzt er sich gern vor Ihre Mündung und es heißt „Game Over". Bei der öden Umgebung stechen besonders die Ikea-Steckbausatz-Bäume heraus. Die Krönung: Es gibt nur drei Waffen. Na super, ganz toll. HFR

MINDESTENS: 300 MHz, 64 MB RAM, 500 MB HD, Win95
HERSTELLER: Groove Media
GENRE: Ego-Shooter
PREIS: ca. € 35,-

PREIS/LEISTUNG	22%
STEUERUNG	67%
GRAFIK	38%
SOUND	51%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **28%**

Dragon Throne



Grafik, Spielweise und Steuerung von *Dragon Throne* unterscheiden sich kaum vom Vorgänger *Three Kingdoms* (PCA 4/2001, S. 90). Die einzige Besonderheit der Serie: Alle Städte – und damit auch die Stützpunkte jeder Partei – befinden sich auf abgetrennten Karten, die nur durch die Übersichtskarte miteinander verbunden sind. Strategisch anspruchsvoll oder verwirrend? Entscheiden Sie selbst, ob Sie Gefechte gleichzeitig auf verschiedenen Abschnitten führen möchten. AG

MINDESTENS: P 266, 64 MB RAM, 350 MB HD, Win 95
HERSTELLER: Object Software/Modern Games
GENRE: Echtzeitstrategie
PREIS: ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	59%
STEUERUNG	71%
GRAFIK	47%
SOUND	53%
MEHRSPIELER	53%

EINZELSPIELER **52%**

Pro Train 3



Pro Train 3 ist ein Leckerbissen für jeden Eisenbahnfan. Im Mittelpunkt dieser Erweiterung für den *Microsoft Train Simulator* steht die Strecke Stuttgart – München. Ob Sie die Geislinger Steige zwischen Ulm und Stuttgart mit dem akkurat simulierten ICE1, ICE2 oder etwa der berühmten E94 meistern, steht Ihnen frei. Die Grafik ist angesichts der angestaubten Technik des Hauptprogramms gelungen. Aber nicht alles ist Gold, was glänzt: Die Ulmer Bahnsteige etwa sind für ICEs viel zu kurz. BB

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MB RAM, Train Simulator
HERSTELLER: Blue Sky/NBG
GENRE: Simulation
PREIS: ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	73%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	72%
SOUND	73%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **71%**

Frazzled

AUF DVD



Auf den ersten Blick sieht *Frazzled* aus wie ein Klon des Knobel-Klassikers *Klax*. Zumindest spielt es sich ähnlich gut. Die Grundidee: aus farbigen Kugeln Linien bilden. Üben Sie schon einmal Kettenreaktionen! Die werden Sie brauchen, um die Aufgaben in den 100 Levels zu erfüllen. Es dürfen sogar zwei Spieler gleichzeitig an einem PC daddeln. Eine Demo finden Sie auf der Heft-DVD, die Vollversion bei www.midnightsynergy.com. *Frazzled* ist sein Geld wert! JO

MINDESTENS: 200 MHz, 32 MB RAM, 9 MB HD, Win95
HERSTELLER: Midnight Synergy
GENRE: Denkspiel
PREIS: ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	44%
SOUND	59%
MEHRSPIELER	74%

EINZELSPIELER **71%**

ideenhaus muc

LEXIKON



Jetzt im Handel: XBOX-ZONE.
Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.
Alles über Spiele und Zubehör. Alles in einem Heft. Mit Krachern wie MotoGP 2 und Burnout 2 im Testteil. Dazu gibt es jede Menge Cheats & Codes sowie eine Komplettlösung zu „Indiana Jones". Plus DVD mit Videos zu allen Top-Titeln. Alles klar!

SCHROTT DES MONATS



Frogger dir keinen!

Vergessen Sie alles, was Sie jemals gespielt haben, liebe Leser. Mit FLYING FROGGIES wartet ein Jump & Run der Sondermüllklasse auf Sie!

AUF DVD
VIDEO

FAZIT



Flying Froggies ist ein absoluter Ausnahmetitel. Zum Glück! Würde es solche Spiele öfter geben, würde ich nämlich die Branche wechseln. Genau wie so manche Politikerin beweist *Flying Froggies* Mut zur Hässlichkeit. Doch auch spielerisch animiert der Titel zum Herunterfahren des PCs. Eine Kollisionsabfrage, die diese Bezeichnung nicht verdient, lässt so etwas wie Spaß gar nicht erst aufkommen. Der Preis von rund 8 Euro ist immer noch rund 100 Euro zu hoch. Sprich: Mein Gehalt musste ich mir in diesem Fall extrem hart erarbeiten.

Flying Froggies – Ein epischen Abenteuer der froschigen Art!", steht auf der Verpackung. Eine wahrhaft geschmeichelte Umschreibung für ein Jump & Run, das man getrost zu den größten Flops der Programmiergeschichte zählen darf. Genauso könnte man auf eine Modern-Talking-CD schreiben „Modern Talking – epochaler Sound für die Ewigkeit!" Im Spiel steuern Sie einen hässlichen, grünen Batzen durch noch hässlichere Levels, die von abstoßend hässlichen Gegner-Klumpen bevölkert werden. Besonders cool: Der Hintergrund ist eine Fototapete. Wer will, darf die Tapete übrigens ausschalten und seine Menschenrechte einfach vor einem schwarzen Hintergrund verletzen. Man kann die Geschehnisse auf dem Screen eigentlich gar nicht so recht in Worte fassen. Beispielsweise darf die Spielfigur einfach so über klaffende Abgründe spazieren, weil anscheinend die Kollisionsabfrage fehlerhaft ist. Das erklärt dann auch, warum man dauernd durch Gegner hindurchballert, obwohl man voll draufhält. Sehr merkwürdig!

TOP-GRAFIK

Die Levels bestehen aus verschieden hohen Rechtecken, die in ihrer Farbe variieren. Über diese Gebilde steuert man den angedeuteten Frosch und muss zum Levelausgang finden. Ein ausgefallenes Konzept! Am besten sehen Sie sich das zugehörige Video auf unserem Datenträger an. Nach dem Test brach Redaktionsqualle Ahmet jedenfalls in Tränen und trat beinahe aus der Kirche aus. „Kann es einen Gott geben, wenn solche Spiele erschaffen werden?", wehklagte er. Ein brisantes Thema, dass Sie ruhig mal bei Ihrem nächsten Kirchenbesuch ansprechen sollten. AHMET ISCITÜRK



Sie haben einen Geheimbereich mit Goldmünzen entdeckt. Ja, selbst Gold sieht in diesem Spiel scheiße aus.

FLYING FROGGIES

MINDESTENS: 300 MHz, 16 MB RAM, 10 MB HD, Win95	**GENRE:**	Jump & Run
	PREIS:	Ca. € 8,-
	ENTWICKLER:	Ebfoot Technologies
	VERTRIEB:	Koch Media
SINNVOLL: 350 MHz, 32 MB RAM	**INTERNET:**	www.kochmedia.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wie Folter in der Einzelhaft!	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	23%
STEUERUNG	47%
GRAFIK	9%
SOUND	13%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

4%

UNGENÜGEND – Aber Blinde und Wahnsinnige haben ihren Spaß dran!

Heroes of M&M 4 Winds of War


»Legoland: Besucherschwund.«

Sechs Kampagnen bilden das Hauptstück von *Winds of War*. Fünf stehen sofort zur Wahl, das sechste Abenteuer müssen Sie erst freispielen. Ähnlich wie im ersten Add-on *Gathering Storm* erreichen die Szenarien nicht ganz die Qualität des Hauptspiels und die einzelnen Kampagnen bestehen aus etwas weniger Missionen. Die drei neuen Kreaturen und sechs zusätzlichen Gebäude fallen nicht weiter auf, schließlich ist *Heroes of Might & Magic 4* in dieser Hinsicht auch ohne Add-on schon üppig ausgestattet. Einen echten Vorteil bietet hingegen der überarbeitete Editor: Mittels der neuen Features können Sie sogar eigene Grafikelemente einbinden und tolle Szenarien kreieren. Allerdings sind die erstellten Missionen und Karten nicht zum Hauptprogramm kompatibel, wenn Sie das Add-on nicht installiert haben – selbst, falls Sie keine neuen Elemente verwenden. Trotzdem dürfte die große Spielergemeinde den leistungsstärkeren Editor nutzen, um noch mehr und noch schönere Szenarien zu basteln. Einige Kreationen finden sich schon jetzt beispielsweise auf http://mm-world.gamesurftiscali.de/heroes4.

ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT


ALEXANDER GELTENPOTH

Der Preis ist für eine Missions-CD mit diesem Umfang ziemlich happig, als Fan der Serie kommt man aber kaum um das letzte Add-on herum. Nicht nur wegen der sechs Kampagnen, sondern auch um in den Genuss von allen Missionen zu kommen, die die Fangemeinde künftig erstellen wird.

HEROES OF M&M 4 WINDS OF WAR

MINDESTENS: 300 MHz, 128 MB RAM, 950 MB HD, Win98
SINNVOLL: 600 MHz, 256 MB RAM
GENRE: Rundenstrategie
PREIS: Ca. € 26,-
ENTWICKLER: 3DO
VERTRIEB: Infogrames
INTERNET: www.heroes4.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch; 1Sp./CD, außer an einem PC
PC: 6 Spieler
NETZWERK: 6 Spieler
INTERNET: 6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	69%
SOUND	76%
MEHRSPIELER	73%

EINZELSPIELER **75%**

GUT – Für Fans ein schon fast zwingend nötiges Add-on.

Waterloo



Unter Napoleon stellt die Grande Nation ganz Europa auf den Kopf. In *Waterloo* können Sie nicht nur die letzte Schlacht des kleinen Korsen nachspielen, sondern über 25 andere historische und hypothetische Gefechte im Jahr 1815. Im Mittelpunkt steht der taktisch vorteilhafte Einsatz von Infanterie, Kavallerie und Artillerie im 3D-Terrain mit Gebäuden und Wäldern. Kritik erntet *Waterloo* für seine veraltete Grafik sowie für die etwas zu komplexe Steuerung. AG

MINDESTENS: 266 MHz, 64 RAM, 170 MB HD, Win 95
HERSTELLER: Break Away/Modern Games
GENRE: Echtzeitstrategie
PREIS: Ca. € 25,-

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	61%
GRAFIK	52%
SOUND	46%
MEHRSPIELER	65%

EINZELSPIELER **64%**

Real Germany 1



Der Süd-Westen Deutschlands braucht sich ab sofort nicht mehr unter dichten Wolken verstecken. Dem Add-on *Real Germany 1* sei Dank. Anhand von Luftaufnahmen dieser Region hat Aerosoft überaus realistische Bodentexturen für den *FS 2002* erstellt. Die kommen allerdings erst in ein paar tausend Fuß Höhe richtig gut zur Geltung. Im Tiefflug sehen die Landschaften eher bescheiden aus. Eine Katastrophe sind die Ladezeiten von knapp fünf Minuten. BB

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MB RAM, FS 2002
HERSTELLER: Aerosoft
GENRE: Flugsimulation
PREIS: Ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	73%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **63%**

German Airports 4



In Deutschland zu starten und zu landen, ist beim *FS 2002* nicht gerade der Hit. Die mitgelieferten Flughäfen sind einfach zu unrealistisch. Da muss schon ein Add-on her, um richtig Spaß zu haben. Beispielsweise *German Airports 4*. Es erweitert den *FS 2002* um zehn originalgetreu nachgebildete Flughäfen (etwa Berlin Tempelhof), die sich hervorragend in die Landschaften einfügen. Leistungseinbußen konnten wir keine feststellen. Schade nur, dass keine neuen Flieger dabei sind. BB

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MB RAM, FS 2002
HERSTELLER: Aerosoft
GENRE: Flugsimulation
PREIS: Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	75%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **71%**

Rails Across America



AUF DVD

Über zwei Jahre hat es gedauert, bis *Rails Across America* in Deutschland erscheint. Das Alter merkt man der Wirtschaftssimulation deutlich an. Grafik und Sound etwa sind unter aller Sau. Und wie sieht's mit den inneren Werten aus? Haben Sie das komplizierte und verworrene Finanzmanagement kapiert (es gibt kein Tutorial), dürfen Sie quer durch Amerika Eisenbahnlinien bauen, ohne stän-dig Bankrott anzumelden. Nur für hart gesottene Eisenbahnfreaks. BB

MINDESTENS: 200 MHz, 64 MB RAM, Win95
HERSTELLER: Flying Lab/Modern Games
GENRE: WiSim
PREIS: Ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	62%
GRAFIK	13%
SOUND	10%
MEHRSPIELER	57%

EINZELSPIELER **56%**

BUDGET





Die Einzelbewertungen der zehn Titel finden Sie in der Tabelle auf Seite 122.

Ursprünglich wollten wir Ihnen an dieser Stelle die *Medal of Honor: Gold Edition* vorstellen. Doch Electronic Arts verschob den Erscheinungstermin auf September. Nicht weiter schlimm, denn kurz nach dieser Meldung trudelte bei uns das Testmuster zu *Play the Games: Volume 5* ein. Eine wahrlich meisterliche Spielesammlung. Vorausgesetzt, Sie stehen auf Strategiespiele. Die gibt es in der fünften Auflage zuhauf. Fans von Ego-Shootern oder Rollenspielen hingegen schauen in die Röhre. Vergleicht man *Play the Games: Volume 5* mit dem Vorgänger und der Konkurrenz, sticht als Erstes der Umfang ins Auge. Lediglich zehn statt 15 Titel stecken in der Box. Na und? Auf Platzfüller wie bei *Gold Games 6* (zum Beispiel *Rayman M*, *Der Weg nach Eldorado*) können wir getrost verzichten. Die will eh niemand (mehr) spielen.

STRATEGIE SATT

Preisbewusste Hobbystrategen feiern schon jetzt Weihnachten. Zwei der besten Echtzeit-Taktik-Spiele überhaupt, nämlich *Commandos 2* und *Desperados*, hat Eidos spendiert. Ihr relativ hohes Alter von über zwei Jahren merkt man den beiden kaum an. Wohl aber *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2*. Bei ihm hält sich der Spielspaß aber nicht nur wegen der veralteten Grafik in Grenzen: Miese Gegner-KI und monotone Siegbedingungen langweilen auf Dauer. Eine willkommene Abwechslung im Aufbaustrategie-Einerlei stellt das witzige *Startopia* dar. Ihre Aufgabe: Besiedeln Sie den Weltraum. Wer auf Action-Adventures steht, jubelt über *Dark Project 2*. In Person eines abgebrühten Langfingers dringen Sie in Häuser ein, schalten lautlos Wachen aus, sacken Gold ein und klauen wertvolle Gegenstände. Spielerisch erinnert *Dark Project 2* ein wenig an *Splinter Cell*, nur dass Sie Ihren Charakter aus der Ich-Perspektive steuern. Spielerisch zählt *Dark Project 2* noch immer zu den ganz Großen des Genres, was man von der angestaubten Grafik nicht gerade behaupten kann. Das zweite Action-Adventure der Sammlung, *Tomb Raider: Die Chronik*, ist eher nettes Beiwerk und spricht höchstens Lara-Croft-Fans an. Das Genre der Wirtschaftssimulationen vertreten würdig *Rollercoaster Tycoon* und *Monopoly Tycoon*. Für den Sport schickt Eidos das durchschnittliche *Tiger Woods PGA Tour 2001* sowie *Superbike 2001* ins Rennen. Letzteres besticht durch seinen unglaublich hohen Realismus. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Was, Sie sind noch nicht zum nächsten Laden unterwegs? Dann wird's Zeit! *Play the Games: Volume 5* ist ein echtes Schnäppchen, das Sie sich keinesfalls entgehen lassen sollten. Einzig und allein das Fehlen eines Ego-Shooters und Rollenspiels stößt negativ auf. Dafür sind echte Kracher wie *Commandos 2*, *Dark Project 2* oder *Superbike 2001* dabei.

PLAY THE GAMES: VOLUME 5

MINDESTENS: 350 MHz, 64 MB RAM, 50 MB HD, Win95	**GENRE:**	Compilation
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Diverse
	VERTRIEB:	Eidos
SINNVOLL: 800 MHz, 128 MB RAM, 1,5 GB HD	**INTERNET:**	www.eidos.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	6. Juni

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bei *Superbike 2001* fahren Sie beispielsweise im Netz Rennen; 1 Sp./CD. **PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** 8 Spieler **INTERNET:** 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	94%
STEUERUNG	-
GRAFIK	-
SOUND	-
MEHRSPIELER	78%

EINZELSPIELER

85%

SEHR GUT – Super Spielesammlung. Leider ohne Ego-Shooter und Rollenspiel.

Pro Rally 2001

PC ACTION PREISTIPP

Autofahren ist ein teures Hobby. Bei den horrenden Spritpreisen kommt man heute für sieben Euro kaum weiter als 100 Kilometer. Vorausgesetzt, man schleicht wie eine Oma. Weitaus günstiger kommen Sie am PC und virtuell weg. Da zahlen Sie einmalig sieben Mäuse und haben Fahrspaß für Wochen. Die Neuauflage von *Pro Rally 2001* in der Green-Pepper-Reihe macht's möglich. Zu diesem unschlagbaren Preis erwerben Sie 15 Original-Rallyewagen, darunter den Peugeot 206 WRC, Audi Quattro Sport und Renault Megane Rally. Rund 1.600 Polygone pro Wagen sorgen dafür, dass die Fahrzeuge auch nach über zwei Jahren noch ordentlich aussehen. Ähnliches gilt für die Landschaftsgrafik. Die 32 internationalen Strecken stellen jeden Rallye-Experten vor eine echte Herausforderung und sorgen außerdem dank der grenzenlosen Weitsicht und Wettereffekte, etwa Regen oder Schnee, für ein sehr realistisches Fahrgefühl. Übrigens kann auch abseits der Strecke gefahren werden. Fahrbahnbegrenzungen in Form von hässlichen Waldtapeten suchen Sie somit vergebens. Was die Fahrphysik und das Schadensmodell anbelangt, gibt es bei *Pro Rally 2001* nichts zu meckern. Schade nur, dass die Tuningoptionen etwas vernachlässigt wurden. BENJAMIN BEZOLD



FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Es ist schon erstaunlich, welch gute Figur *Pro Rally 2001* nach zweieinhalb Jahren abgibt. Die Technik ist noch immer in Ordnung, der Fahrspaß rangiert weiterhin auf hohem Niveau. Ich kann Ihnen nur raten zuzulangen. So günstig kommen Sie momentan an kein besseres Rallye-Spiel.

PRO RALLY 2001

MINDESTENS: 266 MHz, 64 MB RAM, 500 MB HD, Win95	**GENRE:**	Rennspiel
TEST IN AUSGABE: 1/2001	**PREIS:**	Ca. € 7,-
	ENTWICKLER:	Ubi Soft
	VERTRIEB:	Novitas
	INTERNET:	www.prorally2001.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Treten Sie per Splitscreen oder im Netz gegen Freunde an; 2 Sp./CD	**PC:** 2 Spieler **NETZWERK:** 8 Spieler **INTERNET:** 8 Spieler	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	77%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	81%

EINZELSPIELER **80%**

GUT – Eines der besten Rallye-Spiele aller Zeiten in der Green-Pepper-Reihe.

Frontline Attack

Vor rund einem halben Jahr trudelten die letzten Titel der Premier Collection von Eidos bei uns ein. Man hätte meinen können, die Low-Budget-Serie sei eingestellt worden. Dass dem nicht so ist, beweist das Echtzeit-Strategiespiel *Frontline Attack: War over Europe*. Es ist ab sofort für 20 Euro in der Premier Collection zu haben. Es verschlägt Sie direkt an die Frontschauplätze des Zweiten Weltkrieges. Mit einer Hand voll Soldaten, Panzern und Artillerie-Einheiten im Gepäck blasen Sie zum Angriff. Mal sollen Sie eine Brücke hochjagen, dann ein Dorf evakuieren oder einen feindlichen Stützpunkt dem Erdboden gleichmachen. Die 24 Missionen sind überaus abwechslungsreich. Ähnlich wie in *Blitzkrieg* brauchen Sie sich um den Aufbau einer Basis nicht zu kümmern. Der Computer gibt vor, wie viele Einheiten Ihnen zur Verfügung stehen. Die technische Umsetzung von *Frontline Attack* ist ein Flop. Die veraltete *Earth 2150*-Engine kann mit der Konkurrenz nicht mehr mithalten. Außerdem nervt die schlechte „Wegfindung" Ihrer Einheiten auf Dauer enorm. BENJAMIN BEZOLD



FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Worauf es mir bei einem historischen Kriegsspiel ankommt, ist die Atmosphäre. Ist sie richtig bedrückend, sehe ich über technische Mängel schon mal hinweg. Das ist bei *Frontline Attack* allerdings nicht der Fall. Dieser Titel lebt ausschließlich von den knackigen, taktisch anspruchsvollen Einsätzen.

FRONTLINE ATTACK

MINDESTENS: 350 MHz, 64 MB RAM, 635 MB HD, Win98	**GENRE:**	Echtzeitstrategie
TEST IN AUSGABE: 10/2002	**PREIS:**	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Reality Pump/Zuxxez
	VERTRIEB:	Eidos
	INTERNET:	www.eidos.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Deathmatch; 1 Sp./CD.	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** 8 Spieler **INTERNET:** 8 Spieler	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	65%
SOUND	64%
MEHRSPIELER	67%

EINZELSPIELER **69%**

BEFRIEDIGEND – 08/15-Strategiespiel von den Earth-Machern.

PC ACTION PREISTIPP

ST: Armada 2

Kennen Sie die Borg? Das sind so komische Typen, die alles und jeden assimilieren wollen. In *Star Trek: Armada 2* beispielsweise haben sie es auf den Alpha-Quadranten abgesehen. Klar, dass das der Föderation ein Dorn im Auge ist. Schließlich ist die gute alte Erde unmittelbar von der Invasion bedroht. Also machen Sie klar Schiff und zeigen den Borg mit Ihrer Flotte, dass sie gegen die Menschheit keine Chance haben. Bevor es so weit ist, müssen Sie aber erst mal Rohstoffe sammeln und eine Basis mit Schiffswerften und allem Drum und Dran auf die Beine stellen. Anschließend produzieren Sie möglichst viele Einheiten und überrennen den Feind. Im späteren Kampagnenverlauf dürfen Sie auch aufseiten der Klingonen oder der Borg kämpfen. Die dreidimensionale Spielwelt sieht ansprechend aus, der strategische Nutzen tendiert allerdings gegen null. Somit spielt sich *Star Trek: Armada 2* beinahe wie *Empire Earth*. Für das nötige *Enterprise*-Flair sorgen ein stimmiger Soundtrack sowie die originalen Synchronsprecher der *Next Generation*-Serie. Übrigens: Ein eingefleischter *Star Trek*-Fan brauchen Sie nicht sein, um mit *Armada 2* Spaß zu haben. Die guten Trainingsmissionen erklären Ihnen nicht nur die einfache Steuerung, sondern auch wozu ein Warp-Antrieb gut ist oder was man beispielsweise mit Dilithium anfängt. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Echte Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger suchen Sie in *Star Trek: Armada 2* vergebens. Dafür macht das Spiel Spaß und kostet bloß 'nen Zehner. Auf eine schöne Verpackung müssen Sie allerdings verzichten. Denn *Star Trek: Armada 2* gehört zum Sortiment der Software-Pyramide. Und dort gibt es bekanntlich nur lumpige CD-Hüllen.



STAR TREK: ARMADA 2

MINDESTENS: 300 MHz, 64 MB RAM, 453 MB HD, Win95

TEST IN AUSGABE: 1/2002

GENRE: Echtzeitstrategie
PREIS: Ca. € 10,-
ENTWICKLER: Mad Doc
VERTRIEB: ak tronic
INTERNET: www.maddocsoftware.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Deathmatch; 1 Sp./CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	71%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	75%

EINZELSPIELER

74%

GUT – Gelungener Echtzeitstrategietitel im Star-Trek-Universum.

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK


Alarm für Cobra 11


Autobahnraser: Megapack 1


Beach Life


Blood Omen 2


Casino Empire


Frontline Attack: War over Europe


Largo Winch


Paradise Cracked


Schiene & Straße


Tom Clancy's Rainbow Six


Star Trek: Armada 2


ST: Voyager Elite Force Gold Edition


Tony Hawk's Pro Skater 3


Tropico Gold


Cultures


Play the Games: Volume 5

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Alarm für Cobra 11	Rennspiel	Novitas	30%	7,-
Autobahnraser: Megapack 1	Rennspiel	Davilex	59%	21,-
Beach Life	WiSim	Eidos	75%	21,-
Blood Omen 2	Action	Eidos	63%	21,-
Casino Empire	WiSim	Vivendi	68%	13,-
Cultures	Strategie	ak tronic	72%	5,-
Frontline Attack: War over Europe	Strategie	Eidos	69%	21,-
Largo Winch	Adventure	Rondomedia	71%	15,-
Paradise Cracked	Strategie	JoWood	57%	15,-
Pro Rally 2001	Rennspiel	Novitas	80%	7,-
Schiene & Straße	WiSim	Novitas	59%	7,-
Syberia	Adventure	Vivendi	58%	21,-
Star Trek: Armada 2	Strategie	ak tronic	74%	10,-
ST: Voyager Elite Force Gold Edition	Action	ak tronic	78%	10,-

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Tom Clancy's Rainbow Six	Action	Novitas	60%	7,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	Sport	ak tronic	85%	10,-
Tropico Gold	WiSim	ak tronic	75%	10,-
Worms Blast	Action	Rondomedia	30%	15,-
Play the Games: Volume 5	**Compilation**	**Eidos**	**85%**	**31,-**
C&C: Alarmstufe Rot 2	Strategie		62%	
Commandos 2	Strategie		87%	
Dark Project 2	Action-Adventure		82%	
Desperados	Strategie		82%	
Monopoly Tycoon	WiSim		75%	
Rollercoaster Tycoon	WiSim		74%	
Startopia	WiSim		82%	
Superbike 2001	Sport		81%	
Tiger Woods 2001	Sport		61%	
Tomb Raider: Die Chronik	Action-Adventure		65%	

König der Spinner



Das Spiel ist aus!

Ab 28. Mai überall erhältlich!

Dino

www.dinocomics.de

©2003 by E.C. Publications, Inc. All rights reserved

SPIELER FORUM



»Mensch Detlef! Der Feind kann doch auch nichts dafür, wenn du dir beim Rosenschneiden in den Daumen stichst.«

Sonne, Sand und heiße Rohre

Die Sensation ist perfekt! Unser BATTLEFIELD 1942-Pack bricht diesmal wirklich alle Rekorde. Klasse plus Masse ist die Devise.

AUF DVD

Battlefield 1942
Autor: Diverse
Filenamen:
BattleField-1942-PC-A-Pack_v3.exe
Voraussetzungen: BF 1942
Pro + Contra:
+ Nur vom Allerfeinsten
– Über 200 MByte groß!
Fazit: „Am Battlefield, da kracht's gewaltig, da werden dir die Backen faltig!"

Die Sensation ist perfekt! Unser *Battlefield 1942*-Pack bricht diesmal wirklich alle Rekorde. Klasse plus Masse ist die Devise. *Battlefield 1942* – über 200 MByte ist unser aktueller Pack groß. Das muss man sich mal auf der Zunge zergehen lassen. Nebeneinander gelegt ergibt das eine Strecke, die zweimal so groß ist wie der Mond. Der Inhalt von ungefähr 300 Millionen Bibel-Ausgaben würde in etwa die gleiche Datenmenge beanspruchen wie ein Elefant, der mit unserem Pack beladen ist! Na ja, oder so ähnlich. Jetzt denken Sie sicher, dass es einfach ist, ein solches Päckchen zu schnüren. Schließlich fliegt im Internet ja genug *Battlefield 1942*-Zeug rum, oder? Die Kunst ist es jedoch, nur die feinsten Dateien auszuwählen. Eine Kunst, die MIG von Battlefield-1942.net perfektioniert hat. Den allgemeinen Schrott soll sich die Konkurrenz auf die Datenträger klatschen. Wir verwenden nur die allerbesten Zutaten, müssen Sie wissen.

BOMBASTISCH

Was bietet der aktuelle Pack genau? Da wäre erst einmal die neueste Version von Desert Combat, das ja nicht umsonst als bester *BF 1942*-Mod tituliert wird. Es gibt sogar Leute, die sich *Battlefield 1942* nur gekauft haben, um diesen Mod zu zocken. Natürlich befindet sich die dazugehörige *Road to Rome*-Erweiterung ebenfalls auf der DVD. Auch wenn sich Desert Combat schon auf Ihrer Festplatte befindet, sollten Sie sich unsere brandneue Version schnappen. Die Verbesserungen sind wirklich erheblich! Mod Numero Due ist Parallel World. Alleine ein Blick in die Readme-Datei zeigt, dass man es nicht gerade mit einem extrem realistischen Mod zu tun hat. Bumerangs, Roboter und Stinger-Raketen sind nur ein paar der coolen Zutaten. Ziemlich abgefahren und extrem spaßig! Mit A Bridge too far und Invasion befinden sich noch zwei gute Maps mit an Bord. Doch damit nicht genug. Als besonderes Feature haben die Jungs von www.battlefield-1942.net eine aktuelle Serverliste draufgelegt. Damit unsere Leser sofort auf den besten und schnellsten Servern zocken können. So macht das Leben Spaß!

Info: www.battlefield-1942.net



»Es tut mir Leid, aber wir dürfen uns nicht mehr treffen. Du bist ein Panzer und ich nur ein einfacher Soldat. Leb wohl, my Love.«



»Desert Combat ist der Ahmet Iscitürk unter den Mods. Einfach geil.«



»So eine Anlage wünschen wir uns am Ballermann 6. So könnte man die Touristenflut ein für alle Mal eindämmen.«



Schönes Wetter. Wunderschöne Natur. Uns fielen da 1.000 spaßigere Sachen ein, als Krieg zu führen.

Kim und Gestrüppi!

Was für eine beschissene Überschrift. Aber im BF 1942-Mod EOD versteckt sich der asiatische Feind oft mal im Gestrüpp. Kapiert?

Battlefield 1942 | Ja, es ist schön, wenn man von einem *BF 1942*-Mod hört, der es eventuell mit der Genialität eines Desert Combat aufnehmen könnte. Und Eve of Destruction: The Indochina Vietnam Conflict scheint wirklich ein ganz heißes Teil zu werden. Wie der Name schon sagt, geht es hier um den Krieg in Vietnam. Eigentlich wollten wir Ihnen in dieser Ausgabe als erstes deutsches Magazin exklusiv die spielbare Version auf DVD präsentieren, doch uns kam der böse Redaktionsschluss in die Quere. Daher holen wir dies einfach in der nächsten PCA nach. Bis dahin können Sie auf der offiziellen Webseite vorbeischauen, um sich über den Fortschritt der Entwicklung auf dem Laufenden zu halten oder weiterhin Bilder von Herrn Fränkel im Klo runterspülen.
Info: http://eod.bfcentral.com



» Eine weitere Folge aus „Gefährliche Fehler bei der Gartenpflege". Hohes Gras nie mit dem MG mähen! «

INHALT

Battlefield 1942	Seite 124
Besserwisser	Seite 125
Blitzkrieg	Seite 127
GTA	Seite 129
Half-Life	Seite 126
Surf doch mal rum Seite	128

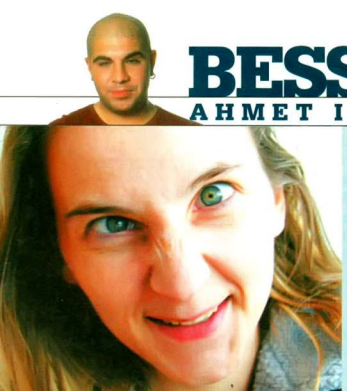
Panzer Elite Seite 128



Über 140 MB Zusatzmaterial für unsere Vollversion von Panzer Elite!

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. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: Sachdienliche Hinweise an spielerforumsgottt@pcaction.de.



Sofort „Ab-18-Abo" abschließen, sonst macht Tanja Hausbesuche!

BESSERWISSER

AHMET ISCITÜRK ÜBER MODS

Ab 18

Viele Leser schicken mir Mails und betteln um Mods zu XXXXX 3, XXX XXXXX und sogar das erst kürzlich indizierte XXXXXXX X XXXXXXX: XXXXXXXX wird ständig erwähnt. Bisher musste ich diese armen Geschöpfe enttäuschen, denn wir durften das Zeug einfach nicht bringen. Denn sonst wäre mein Chef jetzt im Knast. Mir persönlich wäre es ja wurst, ob Herr Bigge ins Kittchen wandert. Würde ihm nämlich nicht schaden. So käme er auch mal aus dem Haus und vor allem hätte er dann mal richtigen Sex. ;o) Aber wie immer schweife ich ab. Ich wollte nur noch mal drauf hinweisen, dass diese zu Recht begehrten Dateien nun auf unserer „Ab-18-Ausgabe" zu finden sind. Ich darf leider nicht schreiben, um welche Dateien es sich handelt, weil das dann Werbung für indizierte Spiele wäre. Das ist strafbar und am Ende lande ich im Knast. Wobei es dort sicherlich auch nicht schlimmer ist als hier. Für den Film „Bambuscamp der gequälten Frauen" wurde der Gefängnisalltag ja sehr realistisch auf Zelluloid gebannt. Und wenn im echten Strafvollzug nur halb so viele Blondinen herumhüpfen, bitte ich um eine umgehende Inhaftierung. Die Botschaft hinter all diesem Schmarrn: Schließen Sie ein „Ab-18-Abo" ab! Denn ab 100.000 abgeschlossener Abos gibt es vielleicht DVD-Inhalte, die wirklich was für echte Männer sind.

Ballern ist das halbe Leben!



»Hältst du da ein Riesen-MG in der Hand oder freust du dich nur, mich zu sehen?«

PC ACTION SUPER-MOD

Apropos halbes Leben: Für HALF-LIFE gibt es diesmal gleich drei geile Dateien.



»Wer würde den Sänger von Right Said Fred nicht gern bestrafen?«



»In dieser Karte stehen viele unbewegliche Stein-Gesichter herum. Genau wie im Finanzamt.«



»Die Warhammer-Erfinder haben sich sicher von Sado-maso-Partys inspirieren lassen.«

Half-Life | Wahnsinn! Nicht nur, dass wir Ihnen den brandneuen *HL*-Mod Public Enemy präsentieren dürfen. Nein, wir haben auch die neueste Version von Vampire Slayer auf unserem Silberling. Und als würdiger Abschluss wäre da wie immer der monatliche Doppelnullen-Mappack mit der Wohlfühlgarantie. Widmen wir uns erst einmal dem nagelneuen Meisterwerk Public Enemy. Zweieinhalb Jahre haben ungefähr 100 Leute an dem Mammut-Projekt gearbeitet. Würde man alle an dem Spiel beteiligten Personen nebeneinander legen, ergäbe das eine Kette, die selbst Vera am Mittag um den Schweinenacken passt! Zudem haben die Macher eigens einen Soundtrack komponiert und der kann sich hören lassen. Unser Prädikat „Super-Mod" hat sich Public Enemy also problemlos verdient.

VAMPIRE UND OBERNULLEN

Der *HL*-Mod Vampire Slayer dürfte eigentlich so ziemlich jedem bekannt sein. Vor einiger Zeit bereicherte das feine Stückchen Software schon einmal unsere DVD. Dank weiterer Verbesserungen ist das Ganze jetzt noch spaßiger. Ist das nicht unglaublich? Wäre doch nur die ganze Welt so perfekt wie unser Spielerforum! Doch wir hören erst auf, wenn unsere Leser vollends befriedigt sind. Deshalb legen wir noch den monatlichen Doppelnullen-Pack drauf. Preisgekrönte Maps aus dem *Counter-Strike*-Himmel erwarten Sie. Das ist unser Geschenk an die Menschheit. Übrigens wird der Clan00 bald drei Jahre alt. Deshalb gibt's in der nächsten Ausgabe einen Birthday-Pack der besonderen Art. Exklusive Maps, die momentan extra für diesen denkwürdigen Augenblick entwickelt werden.

DER HAMMER

Kennen Sie die *Warhammer*-Serie? Das ist ein so genanntes Tabletop-RPG, sozusagen ein Brett-Rollenspiel. Hannes Heller und sein Team haben ihren *HL*-Mod WH40K: Rival Species fertig gestellt. Leider dürfen wir das Ganze aus urheberrechtlichen Gründen nicht auf unseren Datenträger packen. Allerdings sollten Sie unbedingt die offizielle Webseite www.rivalspecies.com besuchen, um sich die Datei herunterzuladen. Es lohnt sich!

Info:
http://www.public-enemy.org, www.planethalf-life.com/vampire, www.clan00.de, www.rival-species.com

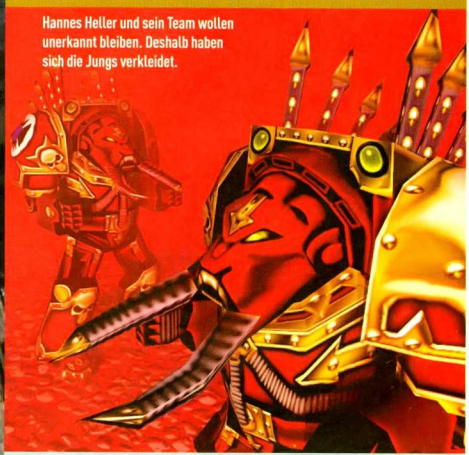
AUF DVD

Mods: Counter-Strike
Autor: Diverse
Filenamen: vs5full.exe, pe-beta1.0.exe, pcapack_05_2003.exe
Voraussetzungen: Half-Life bzw. Counter-Strike
Pro + Contra:
- Von allem etwas
- Ohne Tierversuche hergestellt

Fazit: „Aller guten Dinge sind drei. Hier ist der Beweis!"

INTERVIEW

EIN GANZ HELLER!



Hannes Heller und sein Team wollen unerkannt bleiben. Deshalb haben sich die Jungs verkleidet.

Wir sprachen mit dem Obermassa des Rival-Species-Teams. Hannes ist echter Visionär unter den *HL*-Moddern und ein angenehmer Gesprächspartner. Kurz: Uns fällt leider nix ein, was wir Gemeines über ihn schreiben könnten! Jedenfalls hatte der Gute jede Menge interessante Infos parat.

PC ACTION Erzähl uns doch mal ein paar generelle Sachen über euer Projekt.

HANNES: Unser Mod spielt im *Warhammer 40.000*-Universum. Für diejenigen, denen das nichts sagt: *WH40K* ist ein Sci-Fi-Tabletop-Strategiespiel von Games Workshop. Die Welt von *WH40K* ist ein düsteres, gotisches Universum, in dem sich die verschiedensten Spezies in einem ständigen Krieg um das Überleben und die Vorherrschaft befinden. Der Schwerpunkt des Spiels liegt auf gutem Teamplay und wir versuchen, das Spielsystem so zu gestalten, dass entsprechendes Verhalten belohnt wird. Da Rival Species ein Mehrspieler-Mod ist, gibt es keine wirkliche Story. Geplant ist aber, kleinere Kampagnen in Form von einigen zusammenhängenden Maps zu gestalten. Beta 1 wird übrigens drei Völker beinhalten: Space Marines (Black Templars), Chaos Space Marines (World Eaters und Iron Warriors) und Eldar (Alaitoc).

PC ACTION Ist die *HL*-Engine mittlerweile nicht ein wenig altmodisch?

HANNES: Natürlich kommt die *HL*-Engine, was Grafikqualität und Leistung betrifft, nicht mehr an neuere Engines heran. Aber sie ist auf jeden Fall sehr gut als Grundlage für einen Mod geeignet. Das Rival-Species-Projekt läuft nun schon seit fast 2,5 Jahren, und obwohl jeder von uns sich sicherlich bereits Gedanken über einen Engine-Wechsel gemacht hat, bleiben wir bei dieser. Ein Wechsel hätte unsere Arbeit um Monate, wenn nicht Jahre zurückgeworfen und wir wollten den Mod ja auch irgendwann herausbringen.
Dazu kommt auch, dass *HL* immer noch das beliebteste Online-Action-Game ist.

PC ACTION Eben! Es gibt so viele *HL*-Mods! Wieso sollten die Spieler euren zocken?

HANNES: Wir bestechen einfach die Server-Admins (lacht). Nein, im Ernst: Für jeden *WH40K*-Spieler ist der Mod sowieso ein Muss. Aber er bietet auch einiges für die, die das Spiel nicht kennen. Durch die große Freiheit bei der Wahl der Klasse und Ausrüstung ergibt sich eine reiche Vielfalt an taktischen Möglichkeiten. Das erschöpft sich nicht in der Wahl zwischen dem einen oder anderen Gewehr, sondern beinhaltet gravierende Unterschiede! Die Bandbreite bei mehr als 40 Waffen ist enorm. Von Klingen, Kettenwaffen und Energiewaffen über Pistolen, Flammenwerfer, automatische Gewehre, Lasergewehre, Shuriken-Werfer bis zu schweren Drehkanonen und Raketenwerfern ist alles vertreten. Man kann zwischen 19 schnellen und leichten, mittelschweren, flugfähigen oder extrem schweren Klassen wählen. Wer mehr wissen will, besucht uns im IRC-Channel #wh40k auf Quakenet. Ihr könnt uns dort Fragen stellen, Anregungen geben oder einfach nur plaudern. Und falls jemand bei uns einsteigen will: Talentierte Leute sind immer willkommen! Meldet euch einfach!



Endlich können Sie sich selbst professionell aussehende Karten basteln!

Potzblitz!

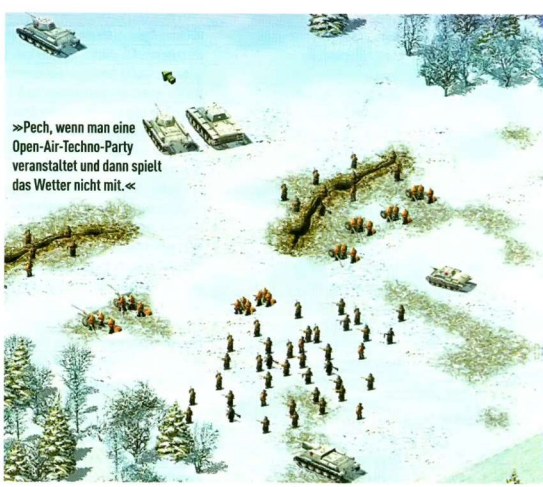
Wahnsinn! Bei uns gibt es den offiziellen BLITZKRIEG-Mappack und massig Editoren-Tools!

Blitzkrieg | Wie hat es neulich George Bush bei einer Pressekonferenz so passend ausgedrückt? „The PCA-Spielerforum is incredible. So many mods and other great files. It's as funky as Saddam Hussein!" Wir freuen uns immer über Lob. Doch noch glücklicher macht es uns, wenn auch mal von Hersteller-Seite anspruchsvolle Mods und Tools kommen. CDV Software stellte uns den offiziellen *Blitzkrieg*-Mappack, den Editor und gepackte 300 MByte an Editor-Objekten. Häuser, Bäume, Fahrzeuge und jede Menge anderer Kram warten darauf, von Ihnen verbaut zu werden!
Info: www.cdv-blitzkrieg.de

AUF DVD

Maps und Tools: Blitzkrieg
Autor: CDV Software
Filenamen: bk-editorstuff-Complete.exe, blitzkrieg-mappack.exe
Voraussetzungen: Blitzkrieg
Pro + Contra:
- Offizielle Hammer-Karten
- Umfangreiche Objekte für eigene Missionen

Fazit: „Wenn ich im Gewitter im Gras lieg, schnell mal einen Blitz krieg."



»Pech, wenn man eine Open-Air-Techno-Party veranstaltet und dann spielt das Wetter nicht mit.«



Die Sieben von der Tank-Stelle

Für unsere Vollversion PANZER ELITE haben wir eine Menge Mods auf unserer DVD!

Panzer Elite | Unglaublich, aber wahr: Auch diesen Monat schmückt unsere Cover-DVD eine geniale Vollversion. Es handelt sich dabei um einen echten Klassiker der Moderne: *Panzer Elite*! Das ist Tank-Action vom Allerfeinsten. Wie nur wenige andere Titel hat es dieses Spiel fertig gebracht, über einen so langen Zeitraum eine dermaßen treue Community um sich zu scharen. Klar, dass es da auch richtig coole Mods gibt. Wir können Ihnen natürlich nicht alle vorstellen, da man damit sicher ein ganzes Heft füllen könnte, doch ein paar der coolsten Dateien finden sich auf unserer DVD. Diese wurden anno dazumal sogar von den *Panzer Elite*-Entwicklern höchstpersönlich gelobt und sind somit von atemberaubender Qualität! Zum Beispiel der Ost-Pack. Diese fast 100 MByte große Erweiterung enthält nicht nur eine neue Kampagne, sondern komplett neue Fahrzeuge, Gebäude und Sounds. Der Brit44-Mod sorgt dafür, dass Ihnen

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.
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!
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.
Jedi Knight 2	www.jedidaily.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das Jedi-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
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.



»In Italien müssen Ihre Truppen das Geheimrezept von Mama Miracoli klauen.«



»Der neueste Extremsport für coole Typen. Mit dem Panzer in die Sauna!".«



»Dieses Bild beweist: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit!«

nach Installation auch britische Streitkräfte zur Verfügung stehen. Dann hätten wir noch Monty vs. Rommel anzubieten. Wie der Name schon andeutet, spielen Sie hier den Wüstenfeldzug in Nordafrika nach. Detaillierte Informationen zu den Mods, FAQs und weitere Links zum Thema finden Sie unter http://ds1.jowood.at/panzer.
Info: www.wingssimulations.com/panzerelite.html

AUF DVD

Mods zu: Panzer Elite
Autor: Diverse
Filenamen: brit44install.exe, fmmyinstall.exe, mvrinstall.exe, ostpakinstall.exe
Voraussetzungen: Panzer Elite (auf unserer DVD!)
Pro + Contra:
- Gratis, gratis, gratis!
- Nicht nur für die Elite!

Fazit: „Göttlich cool sind unsere Mods, das Zeug der Konkurrenz nur Rotz!"

Alles Gute spielt von oben!

Vor allem GTA 2. Das spielt sich nämlich aus der Vogelperspektive.

GTA 2 | Unglaublich: *GTA 2* hat echt einige Jahre auf dem Buckel, trotzdem wünschen sich viele Leser noch immer Mods dazu. Von nun an gibt es monatlich einen *GTA 2*-Pack auf unserer DVD. Zusammengestellt wird dieser von GTAFOREVER.de – der deutschen Anlaufstelle überhaupt für *GTA*-Freaks. Und da *GTA: Vice City* ja auch endlich erhältlich ist, werden uns die Lieben auch dafür mit den passenden Dateien versorgen! Das wissen die Armen zwar noch nicht, aber nachdem dieser Artikel erschienen ist, ist es zu spät, um den Schwanz einzuziehen! Weiterhin haben wir natürlich wieder einen MP3-Soundtrack von „Unruheherd" auf der Scheibe und der Lauschangriff-Mod inklusive PCA-Redakteuren ist auch mit an Bord.
Info: www.gtaforever.de

AUF DVD

Mods zu: GTA 2
Autor: Diverse
Filenamen: gta2pack.exe, Lauschangriff_V1.exe, paperjam9.exe
Voraussetzungen: GTA 2
Pro + Contra:
- Coole Karren
- Geringe Größe

Fazit: „Die Jungs von GTA Forever verdienen unsere Liebe und Respekt!"



Mafiatown ist nur einer von vielen coolen Mods in unserem GTA-Forever-Pack.

INTERVIEW

WEIDEMANNS HEIL!



Teut Weidemann – ein Mann mit tausend Facetten. Ein Typ wie ein Vulkan!

Was für eine Ehre! Der Chefentwickler von *Panzer Elite* stand uns Rede und Antwort! Teut Weidemann ist ein Branchen-Urgestein. Schon vor über 15 Jahren war er bei Rainbow Arts als Entwickler am Start und brachte uns unter anderem Klassiker wie *Katakis*. Kein Shooter damals war auch nur einen Teut besser! Momentan arbeitet er mit seinen Jungs von Wings Simulations an *Söldner*. Näheres zu dem vielversprechenden Spiel finden Sie unter: www.secretwars.net.

PCA Herr Weidemann! *Panzer Elite* ist noch heute beliebt wie Sau. So eine eingeschworene Fangemeinde gibt es selten. Was haben Sie dazu zu sagen?

TEUT: Wir haben versucht, von Anfang an die Fangemeinde zu unterstützen. So haben wir auf Anfrage der Fans sogar den Source freigegeben und unterstützen technische Anfragen der Modder so gut es geht. Dass die Fans allerdings nach drei Jahren immer noch mit neuen Mods und Erweiterungen kommen, überrascht uns doch ziemlich. Der Schrei nach *Panzer Elite 2* ist auch sehr groß, mal sehen, was die Zukunft bringt. (grinst)

PCA Da wollen wir doch gleich weiterbohren. Wieso gibt es keinen Nachfolger? Warum? Wieso behandeln Sie uns wie Dreck?

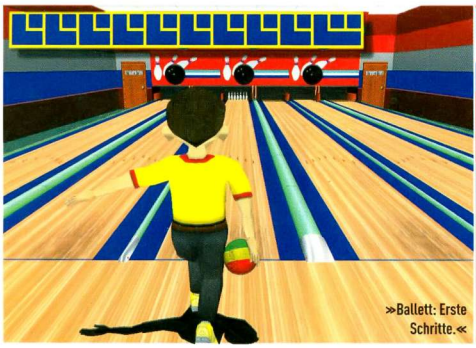
TEUT: Oh, wie gesagt, die Fans fordern es schon lange. Aber wir als „kleines" Team können maximal ein Produkt gleichzeitig machen und *Söldner* war schon während *Panzer Elite 1* geplant. Erst wenn *Söldner* fertig ist, können wir entscheiden, ob ein *Panzer Elite 2* Sinn macht. Die Verkaufszahlen von Simulationen geben uns aber nicht viel Hoffnung. Auf der anderen Seite wäre die *Söldner*-Engine perfekt für ein *Panzer Elite 2*.

PCA Stellen Sie sich vor, Sie stünden jetzt vor 10.000 *PE*-Fans. Was hätten Sie ihnen zu sagen?

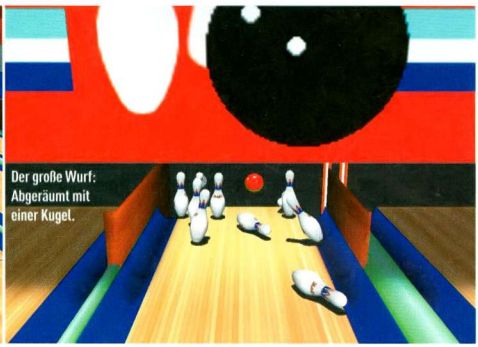
TEUT: Ich würde den Fans danken für den Support und Sie auffordern, die Mod-Entwickler, die ja völlig umsonst arbeiten, besser zu unterstützen. Hier fehlt es noch etwas an Verständnis für die Jungs.

PCA Ihr arbeitet also unter Hochdruck an *Söldner*. Erklären Sie in drei Sätzen die herausragenden Eigenschaften des Titels.

TEUT: *Söldner* basiert auf einer dynamischen Outdoor-Engine, die es erlaubt, selbst in Online-Spielen Veränderungen der Landschaft zu synchronisieren. Das erlaubt es zum ersten Mal, Landschaftszerstörungen in einem Multiplayer-Spiel zu zeigen und dadurch eine komplett neue Spielerfahrungen zu erleben. Obwohl, *Panzer Elite* hatte das auch schon, nur wussten wir nicht, dass es was Besonderes war. (grinst)



»Ballett: Erste Schritte.«



Der große Wurf: Abgeräumt mit einer Kugel.

Bowling Blast

Mit der Dokumentation *Bowling for Columbine* warf Regisseur Michael Moore einen kritischen Blick auf Amerikas Gesellschaft und deren Medien. Mit Bowling hatte der Film aber wenig am Hut. Wir möchten Ihnen deshalb mit *Bowling Blast* das Spiel Bowling näher bringen. Bowling ist im Grunde wie Kegeln, nur dass die Kugeln drei Löcher für die Finger besitzen und zehn statt neun Kegel umgeworfen werden müssen. In *Bowling Blast* dürfen Sie sich aus drei Kugeln die schönste heraussuchen, um damit das perfekte Spiel zu machen: mit jedem Wurf alle zehn Kegel zu Fall bringen. Das ist aber nicht einfach. Denn vor den Erfolg setzte Programmierer Scott Haag vier Stufen: 1. Wurfposition wählen, 2. Richtung aussuchen, 3. Wurfstärke festlegen und 4. Wurf anschneiden. Gesteuert wird mit der Maus. Gute Leistungen verewigen Sie in der Highscore-Tabelle. JOACHIM HESSE

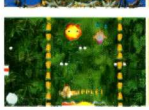
AUF DVD
NUR AUF AB-18-EDITION!

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

„Strike!", würde Al Bundy sagen. *Bowling Blast* merkt man jedenfalls an, dass der Programmierer sich intensiv mit dem Thema befasst hat. Wir vermissen nur den Mehrspielermodus.

	Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
	**BLIP & BLOP** Action 43,4 MByte	Schlümpfe erschießen? Lemminge in den Tod treiben? Bussi Bär den Garaus machen? Den Kampfkugeln Blip & Blop ist kein Eisen zu heiß. Ballern Sie sich durch dieses unorthodoxe Jump & Shot.	*Metal Slug* mit seltsamen Gegnern	www.loaded-studio.com Fies, brutal und echt gemein. *Blip & Blop* könnte Ihnen Spaß machen. Es gibt auch eine 7,9 MByte große Demo.
	**BRAINLESS** Action 6,3 MByte (nur auf Ab-18-Edition)	Viel Story gibt es nicht. Hauptsache, der Feuerknopf bleibt in Bewegung. Sie steuern einen Soldaten, der seine Pixel-Gegner zu allerlei Todes-Animationen verleitet. Mit Time-Attack-Modus.	*Duke Nukem* in 2D	http://xoubigli.free.fr Ja, in *Brainless* fließt Blut ... und das ist gut so, denn es macht einen Heidenspaß! Trotz Mickergrafik.
	**FREISCHUSS** Action 2,71 MByte (nur auf Ab-18-Edition)	Freischuss hat nichts mit Sex zu tun. Sie wehren mit dem Fadenkreuz böse Bücher ab, die die Erde angreifen. Mit Ihrer Laserkanone schützen Sie die Menschheit vor der Schundliteratur.	*Moorhuhn* im Weltraum	www.3dgs.de Für Bücher braucht man normalerweise Fantasie, hier reicht ein schneller Schussfinger. Monoton, aber spielbar.
	**HURRICAN** Action 10 MByte	Ein Männchen im Kampfanzug hüpft, ballert und sammelt, was das Zeug hält. Die Demo-Version von *Hurrican* enthält zwei nicht in der Vollversion enthaltene Levels. Starten Sie durch!	*Turrican* (kein Wunder bei einem Remake)	www.poke53280.de Wir freuen uns schon auf die für diesen Sommer angekündigte Vollversion. Shoot or die, *Turrican*-Fans!
	**INFILATOR** Action 12,7 MByte (nur auf Ab-18-Edition)	Sie steuern ein Pixel-Raumschiff vertikal den Bildschirm entlang. Von oben kommen Gegner, die Sie abballern müssen. Über 20 Feindtypen hält der Oldschool-Shooter für Sie auf Lager.	*Xenon 2*, *Megablast* mit Combo-Punkte-System.	www.lordstar.de Benedikt Golla ermöglicht mit *Infilator* eine solide Ballerrunde. Abgehörte Telefonate steuern einen Song bei.
	**PENETRATOR 2** Jump & Run 3,48 MByte (nur auf Ab-18-Edition)	Lernen Sie Hamburg von einer anderen Seite kennen: Mit sieben Knarren im Schlepptau stolpern Sie durch zehn fotorealistische Levels, die in und um die Hafenstadt spielen. Oder so.	*Rayman*, nur mit coolerem Namen	www.maggotmania.de Nicht schlecht! Und Autor Maximilian Beller arbeitet schon seit einiger Zeit an einer 3D-Neuauflage.
	**WHOOP$!E CHE$$ 3.0** Denkspiel 0,3 MByte (nur auf Ab-18-Edition)	Der Grund dafür, warum dieses Schachspiel mit Netzwerkunterstützung einen so merkwürdigen Namen trägt, ist uns nicht bekannt. Aber haben im Internet nicht ohnehin alle eine Macke?	Das Spiel der Könige	www.whoopsie.de Angenehmes Schachspiel ohne große Spielstärke. Als Alternative zu Vollpreisspielen akzeptabel.

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

ANIME

左





YU-GI-OH!

MO.-FR. 13[40]

RTL

Perry Rhodan

DIE GRÖSSTE SCIENCE FICTION-SERIE DER WELT

Jede Woche erscheint ein neuer spannender Roman. Erhältlich im Bahnhofsbuchhandel und am Kiosk.

Copyright: Pabel-Moewig Verlag KG • Illustration: Dirk Schulz



1. Auflage 3. Auflage 5. Auflage

Internet: www.Perry-Rhodan.net

Kostenloses Infomaterial:
PERRY RHODAN • Postfach 2352 • 76413 Rastatt

SPIELE TIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheat-Programme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC ACTION
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

KURZTIPPS

Blitzkrieg	Seite 135
Cossacks: Back to War	Seite 135
Devastation	Seite 134
DTM Race Driver	Seite 135
Enclave	Seite 136
Freelancer	Seite 135
Gothic 2	Seite 136
GTA 3	Seite 136
NHL 2003	Seite 136
O.R.B.	Seite 134
Silent Hill 2: Director's Cut	Seite 136
Sniper: Path of Vengeance	Seite 135
Splinter Cell	Seite 135
Stronghold Crusader	Seite 136
Tropico 2: Die Pirateninsel	Seite 135
Vietcong	Seite 134
Warrior Kings: Battles	Seite 135

SPIELETIPPS

GTA: Vice City	137
Komplettlösung	
Chaser	149
Komplettlösung	
Devastation	155
Grundlagentipps	
Sims Megastar	157
Grundlagentipps	

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen 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
DF: Black Hawk Down, Allg.	2	017
DTM Race Driver	8	016
Dungeon Siege, Allg.	7	006
Enclave	6	005
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
Indiana Jones 6, Kompl.	6	004
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
Praetorians, Allg.	2	027
Rainbow Six 3: Raven Shield, Allg.	4	029
Sim City 4, Allg.	2	023
Splinter Cell, Kompl.	16	028
Vietcong	4	015
Warcraft 3, Techtree	2	018
Warcraft 3, Kompl. Teil 1	8	019
Warcraft 3, Kompl. Teil 2	4	020

Hilf mir mal kurz!



>>Wenn das die GEZ wüsste: In DEVASTATION gehen Sie mit allen Mitteln gegen Schwarzseher vor.<<

DEVASTATION



Öffnen Sie die Konsole mit der Tastenkombination „Shift+Ö" und geben Sie die Cheats ein. Zur Belohnung erhalten Sie die beschriebene Wirkung.

Cheats	Wirkung
ghost	Durch Wände gehen
god	Unsterblichkeit
allammo	Setzt Munition auf 999
fly	Flugmodus
walk	Schaltet Ghost- oder Fly-Modus aus
dopefish	Alle Waffen, Unsterblichkeit (Cheat zweimal eingeben für Dualcombo für Pistolen oder MPs)
sptravel x	Springe zu Level x

Liste der Levels (anstelle von x einzugeben):

SP0M0-TheLab.dvs
SP0M0-TheLab2.dvs
SP0M1-SomaSunset.dvs
SP0M2-Chinatown.dvs
SP0M3-TopOTheTower.dvs
SP0M4-TheRock.dvs
SP0M5-Embarcadero.dvs
SP1M1-UrbiaSouth.dvs
SP1M2-UrbiaAsylum.dvs
SP1M3-UrbiaNorth.dvs
SP1M4-Docks.dvs
SP2M0.dvs
SP2M1-MarketMadness.dvs
SP2M2-CardboardCounty.dvs
SP2M3-TheAquifers.dvs
SP2M4-IchthyaSouth.dvs
SP2M5-IchthyaNorth.dvs
SP3M1-Chozo.dvs
SP3M2-RiversOfWaste.dvs
SP3M3-Zangai.dvs
SP3M4-Transit.dvs
SP3M5-Bukko.dvs
SP3M6-BukkoRoof.dvs

REDAKTION

VIETCONG



Öffnen Sie die Konsole mit der Zirkumflex-Taste (^). Löschen Sie die vorhandenen Zeichen, indem Sie zweimal die Rückstell-Taste drücken. Jetzt können Sie die Cheats eingeben und die entsprechende Wirkung bewundern:

Cheats	Wirkung
Giftfrompterodon	Cheat-Modus aktivieren
Chtkostej	Unverwundbar (Stürze ausgenommen)
Chtheal	Volle Lebensenergie
Chthealteam	Volle Lebensenergie für das Team
Chtammo	Volle Munition
Chtgrenades	Sie erhalten Granaten
Chtallqf	Alle Schnellkämpfe und die dazugehörigen Waffen werden freigeschaltet.
Chtcannibals	Die Feinde tragen Totem-Masken.
Cht3pv 1/0	Verfolgeransicht an/aus
Showfps 1/0	Framerate-Anzeige an/aus
Showprof 1/0	Informationen werden ein- bzw. ausgeblendet
Chtweap x	Sie werden mit Waffe x ausgerüstet. (siehe Waffentabelle)

Waffentabelle:
Geben Sie für x den angegebenen Wert ein, um die entsprechende Waffe zu erhalten.
Beispiel: Um einen Granatwerfer zu bekommen, tippen Sie „Chtweap 27" ein.

X-Wert	Waffe
1	M-16 Sturmgewehr
2	Kalashnikov Ak-47
3	nicht definiert
4	M1 Garand mit Zielfernrohr
5	nicht definiert
6	PPS-41 Spaign
7	M1911-Colt
8	Tokarev TT-Pistole
9	Makarov-Pistole
10	Revolver 38
11	Remington 870 Schrotflinte
12	Winchester 70
13	nicht definiert
14	SVD Dragunov-Präzisionsgewehr
15	SKS Simonov
16	nicht definiert
17	M60-Maschinengewehr
18	RPD-Degtarev-Maschinengewehr
19	US-M3
20	nicht definiert
21	Thompson M1 MP
22	SW Modell 39
23	PPS-43
24	nicht definiert
25	M1 Carabine
26	Mosin-Nagant
27	M79-Granatwerfer
28	Baikal IZH-43 Schrotflinte
29	US-Kampfmesser
30	VC-Kampfmesser

REDAKTION

O.R.B.



Drücken Sie während des laufenden Spiels die „Eingabe"-Taste, um die Konsole zu öffnen. Jetzt geben Sie die angegebenen Cheat-Codes ein und erfreuen sich an der entsprechenden Wirkung:

Cheats	Wirkung
$WIN	Mission erfolgreich beenden
$WEAKEN ENEMY	Gegner werden geschwächt
$GET ALL TECHS	Volle Technologie
$FPS ON/OFF	Framerate ein- bzw. ausblenden
$GOD ON/OFF	Gewählte Einheit ist unverwundbar
$FOGOWAR ON/OFF	Nebel an- bzw. ausschalten
$COLLISIONS ON/OFF	Kollision mit Asteroiden an- bzw. ausschalten

REDAKTION

TROPICO 2: DIE PIRATENINSEL

Tipps zum Editieren von Kampagnen: Öffnen Sie im Spielverzeichnis den Ordner „maps". Dort finden Sie zu allen Kampagnen eine txt-Datei. Legen Sie sich vorab eine Sicherheitskopie an. Jetzt entfernen Sie bei den Originalen den Schreibschutz und öffnen den gewünschten Text mit einem Editor.

Ihre **Startbedingungen** bestimmen Sie, indem Sie folgende Einträge ändern (für „x" einen Zahlenwert einsetzen):

Vorhandenes Startkapital: action set_player_cash {amount: x;}
Vorhandenes Holz: action gift_commodity {building: „sawm"; commodity: „lumb"; amount: x;}
Vorhandenes Getreide: action gift_commodity {building: „farm"; commodity: „corn"; amount: x;}
Vorhandenes Gefangenenessen: action gift_commodity {building: „chuc"; commodity: „slop"; amount: x;}
Vorhandene Schiffsrationen: action gift_commodity {building: „ware"; commodity: „supp"; amount: x;}
Zahl der Gefangenen: action add_unskilled {amount: x; species: „ugen"; nationality: „engl";}
Zahl der Besatzung: action add_pirates {amount: x; species: „crew"; nationality: „engl";}
Schiff xxx hinzufügen: action add_ship {shipType: „x"; name: „One and Only"; outfit:1;}

Einschränkungen entfernen:
Löschen Sie die „forbid"-Einträge komplett, um mehr Möglichkeiten freizuschalten.

Beispiele:
Entführung von gelerntem Arbeiter x anschalten: action forbid_captive {type: „x";}
Bauen von Gebäude xxx anschalten: action forbid_building {type: „x";}
Edikte dürfen erlassen werden: action forbid_edict {type: „x"; }

Anmerkung: Genauere Informationen und die benötigten Kürzel dazu finden Sie in den Dateien T2GameTypes.txt und DOCUMENTATION.txt

REDAKTION

BLITZKRIEG



Um bei *Blitzkrieg* sämtliche Kampagnen und Missionen freizuschalten, müssen Sie eine neue Textdatei erstellen, in die Sie folgende Zeilen eintragen:

@Password(„Panzerklein")
SetIGlobalVar(„Cheat.Enable.Chapters",1)
SetIGlobalVar(„Cheat.Enable.Missions",1)

Taufen Sie die Datei auf den Namen autoexec.cfg und speichern Sie diese im Spieleordner „Run" ab. Wenn Sie nun das Spiel starten, stehen Ihnen alle Kampagnen und Missionen zur Verfügung.

Cheats:
Öffnen Sie die Konsole mit der Zirkumflex-Taste (^) und geben Sie die angegebenen Codes ein, um die entsprechende Wirkung zu bestaunen:

Cheats	Wirkung
@God(0,1)	Ihre Einheiten sind unzerstörbar.
@Win(0)	Mission gewonnen

REDAKTION

WARRIOR KINGS: BATTLES



Geben Sie die aufgeführten Cheats während des laufenden Spiels ein, um die gewünschte Wirkung zu erzielen.

Cheats	Wirkung
gimmegimme	Zusätzliche Rohstoffe
doyousee	Karte wird aufgedeckt
makemenails	Widerstandsfähige Einheiten

REDAKTION

COSSACKS: BTW

Öffnen Sie die Konsole mit der Zirkumflex-Taste (^) und geben Sie die abgedruckten Cheats ein. Bestätigt wird mit der Eingabetaste.

Cheats	Wirkung
gimmegimme	Zusätzliche Rohstoffe
VICTORY	Mission erfolgreich beenden
Supervizor	Karte wird aufgedeckt
Money	Sie erhalten 50.000 Einheiten von allen Rohstoffen
Izmena	Sie können zwischen den Spielern wechseln, indem Sie die Tasten 1-9 betätigen
www	Die Cheats supervizor, money und izmena werden aktiviert.

REDAKTION

KURZ & KNACKIG

SPLINTER CELL

Nachdem Sie die Trainingsmission betreten haben und nach den roten Lichtern an den Wänden geguckt haben, laufen Sie nach rechts zur Wand mit dem Licht. Springen Sie mit einem Doppelsprung auf die Mauer und gehen Sie nach rechts durch die Tür. In dem Regal finden Sie einen Dietrich. Laufen Sie nun durch den Parcour zum Tor. Springen Sie hinüber und öffnen Sie mit dem Dietrich die rechte Tür. Dort finden Sie einen Computer in dem sich ein Speicher-Stick befindet, der Ihnen einen Türcode verrät. Laufen Sie nun zum Startpunkt.
Klettern Sie dieses Mal die linke Seite hinauf und geben Sie den Türcode ein. Lassen Sie den ersten Raum hinter sich und betreten Sie gleich den nächsten. Dort erfahren Sie einiges über die Vergangenheit von Grimsdottir und einige Details über die Ausrüstung.

CHRISTIAN WELLMEYER

DTM RACE DRIVER

Um die Zeitbegrenzung bei Testfahrten auszuschalten, geht man in den Installationsordner X:\Race Driver Demo\GameData\chamship\ und öffnet mit einen beliebigen Editor die Datei „CoTeams.ini". Nun suchen Sie den Eintrag „TestDriveType" und ersetzen jeweils die 1 hinter dem „=" durch eine 0! Jetzt können Sie fahren, ohne dass die Zeit abläuft.

STEFAN VOLL

SNIPER: PATH OF VENGEANCE

Im Installationsverzeichnis gibt es die Datei „autoexec.bat". Wenn man diese mit einem beliebigen Texteditor öffnet, findet man den Eintrag GOD = 0. Wenn Sie die 0 durch eine 1 ersetzen, können Sie im Spiel nicht mehr gekillt werden.

DIETER PÖSCHL

FREELANCER

Im Omicron-Alpha-System gibt es ein Jump-Hole in eine Nomaden-Welt (Sector 4F). Wenn Sie dort die Nomaden abschießen, erhalten Sie deren ultimative Mega-Class-10-Waffen. Diese verbrauchen keine Energie und richten trotzdem massig Schaden an.
Im Omicron-Gamma-System gibt es ebenfalls ein Jump-Hole (Sector 2F). Dahinter finden Sie zwei Planeten: Primus und Gammu. Auf dem einen leben Affen und auf dem anderen Roboter. Mann kann dort weder etwas kaufen, noch mit den Bewohnern kommunizieren. Dennoch ein lustiges Easteregg!

BERND HERRMANN

KURZ & KNACKIG

GOTHIC 2

Hier ein Trick, wie man sämtliche Heiltränke und Spruchrollen sparen kann. Voraussetzung:

- 1 Rune der Heilung
- 1 Ring der astralen Kraft o. Ä.

Sobald sich die Lebensenergie dem Ende zuneigt, einfach mit dem Ring der astralen Kraft etwas Mana herstellen und dann die Rune einsetzen. Sollte die Lebensenergie dadurch nicht vollständig aufgefüllt werden müssen Sie lediglich den Ring ab- und wieder aufsetzen. Schon hat man wieder Mana. DANILO WESSEL

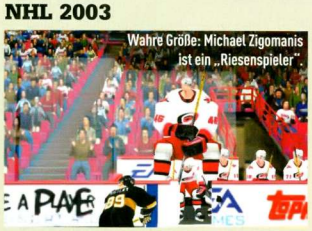
ENCLAVE

Gehen Sie in den Ordner C:\Programme \Enclave\Sbz1\registry\. Dort öffnet man die Datei Campaign.xrg mit einem beliebigen Texteditor. Suchen Sie die Zeile „campaigns". Die Zeile ist in „light" und „dark" unterteilt. In der letzen Zeile der Light- Einteilungen steht *maxgoldaward 13000,9320. Man ändert die Zahl 13000 auf 10 ab. Jetzt kostet der Super-Fighter „9320" nur noch schlappe 10 Goldmünzen. Das Gleiche gilt für die Dark-Sektion, mit dem Unterschied, dass Sie hier mit der schlagkräftigen Fetica belohnt werden SALIH DEMIRHAN

STRONGHOLD CRUSADER

Nehmen Sie mit einem Meuchelmörder das gegnerische Torhaus ein und stellen Sie einen Baumeister mit kochendem Pech auf das eingenommene Torhaus. Passen Sie auf, dass er nicht abkratzt! Dann das Pech runtergießen und hoffen, dass die Burg Feuer fängt! MIRCO BÖHME

NHL 2003



Bei EAs Kufenspektakel gibt es ein witziges Easteregg. Die Carolina Hurricanes haben einen Spieler der so schlecht ist, dass er für gewöhnlich nicht aufgestellt wird. Sein Name ist Michael Zigomanis und er ist mindestens genauso groß wie King Kong ... MARCO LENZ

SILENT HILL 2 – ALTERNATIVES SPIELENDE

Sie können das Spiel mit folgenden Varianten beenden:

Das Wasser-Ende

1. Überprüfen Sie mehrmals Angelas Messer.
2. Lesen Sie das Tagebuch auf dem Dach des Krankenhauses.
3. Verfolgen Sie unbedingt das Gespräch im Reading Room mit dem Kopfhörer (gegen Ende des Spiels).
4. Hören Sie sich in dem langen Gang vor dem letzten Endgegner das Gerede von Mary bis zum Schluss an.

Das Wiedergeburt-Ende

Sie müssen die folgenden vier versteckten Gegenstände einsammeln, um dieses Ende zu Gesicht zu bekommen:
1. Das Buch „Blutrote Zeremonie"
2. Das Buch „Verlorene Erinnerungen"
3. Den Kelch aus Obsidian
4. Das Salbungsöl „Weißer Chrisam"

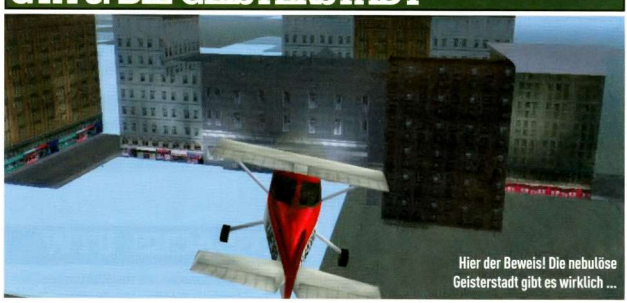
Das Maria-Ende

1. Achten Sie unbedingt auf Maria und schützen Sie die gute Frau vor Monstern. Sie dürfen Maria nicht versehentlich mit Ihrer Waffe treffen.
2. Gehen Sie nach dem Treffen im Park nach Möglichkeit in das Hotel in der Nathan Avenue und nicht sofort zum Bowling.
3. Überprüfen Sie auf keinen Fall Marys Bild im Inventar.
4. Überprüfen Sie auf keinen Fall Angelas Messer.
5. Lassen Sie gegen Ende des Spiels Mary im langen Flur nicht ausreden, sondern gehen Sie gleich durch die Tür.

Die Spezialgegenstände nach erfolgreichem Durchspielen:

1. Die Kettensäge
Sie finden die Säge am Anfang des Spiels, wenn Sie den langen, öden Weg entlanglaufen, rechts bei den Baumstämmen. Das gute Stück ist schon von weitem zu hören.
2. Das Buch „Verlorene Erinnerungen"
In der Nähe der Texon-Tankstelle finden Sie einen Zeitungsstand, in dem das Buch versteckt ist.
3. Der Kelch aus Obsidian
Marschieren Sie in das Historical-Society-Museum. Der Kelch liegt auf einem grünen Tisch im Raum mit den vielen Bildern.
4. Weißer Chrisam
Das Fläschchen finden Sie auf dem Küchentisch im Blue-Creek-Apartment, Zimmer 105.
5. Das Buch „Blutrote Zeremonie"
Der rote Wälzer befindet sich im Reading Room, im zweiten Stock des Hotels. Schauen Sie im Regal mit den Kopfhörern nach.
6. Die Hundeschlüssel
Beenden Sie das Spiel mit dem Wiedergeburt-Ende. Jetzt finden Sie in der Nähe von Jack's Inn eine Hundehütte, in der sich der Hundeschlüssel befindet.
7. Sprühdose
Wenn Sie das Spiel dreimal durchgespielt haben, finden Sie das Spray im Wohnwagen an der Saul Street. REDAKTION

GTA 3: DIE GEISTERSTADT



Bereits kurz nach Erscheinen des Spieleknüllers kursierten diverse Gerüchte in der Zockergemeinde. Neben einigen unsinnigen Behauptungen ging es vor allem um die Existenz einer dubiosen Geisterstadt. Und tatsächlich! Diesen Ort gibt es wirklich! Wir erklären Ihnen, wo Sie die Sagen umwobene Stätte finden:

Erinnern Sie sich an den Vorspann, bei dem Sie mit ein paar Kumpels eine Bank ausrauben und danach niedergeschossen werden? Dieses Szenario ist Teil der Geisterstadt. Sie liegt hinter dem großen Berg von Shoreside Vale. Fliegen Sie mit dem Dodo von der Startbahn aus nach rechts, bis Sie an einem Damm vorbeikommen. Jetzt müssen Sie über den Hügel fliegen. Nun noch ein wenig geradeaus und schon erreichen Sie die Geisterstadt. Obwohl Sie die Gebäude klar erkennen können, ist es nicht möglich, dort zu landen oder spazieren zu gehen. Sie können sogar durch die Gebäude düsen, ohne einen Kratzer davonzutragen. Als Existenz-Beweis haben wir einen Screenshot abgedruckt. REDAKTION

Grand Theft Auto: Vice City

Der GTA-Held hat endlich einen Namen! Als Tommy Vercetti schlagen und ballern Sie sich durch eine riesige Stadt, deren 80er-Jahre-Flair bei alten Säcken (wie uns) für ein Déjà-vu nach dem anderen sorgt. Damit Sie im riesigen Gaunermoloch möglichst schnell Fuß fassen, haben wir eine kugelsichere Komplettlösung für Sie angefertigt.

ALLGEMEINE TIPPS

Erledigen Sie die Taxi-, Krankenwagen- und Polizeimissionen gleich zu Beginn des Spiels. Je weiter Sie in der Handlung voranschreiten, desto mehr Gegner haben Sie in Vice City. Das bedeutet, dass der Bleigehalt in der Luft beträchtlich steigt und Sie die Missionen kaum schaffen können.

Wie schaffe ich mir Platz auf der Straße?

Wenn Sie mit einem Kranken- oder Polizeiwagen unterwegs sind und das Martinshorn eingeschaltet haben, sollten Sie auf der Mitte der Straße fahren. So kommen Ihnen die anderen Verkehrsteilnehmer nicht ständig in die Quere.

Stadtrundfahrt

Machen Sie sich mit der Gegend vertraut. Bevor Sie einen Auftrag annehmen, sollten Sie zuerst ein wenig mit dem Wagen in der Gegend herumgondeln. Auf diese Weise wissen Sie, wo die Abkürzungen sind, und können sich diese besser zunutze machen. Besonders Missionen mit einem knapp bemessenen Zeitlimit lassen sich dann einfacher erledigen.

Wie zerstöre ich die Polizeihubschrauber?

Vergeuden Sie nicht Ihre Munition an Polizeihubschrauber. Diese lassen sich lediglich mit dem Raketenwerfer oder einem beliebigen Sturmgewehr (Ruger oder M4) vom Himmel holen, die Sie erst später im Spiel erhalten.

Die leichten Damen

Die Bordsteinschwalben können Ihnen zu einem Gesundheitszustand verhelfen, der weit über 100 Prozent hinausgeht. Fahren Sie mit Ihrem Wagen langsam am Straßenrand entlang, bis Sie neben einer solchen Dame stehen. Sie dürfen aber nicht in einem Polizeiwagen, einem Taxi oder einem schwer beschädigten Wagen sitzen. Warten Sie, bis die Dame einsteigt, und fahren Sie mit ihr zu einem Grünstreifen, der etwas abseits liegt. Nach einigen rhythmischen Bewegungen Ihres Wagens steigt Tommys Lebensanzeige auf maximal 125 Prozent.

Kostenlose Reparatur

Mit einem kleinen Trick können Sie Ihren Wagen reparieren, ohne dass Sie zu einer Pay'n'Spray-Garage fahren müssen. Parken Sie Ihr lädiertes Auto in der Garage Ihres Verstecks und speichern Sie Ihren Spielstand. Wenn Sie diesen anschließend laden, ist das Auto im Top-Zustand.

Hände hoch!

Eine besonders einfache Methode, um an Geld zu kommen, sind Überfälle. In jedem Laden steht ein gelangweilter Typ hinter dem Tresen. Wenn Sie auf diese Personen zielen, geben sie Ihnen ihr Geld. Je länger Sie die Ladenhüter bedrohen, desto mehr Kohle bekommen Sie. Leider steigt Ihr Fahndungslevel durch Überfälle gewaltig an. Wenn Sie *GTA: Vice City* zu 100 Prozent lösen wollen, müssen Sie jedes Geschäft ausrauben.

Seien Sie ein guter Bürger!

Wenn Sie einen Polizisten sehen, der einem flüchtenden Gauner nachläuft, sollten Sie den Ordnungshüter unterstützen. Verfolgen Sie den Ganoven und schlagen Sie ihn nieder, um vom Polizisten 50 Dollar plus Lob zu erhalten. Für jeden weiteren Tritt gegen den am Boden liegenden Pixel-Schurken erhalten Sie weitere 50 Dollar. Mehr als 200 Dollar macht der Polizist aber nicht locker.

WICHTIG: Benutzen Sie auf keinen Fall eine Feuerwaffe, da der Polizist Sie sonst attackiert.

Die Rampen

Heizen Sie über jede Rampe und jeden Hügel, die Sie finden. Einige Sprünge bringen Ihnen die Super-Irrsinns-Sprung-Auszeichnung ein, für die Sie ordentlich Kohle kassieren.

Frischen Sie Ihre Gesundheit auf

Sollte Ihre Lebensenergie in kritische Gefilde abrutschen, müssen Sie nur eines der über die ganze Stadt verteilten Herzchen aufsammeln. Sie verhelfen Ihnen zu voller Gesundheit. In Krankenhäusern und Apotheken können Sie sich gegen einen kleinen Obolus zu jeder Tages- und Nachtzeit verarzten lassen.

TIPPS ZU DEN MISSIONEN

Lernen Sie aus Fehlern!

Wenn Sie einen Auftrag nicht geschafft haben, starten Sie ihn am besten gleich noch einmal. Nun wissen Sie genau, was Sie machen müssen, und können Ihr Gefährt oder Ihre Ausrüstung nach den Anforderungen der Aufgaben wählen. Die Missionen laufen immer gleich ab, so dass Sie wissen, welche Route der Gegner einschlägt oder wohin Sie genau müssen.

Wie halte ich die Gegner auf?

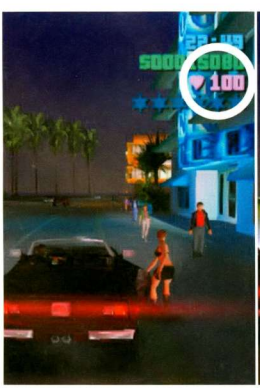
Setzen Sie Fahrzeuge ein, um Straßenblockaden zu errichten. Falls ein Gegner flüchten will, sitzt er in der Falle. Besonders Busse und andere große Fahrzeuge eignen sich für diesen Einsatz. Wenn die Gauner eingekeilt sind, können Sie mit einer gezielten Salve das Fluchtauto in die Luft jagen. Eine weitere Möglichkeit, die Ganoven aufzuhalten, ist es, die Reifen des Fluchtwagens zu zerschießen

Fahndungslevel

Nach einigen Missionen haben Sie einen ganzen Haufen Gesetzeshüter im Nacken. Versuchen Sie nicht, diese abzuschütteln, sondern erledigen Sie das Missionsziel. Sobald der Auftrag erfüllt ist, erlischt Ihr Fahndungslevel. Dies funktioniert bei nahezu allen Aufträgen.

Regeln im Straßenverkehr

Die meisten Missionen sind nicht zeitkritisch. Fahren Sie deshalb keinesfalls wie ein Geisteskranker durch die Gegend. Sie machen sich das Leben nur unnötig schwer, wenn Sie nicht nur Ihre Missionsziele erfüllen müssen, sondern auch noch die Polizei im Nacken haben. Wenn Sie eine rote Ampel ignorieren, stört sich kein Polizist daran.



VORHER Die leichte Dame steigt in Tommys parkendes Auto ein.



NACHHER Nach getaner Arbeit geht es Tommy wesentlich besser.



Ein kleiner Überfall bringt zusätzliches Geld in die Gaunerkasse. Je länger Sie auf den Kassierer zielen, desto mehr Kohle können Sie einheimsen. Leider steigt der Fahndungslevel dadurch an.

Was erhalte ich für die Päckchen?



Anzahl der Päckchen	Belohnung	Wo finde ich die Waffe?
10	Kugelsichere Weste	Ocean View Hotel/Starfish Island Anwesen
20	Kettensäge	Ocean View/Starfish Island Anwesen
30	Python	Ocean View Hotel/Starfish Island Anwesen
40	Flammenwerfer	Ocean View Hotel/Starfish Island Anwesen
50	Laser Scope Sniper Rifle	Ocean View Hotel/Starfish Island Anwesen
60	Minigun	Ocean View Hotel/Starfish Island Anwesen
70	Raketenwerfer	Ocean View Hotel/Starfish Island Anwesen
80	Sea Sparrow	Starfish Island Anwesen
90	Rhino	Fort Baxter Air Base
100	AH-64 Apache + $ 100.000	Fort Baxter Air Base

Top Fun Vans (Spaßmobile)

Wenn Sie einen kleinen Bus mit der Aufschrift „Top Fun" entdecken, können Sie sich auf Subquests der besonderen Art einstellen. Jede erfolgreich absolvierte Sondermission wird mit 100 Dollar belohnt. Hier die Standpunkte der Top Fun Vans mit ihren Subquests:

1. Ferngesteuertes Bandit-Flugzeug-Rennen –
Der Van befindet sich auf dem Multi-Store-Car-Park in der Nähe des North-Point-Einkaufszentrums.
2. Ferngesteuertes Bandit-Auto-Rennen –
Der Van befindet sich direkt an der Startlinie der Dirt-Bike-Strecke im Norden des Strandes.
3. Ferngesteuertes Helikopter-Rennen –
Am Flughafen, in der Nähe des südlichen Eingangs finden Sie den RC-Heli.

Polizei abwimmeln

1. Beim ersten Fahndungslevel können Sie den Polizisten einfach entgehen. Stellen Sie sich in eine abgelegene Gasse und warten Sie, bis der Stern wieder verschwindet – oder düsen Sie gemütlich durch die Gegend.
2. Bei höheren Fahndungslevels müssen Sie schon etwas trickreicher vorgehen. Da der Fahndungslevel nicht von alleine abnimmt, müssen Sie die Bestechungsgelder einsammeln, die in Form von Polizeimarken (Sternsymbolen) in der Stadt verteilt liegen. Es ist wichtig, dass Sie die Fundorte dieser Marken kennen und sie schnell finden, wenn es brenzlig wird. Fahren oder gehen Sie deshalb zuerst einen Stadtteil ab und prägen Sie sich die Fundorte ein.
3. Brettern Sie zum nächsten Pay'n'Spray-Laden. Nachdem Ihr Auto umlackiert und repariert worden ist, erkennen es die Polizisten nicht wieder und der Fahndungslevel wird auf null gesetzt.
4. Begeben Sie sich zu einem Klamottenladen und lassen Sie sich neu einkleiden. Ihr Fahndungslevel sinkt dadurch erheblich.

Der Polizeihubschrauber

Der Polizeihubschrauber ist sehr gefährlich, weil Sie sich vor ihm nur in Sicherheit bringen können, wenn Sie ein Dach oder Ähnliches über dem Kopf haben. Nach einer Weile seilen sich schwer bewaffnete Spezialeinheiten ab, die Sie unbedingt erledigen sollten, bevor sie den Boden erreichen. Mit einem Sturmgewehr oder dem Raketenwerfer können Sie den Heli vom Himmel holen. Denken Sie aber daran, dass nach kurzer Zeit ein weiterer Helikopter auftaucht. Vergessen Sie nicht, dass ein zerstörter Hubschrauber den Fahndungslevel gewaltig nach oben treibt.

RAMPEN

Woran erkenne ich einen Super-Stunt?

Zum einen gibt es die Super-Stunt-Rampen. Wenn Sie sehr schnell unterwegs sind und darüber fahren, schaltet die Kamera in den Cinema-Mode und die Szene läuft in Zeitlupe ab.

Belohnung für gelungene Sprünge

Bei diesen Sprüngen erhalten Sie 100 Dollar für einen gelungenen Stunt. Bei besonders spektakulären Aktionen können Sie weitaus mehr Kohle erhalten. Die Höhe der Belohnung hängt davon ab, wie weit und wie hoch Sie gesprungen sind. Außerdem fließt die Zahl der Drehungen und Überschläge mit in die Bewertung ein. Am besten eignet sich ein schneller und leichter Sportwagen für diese Aufgabe. Achtung: Die Rampen, die sich in der Nähe von Gewässern befinden, sind mit Vorsicht zu genießen. Wenn Sie nicht genügend Schwung haben, landen Sie im tödlichen Nass.

GEGNER ERLEDIGEN – BEWEISE BESEITIGEN

Autobombe

Wenn sich die Gauner hinter Autos verstecken, schießen Sie auf die Fahrzeuge. Durch die Explosion schicken Sie gleich mehrere Kontrahenten ins Nirwana.

Autos kapern und entsorgen

In einigen Missionen müssen Sie Fahrzeuge zerstören. Setzen Sie dazu ein Gefährt ein, das größer und stärker ist als Ihr Zielobjekt, und rammen Sie es so lange, bis es in Flammen aufgeht. Wenn das Fahrzeug nur abgestellt ist, schleichen Sie sich heran und kapern den Wagen. Anschließend schieben Sie ihn ins Wasser. Stellen Sie sich dazu hinter den Wagen und rennen Sie dagegen, bis er ins Wasser rollt. Am besten geht dies an Orten, an denen der Wagen nicht über eine Stufe geschoben werden muss.

Gegnerhorden

Große Gegnergruppen sollten Sie nicht ohne fahrbaren Untersatz angreifen. Auch wenn Sie über eine dicke Wumme verfügen, wachsen Ihnen die Probleme nach einiger Zeit über den Kopf. Setzen Sie sich stattdessen in ein robustes Fahrzeug und fahren Sie in die Menge. Achten Sie aber darauf, dass Sie nicht stehen bleiben, da Sie sonst von der Horde aus dem Wagen gezerrt werden.

Drive-by-Shooting

Eine beliebte Art, Gegner auszuschalten, ist das so genannte Drive-by-Shooting. Dafür benötigen Sie eine Maschinenpistole und natürlich ein Fahrzeug. Setzen Sie sich in Ihren Wagen und schauen Sie zur Seite. Nach kurzer Zeit zückt Tommy Vercetti die Waffe und hält sie aus dem Fenster. Um die Feinde endgültig niederzustrecken, sollten Sie möglichst langsam am Zielobjekt vorbeifahren. Diese Methode hat den Vorteil, dass Sie für eine gewisse Zeit durch die Karosserie Ihres Wagens vor Angreifern geschützt sind und anschließend schnell flüchten können. Achten Sie aber auf die Waffen der Gegner. Wenn diese über großkalibrige Wummen verfügen, geht Ihr Gefährt schnell in Flammen auf.



Neben dem normalen Drive-by-Shooting können Sie vom Motorrad aus auch nach vorne schießen und flüchtende Autos schnell zur Aufgabe zwingen.



Wir machen den Weg frei! Wenn Sie das Martinshorn einschalten, fahren die anderen Verkehrsteilnehmer artig zur Seite und Sie können ungehindert passieren.

Die Bonusmissionen

In bestimmten Autos können Sie diverse Sondermissionen starten. Um *Vice City* zu lösen, müssen Sie diese Aufgaben nicht unbedingt absolvieren. Die jeweiligen Boni machen das Überleben in *Vice City* allerdings um einiges leichter. Mehr Details zu diesem Thema erfahren Sie im Abschnitt „Tatütata".



Taxi:

Transportieren Sie insgesamt 100 Fahrgäste. Wenn Sie das geschafft haben, ist jedes Taxi mit einer hydraulischen Federung ausgestattet. Die Folge: Sie können mit allen Taxis springen. Sie müssen die Gäste übrigens nicht direkt nacheinander transportieren, sondern können auch zwischendurch eine Pause machen.

TIPP 1: Fahren Sie zwischen den Einsätzen zur Pay'n'Spray-Garage, damit Schäden am Taxi repariert werden. Begeben Sie sich aber nur dann dorthin, wenn Sie etwas Zeit übrig haben und in der Nähe der Garage sind.

TIPP 2: Bei den Taximissionen zählt jede Sekunde. Wenn Sie einen Fahrgast ausgemacht haben, rasen Sie auf ihn zu und halten direkt neben ihm, so dass er gleich einsteigen kann. Setzen Sie die Hand- und Fußbremse gleichzeitig ein, damit der Wagen schneller zum Stehen kommt. Halten Sie die Handbremse gezogen, bis der Fahrgast im Taxi ist. Auf diese Weise verhindern Sie, dass der Wagen wegrollt.



Krankenwagen:

Sobald Sie Level 12 erreichen, können Sie rennen, ohne dass Ihr Protagonist müde wird.

TIPP: Fahren Sie zwischen den Einsätzen zur Pay'n'Spray-Garage, damit Schäden am Krankenwagen repariert werden. Fahren Sie aber nur dorthin, wenn Sie etwas Zeit übrig haben.



Polizei:

Steigen Sie in ein Gefährt der Ordnungshüter und aktivieren Sie die Bonusmission. Auf dem Radar werden Ihnen die Aufenthaltsorte von Verbrechern angezeigt. Ihre Aufgabe besteht darin, die Gauner zu verfolgen und um die Ecke zu bringen. Dabei sind alle Mittel erlaubt. Wenn Sie Level 12 abgeschlossen haben, werden die kugelsicheren Westen aufgestockt. Sie halten nun 150 anstatt 100 Schadenspunkte aus. Sobald Sie alle versteckten Päckchen eingesammelt haben, steht Ihnen in der Fort-Baxter-Kaserne ein Kampfhubschrauber zur Verfügung. Steigen Sie ein und aktivieren Sie die Bonusmission. Es folgt die ultimative Bürgerwehr-Mission „Donner über Vice City". Viel Spaß!



Feuerwehr:

Schützen Sie Vice City vor der Feuersbrunst! Fahren Sie zu den Brandherden und benutzen Sie die Feuertaste, um den Schlauch zu benutzen. Wenn Sie Level 12 absolviert haben, können Ihnen Flammen nichts mehr anhaben.



Pizza-Lieferservice:

Verpflegen Sie die freundlichen Bürger mit wohlschmeckenden Mafiatorten. Fahren Sie zu den Kunden und werfen Sie ihnen die Pizza zu. Nachdem Sie Level 10 absolviert haben, verfügt Tommy zukünftig über eine Lebensenergie von 150.



Mr. Whoopee:

Fahren Sie mit dem Eiswagen durch Vice City und halten Sie nach ahnungslosen Passanten Ausschau. Wenn viele Fußgänger in der Nähe sind, drücken Sie die Hupe. Die lustige Melodie zieht die Kunden magisch an. Da es sich bei Ihrer Ware nicht um Eiscreme, sondern um Drogen handelt, erhalten Sie für jeweils vier verkaufte Einheiten einen Fahndungsstern. Aus diesem Grund sollten Sie in regelmäßigen Abständen einen Pay'n'Spray-Laden aufsuchen. Wenn Sie ohne Unterbrechung 50 Einheiten verkaufen, können Sie sich bei Cherry Popper jeden Tag einen kleinen Obolus abholen.

Gegner anhalten

1. Die einfachste Methode, Gegner anzuhalten, ist, die Reifen des Fluchtwagens zu zerschießen. Der Wagen wird durch einen Plattfuß nahezu unkontrollierbar und wird bald einen Unfall bauen.

2. Im Gegensatz zu *GTA 3* können Sie die Scheiben von Fahrzeugen zerschießen und die Fahrer mit einem gezielten Schuss eliminieren.

TATÜTATA

Diese Nebenjobs bringen, neben ein paar Mäusen, nützliche Boni (siehe Extrakasten „Die Bonusmissionen"). Absolvieren Sie diese Sondereinsätze möglichst bald, denn zu Beginn des Spieles haben Sie kaum Feinde und können ungestört agieren. Außerdem können Sie sich während der Einsätze ein gutes Bild vom Vice-City-Straßennetz machen.

Taxi

Je mehr Passagiere Sie ohne Unterbrechung zu ihrem Ziel fahren, desto mehr Geld erhalten Sie. Passen Sie auf, dass Ihr Taxi nicht allzu viel Schaden erleidet. Ab einem gewissen Beschädigungsgrad steigen keine Fahrgäste mehr ein. In diesem Fall müssen Sie in eine Pay'n'Spray-Lackiererei fahren und das Fahrzeug reparieren lassen. Falls Ihnen der Bonus egal ist, können Sie sich natürlich auch einfach ein neues Vehikel stehlen.

TIPP: Warten Sie nicht, bis der Fahrgast eingestiegen ist, sondern fahren Sie los, sobald er die Tür geöffnet hat. Der Gast steigt dann während der Fahrt ein.

Krankenwagen:

1. Zuerst müssen Sie sich einen Krankenwagen organisieren. Entweder Sie schnappen sich die Karre vor dem Krankenhaus oder Sie sorgen für eine handfeste Auseinandersetzung auf der Straße. Wenn ein Passant zu Boden geht, kommt kurz darauf ein Krankenwagen angebraust. Jetzt müssen Sie nur noch einsteigen und losfahren.

2. Sie können bis zu drei Personen im Krankenwagen befördern. Das hilft ungemein, um alle Patienten rechtzeitig ins Krankenhaus zu schaffen.

3. Fahren Sie lieber etwas zu langsam als zu schnell. Für jeden harten Stoß gegen den Krankenwagen werden Ihnen kostbare Sekunden abgezogen. Außerdem neigt der Krankenwagen in schnellen Kurven dazu, auf die Seite zu stürzen.

Feuerwehr:

1. Falls vor der Feuerwehrwache kein Löschzug steht, müssen Sie einfach ein kleines Feuer entfachen. Jagen Sie einen oder mehrere Wagen in die Luft. Kurz darauf erscheint ein Feuerwehrwagen, den Sie kapern können.

2. Der Feuerwehrwagen ist nicht besonders schnell. Deshalb ist es ungemein wichtig, dass Sie einige Abkürzungen kennen. Benutzen Sie auch die Gehwege als Fahrbahn. Hindernisse wie Laternen oder Ampeln sind schnell aus dem Weg geräumt.

3. Das Fahrverhalten des Löschzugs ist sehr behäbig. Denken Sie deshalb daran, dass die Wasserdüse beweglich ist. So können Sie ein brennendes Fahrzeug besser anvisieren und müssen den Zug nicht unter viel Zeitaufwand in Position bringen. Generell sollte die Düse aber immer in Fahrtrichtung zeigen.

Polizei:

1. Bei diesen Missionen sollen Sie Verbrecher jagen und zur Strecke bringen. Für jeden erledigten Ganoven erhalten Sie einige Dollar. Der Polizeiwagen kann während einer solchen Mission wesentlich mehr Schaden einstecken als üblicherweise.

2. Die Bürgerwehr-Missionen sind die einzigen Bonus-Missionen, bei denen Sie das Fahrzeug verlassen dürfen, ohne dass dadurch der Auftrag scheitert. Bleiben Sie aber trotzdem im Wagen, da er Sie schützt. Nachdem Sie das gegnerische Auto einige Male mit Ihrem Wagen gerammt haben, steigt der Ganove aus. Fahren Sie ihn über den Haufen und jagen Sie dann gleich den nächsten Verbrecher. Setzen Sie auch die Maschinenpistole ein, um den gegnerischen Wagen im Drive-by-Shooting-Stil zu zerstören.

3. Schalten Sie bei den Verfolgungsjagden die Sirene des Polizeiwagens ein, damit Ihnen kein anderer Verkehrsteilnehmer in die Quere kommt und Sie aufhält.

FAHRZEUGE, FAHRSTILE & ORIENTIERUNG

Schadensmodell

Fahrzeuge halten je nach Größe einen gewissen Schaden aus. Wenn der Wagen allerdings zu sehr lädiert ist, beginnt er erst zu qualmen, dann zu brennen und fliegt nach kurzer Zeit in die Luft. Verlassen Sie Ihren fahrbaren Untersatz frühzeitig, damit Sie nicht der Explosion zum Opfer fallen. Achtung: Wenn Sie das Gefährt aus der Fahrerperspektive lenken und

Vice-City-Übersichtskarte plus die 100 versteckten Päckchen



darüber hinaus einen schnellen Wagen fahren, sehen Sie die Flammen nicht. Das ist besonders ärgerlich, wenn Sie sich mitten in einem Auftrag befinden. Achten Sie bei diesen Fahrzeugen besonders auf den Schadensstatus.

Driften

Um eine Ecke gelangen Sie am besten, indem Sie die Handbremse einsetzen und driften. Für solche Manöver benötigen Sie aber eine gehörige Portion Fingerspitzengefühl. Schlagen Sie kurz vor der Ecke das Lenkrad ein und ziehen Sie kurz an der Handbremse. Wenn Ihr Fahrzeug ins Schleudern gerät, kontrollieren Sie den Drift durch Einsatz der Fußbremse. Bei Autos, die auch ohne Einsatz der Handbremse schnell ins Schleudern geraten, sollten Sie die Handbremse nicht benutzen. Schlagen Sie stattdessen das Lenkrad kurz vor Ecke stark ein und regeln Sie den Drift mit der Fußbremse. Ein Einsatz der Handbremse resultiert meist in einer 180-Grad-Wendung, mit der Sie aber hervorragend Gegner abschütteln können.

Den nötigen Überblick verschaffen

1. Das Straßennetz der Stadt ist sehr verwirrend und schnell haben Sie sich verfahren. Gerade bei zeitkritischen Missionen ist es wichtig, die schnellste Route von A nach B zu finden. Geben Sie auf gut ausgebauten Straßen – etwa Highways – ordentlich Gas. Je schneller Sie fahren, desto mehr sehen Sie von der Karte auf Ihrem Radar. Auf Hauptstraßen haben Sie den Vorteil, dass Sie viel Platz zum Manövrieren haben. In kleineren Gassen geraten Sie schnell in einen Stau, den Sie unter Zeitverlust durchbrechen müssen.

2. Sie sparen ordentlich Zeit, wenn Sie nicht nur den Hauptstraßen folgen, sondern auch kleine Abkürzungen durch Gassen und Parkanlagen nehmen. Dafür ist es aber immens wichtig, dass Sie die Stadt aus dem Effeff kennen. Absolvieren Sie zu Beginn eines Stadtteils die Taxi-, Krankenwagen- und Polizeimissionen. Während dieser Einsätze lernen Sie die Stadt und deren Abkürzungen am besten kennen.

Panzer

Wenn Sie den höchsten Fahndungslevel haben, werden Sie nicht nur von der Polizei und den SWAT-Einheiten verfolgt, sondern haben auch noch die Armee am Hintern. Diese rückt mit Transportern und Panzern an. Mit sehr viel Glück können Sie den Panzer klauen. Falls Sie es allerdings nicht schaffen und auch keinen Cheat einsetzen wollen, müssen Sie 90 Päckchen einsammeln. Anschließend steht der Panzer in der Fort Baxter Air Base. Vorsicht! Im Gegensatz zur Polizei ist das Militär nicht an Ihrer Verhaftung interessiert, sondern will Sie unbedingt ins Jenseits befördern.

Motorräder

Im Gegensatz zu *GTA 3* können Sie in *Vice City* auch diverse Zweiräder benutzen. Diese haben den Vorteil, dass sie sehr wendig und flink sind. In schmalen Gassen und Abkürzungen kann man den Gegnern sehr schnell entkommen. Außerdem können Sie vom Motorrad aus auch nach vorne und nach hinten ballern. Wie im realen Leben ist Motorradfahren auch in *Vice City* sehr gefährlich und ein Sturz kann bis zu 100 Lebenspunkte kosten.

Hubschrauber

Eine der gravierendsten Neuheiten von *Vice City* ist die Tatsache, dass Sie von Anfang an fliegen können. Die Steuerung der Helikopter ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, aber nach einer kurzen Übungsphase bringt Sie der Heli sehr schnell zu Ihrem Bestimmungsort. Achten Sie darauf, den Helikopter nicht zu weit nach vorne zu neigen. Er wird dadurch zwar schneller, verliert aber auch rasch an Höhe.

RÜSTUNG & WAFFEN

Der Raketenwerfer

Viele der Waffen finden Sie an versteckten Orten in der ganzen Stadt, wobei die schweren Schießeisen meistens sehr gut versteckt sind. Den Raketenwerfer können Sie nur im zweiten Stadtteil im Armeeshop kaufen. Wenn Sie jedoch 70 Päckchen finden, erscheint ein Raketenwerfer im Ocean View Hotel und im Starfish Island Mansion.

Kugelsichere Weste und Schrotflinte

Besorgen Sie sich vor jeder Mission eine kugelsichere Weste. Die kann einige Treffer vertragen. Wenn Sie noch keine Waffe besitzen, sollten Sie einen Polizeiwagen stehlen. Sobald Sie in das Fahrzeug einsteigen, schnappt sich Ihr Held die Schrotflinte, die zur Standardausrüstung amerikanischer Streifenwagen gehört.

EASTEREGGS

1. Wenn Sie mit dem Scharfschützengewehr auf den Mond schießen, wird dieser riesengroß. Feuern Sie erneut, wird er wieder klein.

2. Werfen Sie einen Blick auf die über die ganze Stadt verteilten Plakate oder die Zeitungen, die auf der Straße liegen. Dort werden einige Filme auf die Schippe genommen.

3. Schnappen Sie sich in Little Haiti den Voodoo-Wagen. Sobald Sie darin sitzen, drücken Sie eine Richtungstaste und die Taste für die Spezialmissionen. Der Wagen beginnt daraufhin, auf den Achsen zu springen.

4. Richten Sie den Wasserstrahl des Feuerwehrwagens in eine Menschenmenge, um der Bevölkerung ein wenig Badespaß zu bieten.

5. Lassen Sie sich auf einen Faustkampf ein, nachdem Sie eine Adrenalin-Pille geschluckt haben. Bei dieser Idee hat anscheinend der Film *Matrix* als Vorbild gedient.

TRICKS & MOGELEIEN

Der Streifenwagen-Trick

Wenn Sie in einem Streifenwagen sitzen, verfolgt werden und der Wagen stark beschädigt ist, sollten Sie eine Bürgerwehr-Mission starten. Sobald diese beginnt, kann das Fahrzeug mehr Schaden einstecken als normal.

Der Krankenwagen-Trick

Steigen Sie in einen Krankenwagen ein, sobald Ihr Gesundheitszustand kritisch ist. Wenn Sie im Krankenwagen sitzen, erhalten Sie 20 Prozent Lebensenergie. Das funktioniert aber nur, wenn Sie zum ersten Mal einsteigen. Beim nächsten Krankenwagen erhalten Sie erneut einen Bonus.

Ärger durch Telefon-Missionen

Da es sich bei den Telefonmissionen immer um Jobs verschiedener Banden handelt, können Sie davon ausgehen, dass die mit dem Auftraggeber verfeindeten Gangs auch auf Tommy nicht mehr gut zu sprechen sind. Sparen Sie sich aus diesem Grund die Telefon-Missionen für später auf, da Sie ansonsten bald in jedem Viertel unter Beschuss genommen werden.

Kommen Sie in die Arena!

Von 20:00 bis 23:59 Uhr hat die Downtown-Arena geöffnet. Hier warten mehrere spannende Rennen auf Sie, die Sie sich schon wegen der Belohnung nicht entgehen lassen sollten.

Lust auf Beachball?

Fahren Sie von Osten her nach Starfish Island und gehen Sie zum ersten Haus zu Ihrer Rech-



Wenn Sie die Reifen der Polizeiwagen zerschießen, haben die Ordnungshüter keine Chance mehr, Sie bei einer Verfolgungsjagd zu erwischen.



Dieses Gebäude finden Sie im südlichsten Teil von Little Havana. Im Innenhof des Komplexes finden Sie im Swimmingpool den heiß begehrten Raketenwerfer.

ten. Im Garten befindet sich ein Beachball, mit dem Sie ein wenig spielen können.

Der Schießstand

Nach der Mission „Der Scharfschütze" findet im Waffenladen in Downtown ein Wettschießen statt. Begeben Sie sich in den Hinterraum und beweisen Sie Ihre Treffsicherheit. Sollten Sie es schaffen, über 45 Punkte zu erzielen, werden Sie mit der Schnelllade-Funktion belohnt. Jeder Magazinwechsel dauert fortan nicht länger als ein Augenzwinkern.

Schnelles Geld durch Überfälle

Suchen Sie sich einen Laden, der in der Nähe eines Pay'n'Spray-Ladens liegt. Rauben Sie den Laden vollständig aus und fahren Sie danach in den Pay'n'Spray-Laden zum Umlackieren. Ihr Fahndungslevel ist jetzt wieder auf null und Sie können das Geschäft erneut plündern. Auf diese Weise sind Sie in der Lage, binnen kürzester Zeit ein kleines Vermögen einzuheimsen.

DIE IMMOBILIEN

Folgende Immobilien können Sie in Vice City käuflich erwerben. Zwar werfen die Gebäude keinen Gewinn ab, aber Sie helfen dabei, Ihr kriminelles Netzwerk über die ganze Stadt auszubreiten.

Hyman Condo

Die Nobel-Hütte liegt im Häuserblock östlich vom Memorial Stadion und kostet satte 14.000 Dollar, hat aber viel zu bieten: Neben drei Garagen verfügt das Anwesen als einzige Immobilie über einen Hubschrauber-Landeplatz samt Maverick-Helikopter. Diese Anschaffung bietet die schnellste Möglichkeit, um sich in den Vice-City-Luftraum zu begeben.

Elswanko Casa

Verfügt über eine Garage und kostet wegen der guten Lage satte 8.000 Dollar. Sie finden das Gebäude südlich des North-Point-Einkaufszentrums. Ein optimaler Stützpunkt, mit dem Sie das westliche Festland von Vice City bestens kontrollieren können.

Ocean Hights

Wegen der Nähe zum Ocean View Hotel (der von Anfang an verfügbare Speicherpunkt) nicht unbedingt zu empfehlen. Das Gebäude hat eine Garage und kostet 7.000 Dollar.

Links View Apartments

Die strategisch wichtige Wohnanlage liegt zwischen Leaf Links und dem Vice-Point-Polizeirevier. Sie kostet 6.000 Dollar und verfügt über eine Garage.

1102 Washington Street

Dieses eher unwichtige Hochhaus liegt gegenüber von Ken Rosenbergs Kanzlei in Washington Beach und kostet 3.000 Dollar.

3321 Vice Point

Wegen der vorteilhaften Lage direkt nördlich des North-Point-Einkaufszentrums geht der Preis von 2.500 Dollar absolut in Ordnung. Von hier aus können Sie den Norden der Stadt gut kontrollieren.

Skumhole Shag

Mit 1.000 Dollar die billigste Absteige in Vice City. Sie finden den abgeranzten Schuppen auf dem Dach gegenüber von Mitchs Biker-Bar (The Greasy-Chopper) in Downtown. Da Sie in der Gegend einige heikle Missionen zu erledigen haben, ist diese Bruchbude ein absolutes Muss!

GEWINNBRINGENDE EINRICHTUNGEN

Sobald Sie die Mission „Tommy Vercetti: Crash Action" absolviert haben, können Sie die folgenden gewinnbringenden Einrichtungen erwerben. Bei vielen Gebäuden müssen Sie zunächst einige Missionen absolvieren, bevor die Investition auch Gewinne abwirft. Achten Sie darauf, Ihre Profite regelmäßig abzuholen. Einige Gebäude müssen gekauft werden, um das Spiel zu beenden.

Die Werft

Für schlappe 10.000 Dollar geht die Bootswerft von Viceport in Ihren Besitz über. Nachdem Sie die Mission „Checkpoint Charlie" gemeistert haben, wirft sie bis zu 2.000 Dollar pro Tag ab.

Cherry Poppers Eiscreme

Die Fabrik liegt direkt gegenüber der Starfish-Island-Brücke und kostet 20.000 Dollar. Nachdem Sie genügend Eiscreme unter die Bevölkerung gebracht haben, wirft der Laden täglich bis zu 3.000 Dollar ab.

Der Pole Position Club

Sie finden den Nachtclub in Ocean Beach, in der Nähe der Lackiererei. Für den Kaufpreis von 30.000 Dollar bekommt „Mann" einiges geboten. Verweilen Sie so lange bei der Tänzerin im ersten Hinterraum, bis Sie 600 Dollar ärmer sind. Jetzt können Sie sich zusätzlich im letzten Hinterraum amüsieren und ein tägliches Zubrot von bis zu 4.000 Dollar einstreichen.

Kaufman-Taxiunternehmen

Die Taxizentrale liegt mitten in Little Haiti und kostet 40.000 Dollar. Nachdem Sie die drei Taximissionen erledigt haben, bringt Ihnen das Unternehmen bis zu 5.000 Dollar täglich ein und das Zebra-Taxi steht ab jetzt einsatzbereit in der Zentrale. Vorsicht: In der Nähe der Zentrale treiben sich aggressive haitianische Banden herum. Betreten Sie das Viertel nur mit voller Lebensenergie und kugelsicherer Weste. Außerdem sollten Sie immer ein Sturmgewehr zur Hand haben. Zum Glück gibt es die kostenlose M4 direkt gegenüber von Tante Poulets Haus, unweit der Taxizentrale.

Sunshine Autos

Sie finden das rentable Autohaus mitten in Little Havana. Für 50.000 Dollar erhalten Sie eine kostenlose Lackiererei (Pay 'n' Spray) sowie vier Garagen. Mit dem Kauf werden die Vice-City-Straßenrennen freigeschaltet.

Das Filmstudio

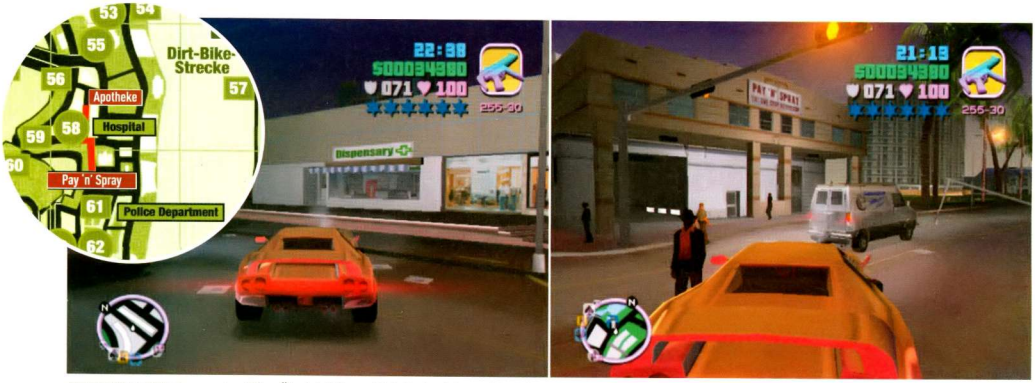
Das Pornolabel befindet sich auf Prawn Island und kostet stolze 60.000 Dollar. Sobald sie die dazugehörigen Aufgaben (siehe Sonderaufträge: „Die Missionen von Porno-Produzent Steve Scott") bestanden haben, bringt der verruchte Ort bis zu 7.000 Dollar täglich. Außerdem steht Ihnen ab sofort das Wasserflugzeug zur Verfügung. Sie finden es am Bootssteg hinter den Studios.

Die Druckerei

Für stolze 70.000 Dollar werden Sie Besitzer der Falschgeld-Druckerei. Sie befindet sich in Little Haiti, in der Nähe des Kaufman-Taxiunternehmens. Nachdem Sie die dazugehörigen Missionen überstanden haben (siehe Sonderaufträge: „Die Missionen der Druckerei") bringt das Gebäude einen täglichen Gewinn von maximal 8.000 Dollar. Die abgeschlossenen Druckereimissionen sind eine Voraussetzung, um die finalen Missionen freizuschalten.

Der Malibu Club

Der prunkvolle Nachtclub befindet sich in Vice Point und kostet unglaubliche 120.000 Dollar. Nachdem Sie die entsprechenden Missionen (siehe Sonderaufträge: „Die Missionen vom Malibu Club") hinter sich gebracht haben, wirft der Laden täglich bis zu 10.000 Dollar ab. Die abgeschlossenen Malibu-Club-Missionen sind ebenfalls Voraussetzung für das Finale.



Hier ein Beispiel für einen mustergültigen Überfall. Stürmen Sie in die Apotheke von Vice Point und rauben Sie den Laden aus. Nachdem Sie die Kohle eingestrichen haben, müssen Sie die Polizei abwimmeln. Nachdem Sie Ihre Karre in der nahe gelegenen Lackiererei umgespritzt haben, können Sie den Vorgang wiederholen.

DIE HAUPTMISSIONEN

Der Anfang

Gerade frisch aus dem Gefängnis entlassen, macht sich Tommy Vercetti auf, um in Vice City sein Glück zu finden. Leider geht sein erstes Geschäft, ein Drogendeal, tüchtig in die Hose und Tommy kommt gerade noch mit dem Leben davon. Die Markierung auf dem Radar führt Sie zum Ocean View Hotel. Hier können Sie den Spielstand jederzeit speichern. Es liegt an Ihnen, ob Sie zuerst eine Erkundungstour durch die Stadt machen oder gleich mit dem eigentlichen Spiel beginnen. Falls Sie sich für Letzteres entscheiden, begeben Sie sich zur Markierung in der Nähe der Treppe.

DIE MISSIONEN VON KEN ROSENBERG

Ein alter Freund

Der nervenschwache Ken ist völlig am Ende. Fahren Sie zu dem gestressten Anwalt, indem Sie dem „L" auf Ihrem Radar folgen. In der Kanzlei erfahren Sie einige Neuigkeiten und bekommen die ersten Jobangebote.

Die Party

Um große Aufträge an Land zu ziehen, muss man die richtigen Leute kennen. Laut Rosenbergs Geplapper ist Colonel Juan Garcia Cortez einer der Strippenzieher von Vice City. Er veranstaltet regelmäßig Partys auf seiner Luxusyacht. Um auf diesen Feten nicht unangenehm aufzufallen, bedarf es eines adäquaten Outfits. Folgen Sie dem Symbol auf Ihrem Radar zu Rafaels Klamottenladen. Nachdem Sie sich in Schale geworfen haben, brettern Sie geradewegs zur Yacht des Colonels, indem Sie der Markierung auf Ihrem Radar folgen. Der Typ erklärt Ihnen, dass seine Tochter Mercedes noch ein bisschen Spaß haben will. Nachdem Sie die Maid zum nahe gelegenen Club gefahren haben (wird auf dem Radar gekennzeichnet), haben Sie den Colonel als neue Kontaktperson gewonnen.

BELOHNUNG:
- 100 Dollar
- Colonel als neue Kontaktperson
- Abendgarderobe ab jetzt immer bei Rafael's verfügbar

Dunkle Gassen

Im Malibu Club wartet ein schmieriger Musikproduzent namens Kent Paul auf Sie. Er behauptet, dass der Koch eines kleinen Restaurants mehr Informationen hat. Wenn Sie der Markierung auf Ihrem Radar folgen, kommen Sie zum angesprochenen Wirtshaus. Hinter dem Laden finden Sie den Koch, der bereits wild darauf ist, mit Ihrer Faust Bekanntschaft zu machen. Nachdem Sie dem Typen eine Tracht Prügel verpasst haben, erhalten Sie ein Handy und lernen Lance kennen, der Ihnen als Willkommensgeschenk eine Wumme überreicht. Folgen Sie Lance zu seinem Wagen und fahren Sie mit ihm zum nächsten Waffenladen (wird als Symbol auf dem Radar gekennzeichnet). Nach getaner Arbeit kommt ein Päuschen im Ocean View Hotel gerade recht.

BELOHNUNG:
- 200 Dollar
- Handy
- Neuer Freund

Die Geschworenen

Forellis Cousin Giorgio steckt in Schwierigkeiten. Fahren Sie zu Ken Rosenberg und lassen Sie sich die Problematik erklären. Nach dem Gespräch werden die Standorte der beiden Geschworenen als gelbe Punkte auf Ihrem Radar gekennzeichnet. Die erste Zielperson finden Sie in Ocean Beach. Nachdem Sie dem Kerl eins übergebraten haben, versucht er, mit seinem Auto zu flüchten. Schnappen Sie sich den Kerl, indem Sie die Autotür einschlagen und ihn aus der Karre ziehen. Begeben Sie sich zum zweiten Geschworenen in Vice Point. Nachdem Sie den Wagen des Typen ein wenig malträtiert haben, erscheint dieser auf der Bildfläche und macht sich sofort aus dem Staub. Geschafft!

BELOHNUNG:
- 400 Dollar
- Eisenwarenladen wird auf dem Radar vermerkt.
- Seltsames Telefonat per Handy

Aufruhr

In Rosenbergs Kanzlei lernen Sie den großspurigen Avery Carrington kennen. Er gibt Ihnen den Auftrag, für einen Arbeiteraufstand zu sorgen. Damit Sie nicht auffallen, brauchen Sie natürlich einen Blaumann. Fahren Sie dem Symbol auf Ihrem Radar nach und schmeißen Sie sich in die Arbeiterkluft. Bevor Sie zur Baustelle gondeln, müssen Sie sich im Ammu-Nation-Shop (Waffenladen) bis an die Zähne bewaffnen. Jetzt können Sie zum Bauplatz fahren (wird auf dem Radar angezeigt). Nachdem Sie vier Arbeitern eins übergezogen haben, öffnen die Sicherheitsbeamten das Tor und wollen für Ruhe sorgen. Nutzen Sie das Chaos und jagen Sie die drei auf dem Hof parkenden Lkws in die Luft, indem Sie das Treibstofffass zur Detonation bringen. Jetzt nichts wie weg!

BELOHNUNG:
- 1.000 Dollar
- Ab jetzt können Sie die „Avery Carrington"-Missionen spielen, indem Sie dem „A" auf Ihrem Radar folgen.
- Von nun an sind die Attentäter-Missionen freigeschaltet und werden als Telefonhörer auf Ihrem Radar gekennzeichnet.
- Der Blaumann steht Ihnen ab jetzt zur Verfügung. Sie finden das schmucke Kleidungsstück bei „Tooled Up" im Einkaufszentrum von North Point.

DIE MISSIONEN VON COLONEL JUAN GARCIA CORTEZ

Der Verräter

Begeben Sie sich zur Luxusyacht der Colonels, indem Sie dem C-Symbol auf Ihrem Radar folgen. Dort angekommen, erfahren Sie, dass ein gewisser Gonzalez etwas mit dem Verbleib Ihres Geldes zu tun hat. Greifen Sie sich die Kettensäge und machen Sie sich auf den Weg zu dem Kerl (seine Behausung wird auf dem Radar angezeigt). Sie finden Gonzales auf dem Dach seines Penthouses. Nachdem Sie die beiden Wachen erledigt haben, geht es Gonzales an den Kragen. Leider rückt der Bursche keine Informationen heraus, weshalb Sie ihn um die Ecke bringen. Den Fahndungslevel senken Sie, indem Sie sich zu einer Lackiererei (Pay 'n' Spray) begeben.

BELOHNUNG:
- 250 Dollar
- Nach dieser Mission werden die Freizeitklamotten zu Gashs im North-Point-Einkaufszentrum geliefert.

Kugelhagel im Einkaufszentrum

Auf der Yacht wartet der Colonel bereits mit einer neuen Aufgabe. Diesmal sollen Sie sich im Washington-Einkaufszentrum in Ocean Beach mit einem Kurier treffen und einen wichtigen Mikro-Chip in Empfang nehmen. Sie finden den Boten in der ersten Etage des Shoppingcenters. Leider wird die Übergabe von einem französischen Sonderkommando vereitelt und der Kurier macht sich mit einem Motorrad aus dem Staub. Verfolgen Sie den Kerl und holen Sie ihn mittels Drive-by-Shooting vom Bock. Schnappen Sie sich die Aktentasche mit dem Chip und brettern Sie zurück zum Colonel.

BELOHNUNG:
- 500 Dollar

Die Schutzengel

Diesmal müssen Sie Diaz und seine Komplizen bei einem Waffendeal begleiten. Zu allem Überfluss schneit auch noch Ihr alter Kollege Lance vorbei und drängt seine Hilfe auf. Folgen Sie mit Lance der Markierung auf Ihrem Radar und gehen Sie oberhalb der Treppe in Gefechtsstellung. Wie nicht anders zu erwarten, platzt der Deal und die Kubaner eröffnen das Feuer. Mit dem Sturmgewehr geben Sie Ihren Leuten Feuerschutz und erledigen sämtliche Gegner. Der letzte Kubaner greift sich den Geldkoffer und flüchtet. Sprinten Sie zur Enduro-Maschine gegenüber und verfolgen Sie den Mistkerl. Da Sie auf einem Motorrad auch nach vorne schießen können, ist es kein Problem, den Kubaner mit Blei voll zu pumpen und die Geldtasche zu entwenden. Jetzt müssen



Auch wenn Sie gerade nicht für den Colonel arbeiten, finden Sie auf dem Parkplatz seiner Cortez-Luxusyacht immer einen edlen Flitzer und ein flottes Motorrad.



Nachdem Sie die attraktive Mercedes zur Party gefahren haben, können Sie sich die Abendgarderobe jederzeit bei Rafael's in Ocean Beach abholen.



Sie die Kohle bloß noch zurück zum Treffpunkt bringen.

BELOHNUNG:
- 1.000 Dollar
- Die „Diaz"-Missionen sind ab jetzt verfügbar.

DIE MISSIONEN VON RICARDO DIAZ

Die Jagd

Ab jetzt sind Sie ein gerne gesehener Gast auf Diaz' Anwesen. Das protzige Gebäude liegt im Süden von Starfish Island. Dort angekommen, erklärt Ihnen der Drogenbaron, dass einer seiner Leute Geld hinterzieht. Sie sollen dem Ganzen ein Ende setzen. Folgen Sie der Markierung auf dem Radar zum Unterschlupf des Abtrünnigen. Nachdem Sie durch das Fenster gespitzt haben, flitzt der Verräter davon. Es folgt eine actionge-ladene Verfolgungsjagd über die Dächer des Häuserblocks. Schließlich steigt der Dieb in seinen Wagen und saust davon. Bleiben Sie ihm auf den Fersen, bis er in seinem Versteck angekommen ist.

BELOHNUNG:
- 1.000 Dollar

Phnom Penh '86

Jetzt müssen Sie den Gangster-Unterschlupf ausheben, den Sie in der vorangegangenen Mission entdeckt haben. Als Bordschütze eines Helikopters kreisen Sie über dem Stützpunkt und ballern alles über den Haufen, was sich bewegt. Indem Sie die Treibstofffässer zerschießen, können Sie gleich mehrere Feinde auf einmal über den Jordan befördern. Sobald Sie alle Gegner außerhalb des Anwesens geplättet haben, setzt Sie Lance ab und Sie müssen die Villa infiltrieren. Im Gebäude werden Sie von etlichen Gaunern unter Beschuss genommen. Säubern Sie beide Etagen und begeben Sie sich aufs Dach. Hier finden Sie den vermissten Geldkoffer. Jetzt müssen Sie nur noch in den Hubschrauber steigen und dürfen den Flug zurück zu Diaz' Villa genießen.

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar
- Die Straßenblockaden werden aufgehoben und Sie können sich in ganz Vice City frei bewegen.

Zu Befehl, Sir!

In dieser heiklen Mission müssen Sie einen Panzer entführen und ihn zu einem sicheren Versteck bringen. Fahren Sie über die Brücke hinüber nach Little Havana und halten Sie nach dem Militär-Konvoi Ausschau. Sobald Sie ihn entdeckt haben, erledigen Sie den Panzerfahrer aus sicherer Distanz. Das Militär setzt nun alles daran, Sie unschädlich zu machen. Krallen Sie sich einen Wagen und preschen Sie davon. Die Soldaten nehmen die Verfolgung auf und lassen den Panzer unbewacht zurück – darauf haben Sie nur gewartet! Fahren Sie in einem großen Bogen zum Panzer zurück und kapern Sie das Gefährt. Jetzt können Sie ganz gemütlich zum Versteck tuckern (wird als Markierung auf dem Radar eingeblendet) und den gestohlenen Stahlkoloss abstellen.

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar

Das schnellste Boot

Diaz hat es auf ein neues Schnellboot abgesehen. Bevor Sie der Radarmarkierung zu den Docks in Viceport folgen, sollten Sie sich in einem Waffenladen ordentlich ausrüsten. Im Hafen werden Sie von etlichen Feinden empfangen, die Sie mit einem ruhigen Händchen ausschalten müssen. Kämpfen Sie sich in das Bootshaus vor und betätigen Sie den Kontrollmechanismus für den Kran. Jetzt können Sie in das Boot steigen und zurück zu Diaz' Anwesen heizen. Achtung: Auf Ihrem Rückweg müssen Sie mit massivem Polizeiaufgebot in der Luft und zu Wasser rechnen.

BELOHNUNG:
- 4.000 Dollar

Angebot & Nachfrage

Diesmal müssen Sie einen Kokain-Deal für Diaz abhandeln. Am Bootssteg hinter Diaz' Anwesen finden Sie ein geeignetes Boot und Ihren gesprächigen Kollegen Lance. Es folgt ein Bootsrennen, bei dem Sie unbedingt als Erster beim Segelboot des Drogenhändlers ankommen müssen. Während Sie steuern, kümmert sich Lance um die gegnerischen Boote. Sobald Sie das Gaunerschiff erreicht haben, klemmen Sie sich hinter das Bord-MG und wehren die abgehängten Konkurrenten ab. Mit ein paar Salven können Sie die feindlichen Boote zur Explosion bringen. Die Attacke vom Ufer können Sie ebenfalls mit einigen gezielten Feuerstößen abwehren. Auf Ihrem Rückweg zu Diaz werden Sie von einem weiteren Boot angegriffen. Um nicht von der Druckwelle erwischt zu werden, vernichten Sie dieses Gefährt am besten aus der Distanz.

BELOHNUNG:
- 10.000 Dollar
- Nach dieser Mission steht Ihnen der Trainingsanzug im Jackspot-Laden von Downtown zur Verfügung.
- Sie erhalten einen Anruf von Kent Paul, dass Sie sich umgehend bei ihm melden sollen.

Die Befreiungsaktion

Ihre nächste Mission erhalten Sie im Malibu Club. Sie finden ihn, indem Sie dem „K"-Symbol („K" steht für Kent Paul) auf Ihrem Radar folgen. Der schmierige Kent verklickert Ihnen, dass Lance auf einem Schrottplatz gefangen gehalten wird. Begeben Sie sich möglichst schnell dorthin (der Schrottplatz wird auf Ihrem Radar markiert). Bevor Sie den Autofriedhof betreten, sollten Sie sich in einem Waffengeschäft (Ammu-Nation) bis unters Kinn ausrüsten. Der Eingang wird durch einen Wagen blockiert, hinter dem sich drei Wachen verschanzt haben. Bringen Sie die Karre mit einigen Sturmgewehr-Salven zur Explosion. Die Druckwelle entfernt die drei Burschen. Jetzt bügeln Sie mit Ihrem Wagen durch die Pforte und versuchen, möglichst viele Pixel-Gegner über den Haufen zu fahren. Sobald Ihr Auto den Geist aufgibt, attackieren Sie die restlichen Feinde zu Fuß. Achten Sie auf den Schurken auf dem Bagger! Die Jungs in der Garage können Sie mit einer gezielten Sturmgewehr-Salve überraschen, ehe diese auch nur einen Schuss abgeben können. Befreien Sie den angeschlagenen Lance und eilen Sie zum Fluchtwagen links neben der Garage. Da sich Lances Zustand von Sekunde zu Sekunde verschlechtert, müssen Sie auf dem schnellsten Wege zum Krankenhaus brettern (wird auf Ihrem Radar markiert). Während der Fahrt werden Sie von drei Gaunern verfolgt, mit denen Sie sich aus Zeitmangel nicht anlegen dürfen.

BELOHNUNG:
- Lance steht Ihnen weiterhin zur Seite.

Alle Mann an Deck!

Dem Colonel steht das Wasser bis zum Hals. Der französische Geheimdienst setzt alles daran, den gestohlenen Chip zurückzuholen, und greift die Yacht des Colonels von allen Seiten an. Mit dem Sturmgewehr können Sie die feindlichen Boote versenken, bevor deren Besatzungen die Yacht entern. Sind alle Schiffe dem Meeresboden gleichgemacht, versucht Ihnen ein Bootskonvoi den Weg zu versperren. Die beste Position, um diese Hindernisse zu versenken, ist der Bug der Yacht. Jetzt versuchen die Franzosen, die Yacht aus der Luft zu infiltrieren. Zerstören Sie die beiden Hubschrauber, ehe sich die Insassen auf das Deck herablassen können. Zuletzt werden Sie von einem Apache-Kampfhubschrauber attackiert. Beschießen Sie die fliegende Festung mit allem, was Sie haben. Sollte Ihnen die Munition und/oder die Lebensenergie zur Neige gehen, können Sie sich jederzeit mit den beiden Symbolen (Ruger und Herz) wieder auffrischen. Diese beiden Boni erscheinen in regelmäßigen Abständen neu.

BELOHNUNG:
- 5.000 Dollar

Pizza Mortale

Jetzt geht es Diaz an den Kragen. Lance erwartet Sie mit einem ganzen Waffenarsenal vor Diaz' Anwesen. Bevor Sie mit der Mission beginnen, sollten Sie sich eine kugelsichere Weste zulegen und die Gesundheit voll auffüllen. Danach gehen Sie um das Gebäude herum und betreten die Villa durch den Hintereingang. Auf dem Weg lauern Ihnen viele Wachen auf. Versuchen Sie sich die Feinde vom Leib zu halten, indem Sie sie mit einem Sturmgewehr aus der Distanz erledigen. Wenn Sie den Flammenwerfer besitzen, ist das genau der richtige Zeitpunkt, um ein Feuerchen zu entfachen. Im Haus geht der Kampf noch heftiger weiter. Kämpfen Sie sich über die Treppe hinauf in die zweite Etage. Der kleine Korridor führt Sie auf die Galerie, wo bereits eine ganze Gangster-Armada auf Sie wartet. Sie müssen sehr schnell und zielsicher vorgehen, sonst haben Sie gegen die Übermacht keine Chance. Wenn die Situation brenzlig wird, können Sie Ihre Gesundheit auf dem Dach wiederherstellen und die Adrenalinpille schlucken, was die Lage etwas entspannter macht. Nachdem Sie die Gegner-Horden geplättet haben, nehmen Sie sich Diaz vor und schicken ihn zur

Hölle. Jetzt sind Sie der stolze Eigentümer der Villa und können von hier aus Ihr kriminelles Imperium über ganz Vice City ausweiten.

BELOHNUNG:
- Satte 50.000 Dollar
- Sie erhalten Diaz' Anwesen.
- Nach dieser Mission stehen Ihnen die Missionen von Tommy Vercetti zur Verfügung.

DIE MISSIONEN VON TOMMY VERCETTI

Crash-Action

Viele Unternehmer haben von Diaz' Tod erfahren und weigern sich, das monatliche Schutzgeld zu zahlen. So etwas können Sie nicht dulden! Zeigen Sie der Stadt, wer der neue Boss ist! Brettern Sie auf dem schnellsten Weg zum North-Point-Einkaufszentrum. Die Läden, denen Sie einen netten Besuch abstatten sollen, werden auf Ihrem Radar gekennzeichnet. Beginnen Sie in der ersten Etage, die Scheiben der betroffenen Läden zu zerstören. Danach machen Sie das Gleiche mit den Shops im Erdgeschoss. Da das Zeitlimit äußerst knapp bemessen ist, lohnt es sich, die Mission auf einem Motorrad zu absolvieren. Steigt Ihr Fahndungslevel während der Tumulte auf zwei Sterne, sollten Sie die Kleidung wechseln. Nachdem Sie alle Scheiben vernichtet haben, klettert Ihr Fahndungslevel auf fünf Sterne. Lassen Sie das Einkaufszentrum hinter sich und flüchten Sie zu Ihrer Villa. Alternativ können Sie eine Pay'n'Spray-Anlage aufsuchen. Übrigens: Es lohnt sich, dem Tarbrush-Café einen Besuch abzustatten. Im Hinterraum ist eine Katana versteckt.

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar
- Die Missionen der Rockband „Love Fist" sind nun verfügbar.
- Nach dieser Mission können Sie sämtliche gewinnbringenden Einrichtungen erwerben.

Zoff in der Bar

Es gibt mal wieder Ärger mit den „Geschäftspartnern". Fahren Sie zur Front-Page-Ocean-Bar (wird auf dem Radar markiert) und erledigen Sie die beiden Türsteher per Drive-by-Shooting. In der Bar erfahren Sie, woher die beiden armen Seelen stamm(t)en. Da mal wieder die Zeit drängt, begeben Sie sich möglichst flott zum DBP-Hauptquartier, indem Sie der Radarmarkierung folgen. Für diesen Einsatz empfiehlt sich vor allem der Raketenwerfer. Die restlichen Splittergruppen erledigen Sie mit einer Maschinenpistole oder einem Sturmgewehr. Sobald der Parkplatz gesäubert ist, türmen die beiden übrig gebliebenen Wachen auf Motorrädern. Fahren Sie den Burschen hinterher und rammen Sie sie vom Bock. Zur Sicherheit sollten Sie den beiden noch eine Ladung virtuelles Blei verpassen.

BELOHNUNG:
- 4.000 Dollar

Cop-Land

Ein Kollege hat einen Bombenanschlag in den Sand gesetzt und Sie müssen mal wieder die Kartoffeln aus dem Feuer holen. Auf dem Radar ist eine Garage in Vice Point markiert. Stellen Sie Ihr Auto in der Nähe ab und ärgern Sie einen Polizisten mit einem Fußtritt. Jetzt flitzen Sie in die Garage und warten, bis sich zwei Cops zu Ihnen gesellen. Tommy und Lance überwältigen die Gesetzeshüter und bedienen sich ihrer Uniformen. Um die Ecke finden Sie einen Streifenwagen, mit dem Sie gemeinsam zum North-Point-Einkaufszentrum gondeln. Parken Sie den Wagen vor dem östlichen Eingang und betreten Sie das Konsumparadies. Die Radarmarkierung führt Sie zum schwer bewachten Tarbrush-Café. Sobald Sie den rosa Kreis betreten, ist die Bombe scharf. Höchste Zeit, zu verschwinden! Kaum hat Tommy den Ausgang erreicht, fliegt das Café in die Luft und der Fahndungslevel schnellt auf fünf Sterne. Steigen Sie mit Lance in das Auto und schnappen Sie sich das Sternsymbol südlich des Shoppingcenters. Jetzt müssen Sie nur noch heil zu Hause ankommen.

BELOHNUNG:
- 10.000 Dollar
- Ihr Imperium erwirtschaftet ab jetzt täglich bis zu 5.000 Dollar. Die Summe können Sie am Eingang Ihrer Villa einsammeln.

DIE SONDERAUFTRÄGE

In *Vice City* gibt es jede Menge Nebenjobs. Hier handelt es sich nicht etwa um eine Beschäftigungstherapie der Entwickler, sondern um einen durchdachten Handlungsstrang, der mit den Hauptmissionen verwoben ist. Einige Aufträge dienen lediglich zur Aufbesserung des Kontos, andere sind Grundvoraussetzung, um das große Finale (die letzten beiden Missionen) freizuschalten. Es folgt eine Auflistung sämtlicher Nebenjobs samt ihrer Erträge und Auswirkungen:

DIE WERFT-MISSIONEN

Checkpoint Charlie

Hierbei handelt es sich um ein typisches Checkpoint-Rennen. Heizen Sie mit einem der beiden Boote durch den Parcours und sammeln Sie der Reihe nach alle Päckchen ein, bevor die Uhr abgelaufen ist. Sobald Sie den Kurs einmal erfolgreich durchfahren haben, fährt die Werft täglich Gewinne ein.

BELOHNUNG:
- Bis zu 2.000 Dollar täglich
- Zwei flotte Boote

DIE MISSIONEN DES KAUFMAN-TAXIUNTERNEHMENS

Alle Taxi-Aufträge beginnen in der Taxizentrale.

V.I.P

Folgen Sie der Radarmarkierung nach Starfish Island. Kurz bevor das hohe Tier bei Ihnen einsteigen kann, wird der Passagier von einem Konkurrenz-Taxi weggeschnappt. Lassen Sie sich das nicht bieten! Fahren Sie hinter dem Gauner her und rammen Sie ihn so lange, bis er stehen bleibt. Jetzt lassen Sie den V.I.P. in Ihr Taxi steigen und kutschieren ihn zum Flughafen.

BELOHNUNG:
- 1.000 Dollar

Konkurrentenjagd

Die Konkurrenz kauft Ihrem Unternehmen den Schneid ab. Zahlen Sie es den Widersachern heim, indem Sie drei Fahrzeuge des Rivalen „VC-Taxi" zerstören. Die gegnerischen Taxen werden auf Ihrem Radar gekennzeichnet. Durch Rammen und Schießen sind die Gegner schnell lahm gelegt.

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar

Das Taxi-Inferno

Folgen Sie der Radarmarkierung und begeben Sie sich in den rosa Kreis. Nachdem Sie die Hupe betätigt haben, erscheint eine ganze Horde VC-Taxis, die sich für den Vorfall der vorangegangenen Mission revanchieren wollen. Jetzt müssen Sie sich eine Minute lang gegen die wilden Rammattacken der Konkurrenten wehren, ehe das gegnerische Chef-Taxi auf der Bildfläche erscheint. Steigen Sie aus und halten Sie so lange auf das „Boss-Mobil", bis es in die Luft fliegt.

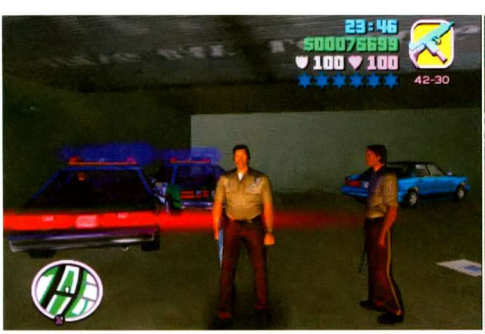
BELOHNUNG:
- 3.000 Dollar
- Das Kaufman-Taxiunternehmen wirft mit Beendigung der Mission bis zu 5.000 Dollar täglich ab. Holen Sie die Summe regelmäßig in der Zentrale ab.
- Das Zebra-Taxi steht Ihnen nun jederzeit zur Verfügung.

AVERY CARRINGTONS MISSIONEN

Der großspurige Texaner erwartet Sie in einer Limousine auf der Baustelle in Vice Point.

Schlagende Argumente

Die T-Shirt-Markierung auf Ihrem Radar führt Sie zur Golfanlage. Sobald Sie eintreten, werden Ihnen sämtliche Feuerwaffen abgenommen, die Sie sich beim Verlassen des Clubs wieder abholen können. Schnappen Sie sich den Golfschläger hinter dem Eingang und folgen Sie der gelben Radarmarkierung. Sobald Sie sich der Zielperson nähern, schlagen die Wachen Alarm und greifen an. Schwingen Sie sich in einen Caddy



Bevor Sie sich in der Mission „Cop-Land" zum Polizeirevier begeben, müssen Sie sich unbedingt eine Uniform besorgen. Locken Sie zwei Polizisten in die Garage und die Sache ist erledigt.



Hinter dem V-Rock-Gebäude finden Sie im Innenhof einen FBI-Wagen. Steigen Sie ein und beweisen Sie Ihre Fähigkeiten als Undercover-Agent.

und attackieren Sie das Gefährt der Zielperson so lange, bis es explodiert.

BELOHNUNG:
- Schlappe 500 Dollar
- Nach dieser Mission steht Ihnen die Golfkleidung zur Verfügung. Sie finden sie am Eingang der Club-Anlage.

Schutt und Asche

Carrington hat es auf den Rohbau abgesehen. Folgen Sie der Radarmarkierung zum Top Fun Van und steigen Sie ein. Jetzt können Sie mithilfe des ferngesteuerten Hubschraubers Sprengladungen im Gebäude anbringen. Werfen Sie die vier Dynamitladungen über den Markierungen ab. Angreifende Bauarbeiter schalten Sie mit einem gezielten Rammstoß aus.

BELOHNUNG:
- 1.000 Dollar

Das Begräbnis

Diesmal sollen Sie einen Bandenkrieg zwischen Haitianern und Kubanern anzetteln. Die Radarmarkierung leitet Sie zu einem Kleiderladen, wo Sie sich in das passende Havana-Gang-Outfit werfen. Jetzt düsen Sie zu Romeros Beerdigungsinstitut und warten, bis der haitianische Gang-Boss mit seinem Leichenwagen flüchtet. Während der Verfolgungsjagd müssen Sie den explosiven Särgen ausweichen, die aus dem Begräbnisauto purzeln. Wenn Sie den Gegner oft genug gerammt haben, steigt der Banden-Boss aus und versucht, zu Fuß zu flüchten. Ihn zu erledigen, ist ein Kinderspiel ...

BELOHNUNG:
- 2.500 Dollar
- Nach dieser Mission steht Ihnen das Havana-Gang-Outfit bei Streetwear in Little Havana zur Verfügung.
- Ab jetzt sind „Umbertos Kubaner"-Missionen freigeschaltet.

DIE MISSIONEN DER ROCKBAND „LOVE FIST", 1.TEIL

Der wilde Rockerhaufen wartet im V-Rock-Gebäude in Downtown auf Sie. Sie erkennen den Radiosender am weißen Totenkopf.

Love Juice

Die harten Jungs brauchen Ihren Drogen-Cocktail und Tommy soll die Zutaten besorgen. Schnappen Sie sich ein schnelles Auto und fahren Sie zum Treffpunkt (Radarmarkierung). Der Dealer versucht, Sie übers Ohr zu hauen und mit dem Geldkoffer zu fliehen. Brettern Sie dem Motorrad des Drogenhändlers hinterher und erledigen Sie den Gauner per Drive-by-Shooting oder überfahren Sie ihn. Wenn die Band Ihnen mitgeteilt hat, dass sie einen Groupie will, heizen Sie zu Mercedes (wird auf dem Radar vermerkt). Nachdem sie in Ihre Karre gestiegen ist, bleiben Ihnen gerade einmal 30 Sekunden, um die willige Maid beim Radiosender abzusetzen. Fahren Sie deshalb schnurstracks zurück zum V-Rock-Gebäude.

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar

Der Psychokiller

Stellen Sie einen flotten Wagen vor dem Plattenladen ab, in dem die Band die Autogrammstunde gibt. Jetzt holen Sie die Stretch-Limousine vom Studio ab und begeben sich erneut zum Vinyl-Händler. Eine psychopathische Tunte rennt aus dem Laden, ballert wild um sich und flüchtet mit einem Auto. Steigen Sie in den vorher geparkten schnellen Wagen (die Limousine wäre viel zu langsam) und donnern Sie dem Irren hinterher. Durch gezielte Rammstöße können Sie die Karre des Fans so demolieren, dass dieser zu Fuß weiterflieht. Nachdem der Wahnsinnige in Ihrem Kugelhagel sein Ende gefunden hat, haben Sie die Mission geschafft.

BELOHNUNG:
- 4.000
- Ab dieser Mission stehen Ihnen die Missionen von „Big Mitch" zur Verfügung.

DIE MISSIONEN VON „BIG MITCH"

Der hünenhafte Biker hängt in seiner Rocker-Bar in Downtown herum. Sie müssen ihn dazu bringen, dass er ein paar Bodyguards für das Love-Fist-Konzert zur Verfügung stellt.

Wheels of Steel

Um sich Respekt zu verschaffen, müssen Sie Mitch und seine Bande in einem Motorradrennen besiegen. Entscheiden Sie sich für einen der heißen Öfen, die vor der Bar parken, und begeben Sie sich zur rosa Markierung. Es folgt ein klassisches Checkpoint-Rennen durch Downtown. Fahren Sie nicht zu schnell und setzen Sie auf keinen Fall eine Waffe ein! Wenn Sie den letzten Checkpoint vor den Kuttenträgern erreichen, zeigen sich diese enorm beeindruckt.

BELOHNUNG:
- 1.000 Dollar

Big Baker's Bike

In dieser Mission müssen Sie das gestohlene Motorrad von Mitch zurückholen. Sie benötigen dafür unbedingt einen schnellen Bock, am besten eine PCJ 600. Fahren Sie mit dem Geschoss in Richtung Ammu-Nation (wird auf dem Radar eingezeichnet). Gegenüber vom Waffenladen finden Sie eine steile Treppe, die Sie als Sprungschanze verwenden, indem Sie volle Kanne die Stufen hochbrettern. Nach der hoffentlich sanften Ladung auf dem Dach gegenüber hopsen Sie gleich weiter in den Hinterhof. Mitchs Bike steht in der Garage rechts von Ihnen und wird schwer bewacht. Schnappen Sie sich das Prunkstück und benutzen Sie die Treppe rechts um die Ecke. Jetzt müssen Sie nur noch zurück zur Bar düsen und Mitch sein Teil zurückgeben.

BELOHNUNG:
- 4.000 Dollar
- Mitch stellt Ihnen Bodyguards für das Konzert zur Verfügung.

DIE MISSIONEN DER ROCKBAND „LOVE FIST", 2.TEIL

Da dem Konzert nun nichts mehr im Wege steht, können Sie zum V-Rock-Sender fahren und die Jungs zum Gig chauffieren.

Die PR-Tour

Sobald Sie den Wagen gestartet haben, stellen Sie fest, dass sich im Wagen eine Bombe befindet. Geben Sie Vollgas und achten Sie darauf, dass die Detonationsanzeige sich nicht auffüllt. Sie dürfen auf keinen Fall zu langsam fahren, da die Bombe sonst hochgeht. Am besten sausen Sie die Uferstraße hinab bis zum Hafen, machen dort eine 180-Grad-Wende und heizen zurück. Sobald der Chaotenhaufen den Zünder deaktiviert hat, fahren Sie die Band zur Konzerthalle.

BELOHNUNG:
- 8.000 Dollar

DIE MISSIONEN VON PORNO-PRODUZENT STEVE SCOTT

Die schmuddeligen Filmstudios befinden sich im Süden von Prawn Island. Die Aufträge erhalten Sie am Set links gegenüber vom Eingang.

Alle meine Pferdchen

Um einen knackigen Erotik-Film zu drehen, benötigen Sie noch zwei heiße Damen. Wenn Sie der Radarmarkierung folgen, gelangen Sie zu Candy, der Edel-Prostituierten. Bevor die kurvenreiche Schönheit unterschreibt, müssen Sie deren Agenten tieferlegen. Fahren Sie dem Typen hinterher und rammen Sie ihn so lange, bis er zu Fuß weitereilt. Wie Sie den wehrlosen Kerl über den Jordan befördern, bleibt Ihrer Fantasie überlassen. Holen Sie Candy vom Treffpunkt ab und fahren Sie weiter zum Schnellimbiss (wird auf dem Radar gekennzeichnet). Nachdem Sie Mercedes abgeholt haben, bringen Sie die beiden Schnecken zurück zu den Filmstudios.

BELOHNUNG:
- 1.000 Dollar

Der Dildo-Jet

Am Bootssteg hinter den Studios befindet sich das Wasserflugzeug. Nachdem Sie sich hinter den Steuerknüppel geschwungen haben, erwartet Sie ein typisches Checkpoint-Rennen. Beginnen Sie mit dem südlichsten Ziel in Viceport und arbeiten Sie sich dann das Festland hinauf bis nach Downtown. Wenn Sie sich an die Steue-



In Avery Carringtons Mission „Das Begräbnis" müssen Sie einen Bandenkrieg anzetteln. Um gegen die Übermacht anzukommen, stellen Sie Ihren Wagen in die Nähe der Gang-Mitglieder ...



... und jagen es aus sicherer Entfernung in die Luft. Mit den restlichen Grüppchen verfahren Sie genauso.



Um die Mission „Heiße Lightshow" zu meistern, brauchen Sie ein flottes Motorrad. Die PCG 600 ist dafür am besten geeignet.

rung gewöhnt haben, sollte das Zeitlimit kein Problem darstellen.

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar

Ein Mann namens Martha

Diesmal geht es darum, einen hohen Politiker hinters Licht zu führen, der Ihre netten Filmchen verbieten will. Auf dem Studiogelände finden Sie einen kleinen Hubschrauber, mit dem Sie die Verfolgung von Candy aufnehmen. Bleiben Sie der Limousine so lange auf den Fersen, bis diese das Penthouse des Diplomaten erreicht. Gegenüber der Villa befindet sich ein Hochhaus. Landen Sie hinter dem Wolkenkratzer am Strand. Dort finden Sie eine Treppe, die Sie zum Eingang führt. Eilen Sie die Stufen nach oben, bis Sie den Aussichtspunkt erreichen. Von hier können Sie herrliche Beweisfotos von dem Politiker und Candy machen. Leider werden Sie entdeckt und sofort heftet sich die Polizei an Ihre Fersen. Kämpfen Sie sich durchs Treppenhaus hinab zum Hubschrauber und flattern Sie zurück zu den Filmstudios.

BELOHNUNG:
- 4.000 Dollar

Heiße Lightshow

Diesmal müssen Sie Reklame für Ihre Filme machen. Schwingen Sie sich auf das Motorrad beim Eingang und fahren Sie gemütlich zur Radarmarkierung. Ziel ist es, sämtliche Markierungen mit dem Krad zu berühren. Da die Ziele auf den Dächern von Downtown verteilt sind, gestaltet sich das Unterfangen äußerst knifflig. Wenn Sie nicht die Nerven haben, stundenlang durch die Gegend zu hopsen, können Sie sich auch einen Helikopter schnappen und die Checkpoints locker aus der Luft tangieren. Nach der letzten Markierung wird die Fassade des Hochhauses gegenüber mit einer schicken Leuchtreklame verziert.

BELOHNUNG:
- 8.000 Dollar
- Ab jetzt werfen die Filmstudios einen täglichen Gewinn von bis zu 7.000 Dollar ab.

DIE MISSIONEN VON TANTE POULET

Die ominöse Drogen-Oma haust in einer Bruchbude mitten in Little Haiti. Sie erkennen ihr „Domizil" am Voodoo-Wagen, der vor dem Gebäude parkt. Die Missionen stehen Ihnen erst zur Verfügung, wenn Sie die Mission „Stunt-Boot-Action" der Kubaner absolviert haben.

Mysteriöses Pulver

Das Tantchen will, dass Sie ihr drei Drogen-Koffer besorgen, die über Little Haiti verteilt sind. Besorgen Sie sich einen schnellen Wagen und folgen Sie den Markierungen auf Ihrem Radar. Jedes Mal, wenn Sie einen der Koffer einsammeln, steigt der Fahndungslevel gewaltig an. Da Sie nicht im Geringsten die Zeit haben, sich mit den Gesetzeshütern auseinander zu setzen oder eine Lackiererei aufzusuchen, müssen Sie sich an die Bestechungssymbole halten, die Sie während der Hatz aufsammeln können. Nach getaner Arbeit eilen Sie zur Voodoo-Tante zurück, worauf die Polizei von Ihnen ablässt (der Fahndungslevel sinkt auf null).

BELOHNUNG:
- 1.000 Dollar

Fliegende Bomben

Diesmal hat es die Hexe auf die Kubaner abgesehen. Fahren Sie zum Top Fun Van und steigen Sie ein. Ihre Aufgabe ist es, sämtliche auf dem Radar eingezeichnete Kubaner per Bombenabwurf aus einem ferngesteuerten Flugzeug zu erledigen. Solange sich die Boote noch bei den Docks befinden, geben sie ein leichtes Ziel ab. Nehmen Sie sich zuerst flüchtende Schiffe vor. Nachdem Sie sämtliche Kubaner-Boote versenkt haben, kümmern Sie sich um den letzten Heini, der in einem Auto abhaut.

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar

DIE MISSIONEN VON UMBERTO UND SEINEN KUBANERN

Um von Umberto einen Auftrag zu bekommen, müssen Sie ihm einen Besuch im Café Robina in Little Havana abstatten.

Stunt-Boot-Action

Bei dieser Mission handelt es sich um ein Checkpoint-Rennen. Sie haben drei Minuten Zeit, um sämtliche Checkpoints des Parcours zu passieren.

BELOHNUNG:
- 1.000 Dollar
- Ab dieser Mission stehen Ihnen die Missionen von Tante Poulet zur Verfügung.

Kanonenfutter

Umbertos Leute brauchen Unterstützung im Banden-Krieg gegen die Haitianer. Stehlen Sie sich einen geräumigen Wagen und sammeln Sie die Kubaner auf, die vor dem Café herumlungern. Jetzt brettern Sie mit den Burschen zum Radarpunkt und setzen die Bande ab. Den Wagen, der in der Einfahrt steht, bringen Sie mit einigen Sturmgewehr-Salven zur Explosion. Jetzt nehmen Sie sich den Scharfschützen auf dem Dach vor und schalten ihn mit einem gezielten Fernschuss aus (hierfür benutzen Sie am besten das Scharfschützengewehr). Danach stürmen Sie mit den Kubanern in den Hof der haitianischen Firma und erledigen jeden Feind, den Sie finden können. Steigen Sie in den mit Drogen beladenen Lieferwagen und fahren Sie zurück zum Café.'

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar

Die Seeschlacht

Bevor Sie mit dieser Mission beginnen, müssen Sie sich eine kugelsichere Weste besorgen und bis an die Zähne bewaffnen. Begeben Sie sich zum Treffpunkt (auf dem Radar markiert) und genießen Sie die Fahrt zum haitianischen Stützpunkt. Kaum angekommen, geraten Sie in ein heftiges Feuergefecht. Nachdem Sie die Bootsbesatzungen unschädlich gemacht haben, nehmen Sie sich die Jungs an Land vor. Achten Sie auf die Schützen auf dem Dach. Rechts hinter dem Haus versteckt sich ein Haitianer mit einer Schrottflinte, den Sie am besten aus der Distanz plätten. Jetzt schnappen Sie sich die drei Drogenkoffer, flitzen ums Haus herum und steigen in den Kleinbus. Auf Ihrer Fahrt zum Café müssen Sie mit rüden Attacken der Ordnungshüter rechnen.

BELOHNUNG:
- 4.000 Dollar

Trojanisches Voodoo

Umberto holt zum finalen Schlag gegen die Haiti-Gang aus und versucht, ihr Hauptquartier zu zerstören. Fahren Sie gemeinsam mit Pepe zu Tante Poulets Haus und steigen Sie in den Voodoo-Wagen. Folgen Sie den anderen Kubanern zum haitianischen Stützpunkt. Im Innenhof gibt es eine wilde Schießerei. Gehen Sie hinter Ihrem Wagen in Deckung und erledigen Sie die heranpreschende Haiti-Brut. Im Gebäude hinter Ihnen müssen Sie drei Bomben platzieren. Beginnen Sie damit im ersten Stock und arbeiten Sie sich danach zum Ausgang vor. Sobald Sie die letzte Bombe gelegt haben, sausen Sie mit Ihren Kameraden zurück zum Eingangstor. Zu Ihrer Rechten sehen Sie eine Treppe, über die Sie das Gelände verlassen können. Nach Ihrer Flucht werden Sie Zeuge einer gewaltigen Explosion.

BELOHNUNG:
- 10.000 Dollar

DIE MISSIONEN DER DRUCKEREI

Die Falschgeld-Quelle finden Sie in Little Haiti, in der Nähe des Taxiunternehmens.

Der Singvogel

Fahren Sie zum Malibu Club und quetschen Sie aus Kent Paul ein paar Informationen über die Druckplatten heraus. Die Spur führt Sie zum Triadenschiff, das in Vice Point vor Anker liegt. Nachdem Sie die ersten beiden Wachen mit dem Scharfschützengewehr erledigt haben, rennen Sie die linke Treppe hinauf auf das Oberdeck. Halten Sie sich nach links Richtung Heck und schießen Sie alles nieder, was sich Ihnen in den Weg stellt. Über die Treppen gelangen Sie in die Kapitänskajüte, wo Sie die Informationen bekommen, die Sie haben wollen. Jetzt müssen Sie sich Ihren Weg zurück zum Auto kämpfen und wieder zur Druckerei heizen.

Tipp: Nachdem Sie die Informationen erhalten haben, werden Sie von sehr vielen Feinden angegriffen. Springen Sie über die östliche Reling hinunter ans Ufer. Ihre Gesundheit können Sie mit dem Herzsymbol auffrischen. Schnappen Sie sich die kugelsichere Weste im Hauseingang gegenüber und fahren Sie zur Pay'n'Spray-Anlage im Hafengebiet. Nun können Sie ungestört zur Druckerei zurückfahren.

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar

Der Kurier

Im Hafen wird eine Druckplatten-Lieferung erwartet, die Sie gebrauchen können. Fahren Sie zu den Docks. Wenn Sie zu nahe an die Lieferstelle heranfahren, werden Sie entdeckt und massiv attackiert. Warten Sie vor den Docks, bis der Hubschrauber gelandet ist und der Bote mit einem Auto flüchtet. Folgen Sie dem Wagen und bringen Sie ihn zur Explosion. Anschließend greifen Sie sich die Druckplatten und bringen sie zurück zur Druckerei.

BELOHNUNG:
- 5.000 Dollar
- Dank der frischen Druckplatten wirft die Druckerei einen täglichen Gewinn von bis zu 8.000 Dollar ab.

DIE MISSIONEN VOM MALIBU CLUB

Im Nachtclub in Vice Point treffen Sie Ihren alten Leidensgenossen Ken Rosenberg wieder.

Kein Entkommen?

Anscheinend plant Ken ein dickes Ding, denn er verlangt von Ihnen, den inhaftierten Safeknacker Cam Jones zu befreien. Begeben Sie sich zum Polizeirevier in Little Havana. Betreten Sie die Behausung der Cops, ohne dabei ein Waffe in der Hand zu halten. Gehen Sie nach links und ziehen Sie sich eine Uniform über. Steigen Sie die Treppe empor, stecken Sie die Code-Karte für die Zellen ein und befreien Sie Jones aus dem Keller des Reviers. An der Seite des Safeknackers eilen Sie aus dem Gebäude und verschwinden mit Ihrem Auto. Damit die Heimreise nicht allzu ruppig wird, sollten Sie unterwegs eine Lackiererei aufsuchen.

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar
- Jones nimmt die Stelle als Panzerknacker an.

Der Scharfschütze

Für den geplanten Coup benötigen Sie einen zielsicheren Schützen. Die Wahl fällt auf Phil Cassidy, den Sie im Waffenladen von Downtown treffen. Wenn Sie im folgenden Wettschießen gegen Cassidy die Nase vorne haben, steigt er bei Ihrer Truppe ein.

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar
- Cassidy bietet Ihnen seine Dienste als Scharfschütze an.

Der Fahrer

Als Letztes benötigt Ihre Gang einen Fahrer. Bei der Radarmarkierung treffen Sie den stadtbekannten Heizer Hillary, der Sie zu einem Straßenrennen herausfordert. Hängen Sie den Typen ab und lassen Sie sich nicht von der Polizei erwischen. Mit ein wenig Übung und Streckenkenntnis ist es kein Problem, das Ziel als Erster zu erreichen.

BELOHNUNG:
- 3.000 Dollar
- Hillary steigt in Ihre Gang ein.

Der Coup

Da die Truppe nun komplett ist, steht dem geplanten Banküberfall nichts mehr im Wege. Fahren Sie mit Ihren Jungs zur Bank in Little Havana und gehen Sie zur rosafarbenen Markierung. Frisch maskiert stürmen Sie in den hinteren Teil der Bank und flitzen die Treppen nach oben. Auf dem Weg werden Sie von zahlreichen Wachen gestört, die sich aber mit kurzen Feuerstößen beseitigen lassen. Mit dem Fahrstuhl gelangen Sie zum Tresorraum, wo eine weitere Wache aus dem Weg geräumt werden muss. Holen Sie den Bankdirektor aus dem ersten Stock und bringen Sie ihn zu Jones. Jetzt rennen Sie zurück zum Eingangsraum und betreten die Markierung. Im anschließenden Feuergefecht mit den Spezialeinheiten müssen Sie Ihre Treffsicherheit unter Beweis stellen. Nachdem alle Feinde ausgeschaltet sind, verlassen Sie die Bank und plätten die Cops, die sich um Ihr Taxi versammelt haben. Jetzt nichts wie weg und ab in den nächsten Pay 'n' Spray. Fahren Sie entspannt nach Hause und feiern Sie den geglückten Coup.

BELOHNUNG:
- Satte 30.000 Dollar
- Die Bankräuber-Klamotten stehen Ihnen ab jetzt im Malibu Club zur Verfügung.
- Ab dieser Mission sind die Aufträge von Phil Cassidy freigeschaltet.

Profi-Tipp: Der Trick mit der Uniform funktioniert immer. Werfen Sie sich in die Kluft der Ordnungshüter und schauen Sie sich im Polizeigebäude um. Besonders interessant ist der fette Kampfhubschrauber, mit dem Sie Vice City in Angst und Schrecken versetzen können.

DIE MISSIONEN VON PHIL, DEM WAFFEN-DEALER

Der schmierige Schmuggler wohnt in einer Bruchbude im Norden von Little Haiti.

Der Waffenschieber

Phil verrät Ihnen, dass ein Dealer-Ring in der Stadt ist. Auf Ihrem Radar werden die Positionen von vier Lkws eingeblendet. Bevor Sie sich daran machen, einen Laster zu rammen, damit der Fahrer aufgibt, müssen Sie den Schützen auf der Ladefläche erledigen. Zerstören Sie alle Brummis und sammeln Sie die vier Waffenkisten ein. Mit Ihrer Beute geht's zurück zu Phils Behausung.

BELOHNUNG:
- 2.000 Dollar

TNT-Whiskey

Cassidy hat sich schwer verletzt und muss dringend ins Krankenhaus gebracht werden. Dummerweise hat Tommy ein paar Gläschen über den Durst getrunken, was die Steuerung des Wagens kompliziert macht. Nachdem sich Phil weigert, am Krankenhaus auszusteigen, nennt er Ihnen einen Arzt, der auf dem Radar eingeblendet wird. Chauffieren Sie den Jammerlappen zum Chirurgen und schlafen Sie Ihren Rausch aus.

BELOHNUNG:
- 4.000 Dollar
- Sie bekommen Phils Haus samt seiner Waffen.

DIE LETZTEN BEIDEN HAUPTMISSIONEN

Bevor Sie diese Missionen spielen können, müssen Sie diverse Voraussetzungen erfüllt haben. Genaueres erfahren Sie im Abschnitt „Gewinnbringende Einrichtungen". Läuten Sie das Finale ein, indem Sie einen Abstecher zur Druckerei machen.

Der Eintreiber

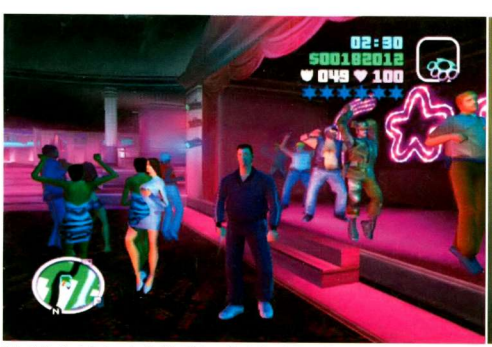
Ihr Erzfeind Sonny will Ihre Besitztümer besteuern und hat schwer bewaffnete Eintreiber auf Ihre Einrichtungen angesetzt. Bestens ausgerüstet, sausen Sie zur Bootswerft. Wenn Sie schnell genug sind, kommen Sie gerade rechtzeitig, ehe die Gauner sich aus dem Staub machen. Da die Jungs ungeheuer gute Schützen sind, bleiben Sie so lange wie möglich im Wagen und versuchen, die Brut zu überfahren beziehungsweise aus dem Auto heraus zu beschießen. Nachdem Sie die Kerle erledigt haben, werden die nächsten Eintreiber auf Ihrem Radar gekennzeichnet. Insgesamt müssen Sie sechs Schurken den Garaus machen.

BELOHNUNG:
- 30.000 Dollar

Freunde und andere Feinde

Sie starten die Mission bei Ihrer Villa. Endlich kommt es zum Showdown. Wie Sie erfahren, ist Sonny bereits auf dem Weg zu Ihnen, weil er Sie ein für alle Mal auf Eis legen will. Während sich Lance auf die Socken macht, um Falschgeld zu besorgen, rüsten Sie sich für die Entscheidungsschlacht. Bereits nach kurzer Zeit wird Ihr Anwesen von Sonnys Leuten gestürmt. Die heranpreschende Armada nehmen Sie am besten von der Galerie aus unter Beschuss. Nachdem Sie die erste Angriffswelle überstanden haben, erscheint Lance mit einem MG auf der Bildfläche. Folgen Sie dem Verräter bis aufs Dach und gehen Sie auf dem Heli-Landeplatz in Stellung. Von hier können Sie Lance ein qualvolles Ende bereiten. Jetzt gehen Sie in den Keller und schnappen sich die Waffen und die kugelsichere Weste. Bevor Sie in Ihrem Büro den letzten Teil der Mission einläuten, frischen Sie sich mit dem Herzsymbol in der Lobby auf. Verschanzen Sie sich im Büro und nehmen Sie Sonny und seine Bodyguards unter Dauerfeuer. Bereits nach kurzer Zeit sollte der Spuk ein Ende haben und Sonny gibt den Geist auf. Herzlichen Glückwunsch! Jetzt sind Sie der alleinige Herrscher von Vice City!

RALPH WOLLNER



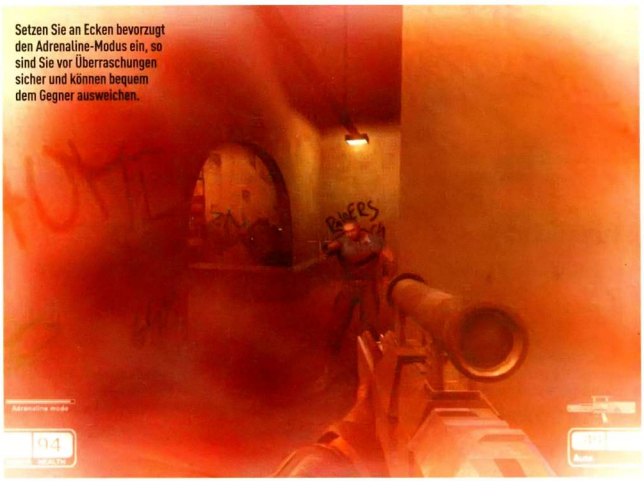
Sobald Sie die Aufgaben des Malibu Clubs gelöst haben, können Sie jederzeit in den frivolen Schuppen gehen und mitfeiern.



Nachdem Sie die Missionen von Phil Cassidy erledigt haben, fällt die Waffenauswahl für die letzten Missionen nicht gerade leicht.

CHASER

Wer bin ich und was mache ich hier bloß? – Keine Bange, mit unserer Komplettlösung finden Sie im Handumdrehen aus jeder Sackgasse des Spiels.


Setzen Sie an Ecken bevorzugt den Adrenaline-Modus ein, so sind Sie vor Überraschungen sicher und können bequem dem Gegner ausweichen.

MAJESTIC STATION-ESCAPE

Die Lagerhalle

In der Halle kommen Sie nur weiter, wenn Sie über die Kisten auf der ersten Etage weiter nach oben zum oberen Metallsteg springen.

Hangar

Verpassen Sie in der Hangarhalle nicht den gelben, pulsierenden Kreis. Damit aktivieren Sie die Rettungskapselkonsole.

MONTACK CITY-SLUMS

Wo ist der Ausweg?

Sie müssen die enge Gasse mit den Müllcontainern und den Kisten erreichen, die vor einem Holzzaun stehen. Hüpfen Sie dort rüber, um den Level verlassen zu können.

WATERGATE-CONSPIRACY

Was ist der richtige Weg ins Gebäude?

Gehen Sie vom Startpunkt nach rechts um das Gebäude herum, bis Sie die aufgerissene Straße erreichen. Springen Sie dort rein und kriechen Sie an den bläulichen Rohren entlang.

Lauschaktion, Teil 2

Kehren Sie in den Gang zurück. Achtung, aus der offenen Tür kommt einer Wache heraus. Warten Sie versteckt, bis Sie das Schließen einer Tür hören und pirschen Sie dann in den dunklen Raum.

Die Flucht

Im Zimmer vor dem Bad haben Sie Blick auf das rote Hotel-Zeichen. Ganz links öffnen Sie das Fenster zur Flucht.

WATERWORKS-INFILTRATION

Zugang zum Wasserwerk

Laufen Sie links die Straße runter und in das offene Gebäude. Im obersten Stockwerk geht's den langen Gang entlang und durch das rechte offene Fenster auf den Sims raus. Klettern Sie auf den Stahlträger hoch und überqueren Sie so die Straße zum Wasserwerk.

Orientierung im Wasserwerk

Arbeiten Sie sich die Etagen runter, bis Sie die blaue Tür mit der Aufschrift „Sector W-C6" finden. Hinter dieser Tür geht's weiter. Die nächste benutzbare Tür hat die Aufschrift „Sector W-A1", danach marschieren Sie in „Sector W-B3".

Sector M-D3

Öffnen Sie in der Hocke die Tür und zoomen Sie mit dem Scharfschützengewehr sofort zu den Tischen hin. Knipsen Sie so die drei Gegner hinter der Barrikade aus.

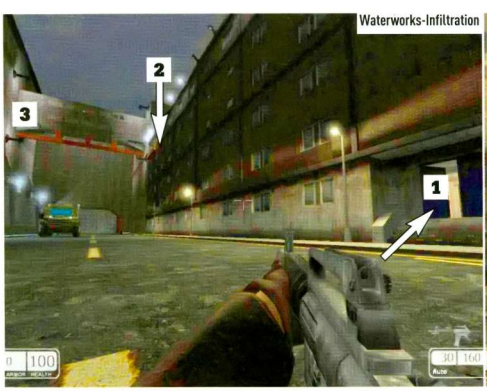
In der Halle mit den riesigen Röhren kraxeln Sie auf selbige hinauf, um schließlich Zugang zu einem Lüftungsschacht zu erhalten.

Bevor Sie in den Gang mit dem defekten Rohr gehen, aktivieren Sie den Schalter links von den drei roten Lichtern. Warten Sie ab, bis die Lichter grün geworden sind.

LITTLE TOKYO-ENTRANCE

Was ist der kürzeste Weg?

Laufen Sie einfach zum Gitter vor und klettern über die kleinen Kisten nach links durchs Gitter. Achtung, von rechts kommt Ihnen dabei ein Gegner in die Quere. Wieder an der Oberfläche, müssen Sie über den Zaun vor sich. Dahinter wimmelt es nur so vor Gegnern. Halten Sie immer ein Auge auf Fenster und Dachbereiche der Gebäude. Gehen Sie nach rechts die Straße entlang. Biegen Sie am Ende nach links in die vermeintliche Sackgasse ab. Hinter dem Bretterzaun ist der gesuchte Eingang.



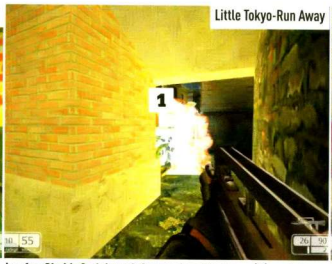
Laufen Sie in das Gebäude rein (1). Sie kommen später im obersten Stock aus dem Fenster (2) auf den Sims. Klettern Sie über den Stahlträger rüber zum Wasserwerk (3).



Bei diesem Sauwetter müssen Sie ohne Regenschirm rumlaufen. Dafür ist an dieser Stelle der Ausgang des Levels nicht mehr weit – Hinten bei dem Zaun finden Sie rechts einen Durchgang.



Springen Sie bei dem roten China-Schild (1) auf den Stahlträger und dann weiter auf den Metallsteg.



Laufen Sie bloß nicht achtlos an dem Glashaus (1) vorbei. Erledigen Sie die versteckten Gegner dort mit Granaten.



Bleiben Sie einfach auf dieser Seite der Tür und beharken Sie die beiden Schurken mit Gewehrgranaten.

LITTLE TOKYO-UNDERGROUND

Wo muss ich hier lang?

Bleiben Sie möglichst oben auf den Stegen. Halten Sie Ausschau nach einem blau umrandeten Schild mit roten, chinesischen Lettern. Dort springen Sie auf die andere Seite. Etwas weiter müssen Sie am Sims einer Hauswand entlang. Munition ist in diesem Level etwas rar gesät, schießen Sie daher gezielt und effizient.

LITTLE TOKYO-RUN AWAY

Wie komm ich hier raus?

Holen Sie die Wachen vom Dach gleich am Startpunkt und flitzen Sie durch das Tor und auf das leuchtende Bar-Schild zu. Dort ist eine Nische. Achtung bei dem Glashaus, dort lauern weitere Schergen auf Sie! Die verwinkelten Gassen führen Sie schließlich zu einem Platz mit einem grünen Doppeltor. Wenn Sie den Platz betreten, öffnet sich in Ihrem Rücken eine Haustür. Räumen Sie in dem Gebäude auf, bis Ihr Kumpel Gomez in einer Zwischensequenz mit dem Sportflitzer auftaucht. Zeit, zu verduften.

NIPPON HOTEL-PENTHOUSE

Wo ist mein Rucksack?

Laufen Sie um das Gebäude herum, bis Sie einen offenen Lüftungsschacht entdecken. Das ist Ihr Eintritt ins Penthouse. Im Treppenhaus gehen Sie oben gleich nach rechts durch die Papiertür. Kämpfen Sie sich durch die Japano-Hütte bis ins Obergeschoss zum Schützen am Fenster. Hopsen Sie vom Dach, direkt gegenüber ist Ihr Rucksack. Nach der Zwischensequenz verduften Sie in die Bodenöffnung gleich daneben.

NIPPON HOTEL-DEAD MAN

Wo ist der Ausgang?

Sobald Sie die Gänge von den Japanern befreit haben, bekommen Sie es mit Valleros Männern zu tun. Bleiben Sie am Getränkeautomaten in Deckung und feuern Sie mit Gewehrgranaten nach draußen. Sie können nicht durch diese Tür und müssen sich den Weg in die andere Richtung freikämpfen.

NIPPON HOTEL-OGAWA

Wie gehe ich hier vor?

Auf dem rot gemusterten Flur angekommen, wenden Sie sich nach links. Der rechte Gang führt nur in eine Sackgasse. Wenn Sie den zweiten Lagerraum gesäubert haben, gelangen Sie durch die kleine Tür zu Ogawa und Red Dragon. Die Jungs sind recht schnell auf den Beinen, wenn Sie im offenen Kampf nicht mit den beiden klarkommen, öffnen Sie die Tür immer nur kurz und feuern Granaten in die Halle.

NIPPON HOTEL-BASEMENT

Was mache ich bei den Stabilizern ?

Kriechen Sie in den Lüftungsschacht bei Stabilizer 1. Von dem grauen Palettenstapel in der Ecke bei Stabilizer 2 hüpfen Sie auf den Absatz und kriechen vorsichtig am Stabilizer vorbei auf die andere Seite. Bei Stabilizer 3 finden Sie oben auf dem Steg einen offenen Luftschacht. Aktivieren Sie im Computerraum den Servicelift. Kehren Sie zu den Stabilizern zurück und arbeiten Sie sich auf den oberen Stegen zur Halle mit Stabilizer 6 vor. Dort ist der ersehnte Servicelift.

PORTLAND-KABIR

Wie verteidige ich mich hier?

Suchen Sie sich eine gut geschützte Stelle und bleiben Sie mit dem Fadenkreuz immer auf den Spawn-Punkten der Gegner. Postieren Sie sich in der Nähe des Trucks, den Sie beschützen sollen. Holen Sie die Gegner immer schnell vom Dach und halten Sie die in Gruppen anrückenden Gegner am Boden mit Gewehrgranaten in Schach.

LIGHTHOUSE-LONG WAY

Wo geht's rein?

Schleichen Sie am Leuchtturm rechts entlang, behalten Sie dabei aber immer den Kai im Blick. Schalten Sie die Wachen am besten schon aus großer Entfernung mit dem Scharfschützengewehr aus. Am rechten Ende des Weges befindet sich eine kleine Plattform, von der aus Sie unbeschadet nach unten springen können. Im Gebäude wenden Sie sich gleich nach links, dort führt eine Treppe runter zur Waffenkammer. Frischen Sie dort Ihre Munitionsvorräte auf.
Zurück im Erdgeschoss führt eine Tür zu einem Kistenstapel, auf dem einige Gegner lauern. Über die Kisten geht es nach oben weiter. Arbeiten Sie sich über die Stege und durch die Räume immer weiter nach oben vor. Springen Sie in dem Turmgebäude an die Leiter, um aufs Dach zu gelangen. In der Mitte des Dachs ist ein Zugang in eine Röhre. In der Bunkeranlage müssen Sie die Lüftungsgitter in den Lagerräumen zerdeppern. So legen Sie weitere Schächte frei.



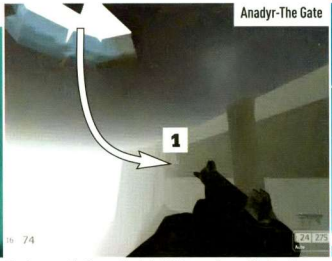
Anstatt sich unten an den sich bewegenden Stabilizern zerquetschen zu lassen, hüpfen Sie hier einfach über die Paletten auf den Sims und kriechen an dem Teil vorbei.



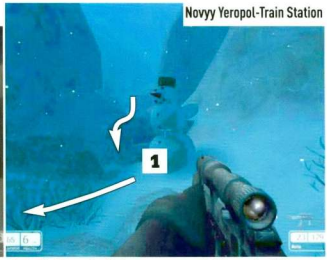
Wenn Sie gerne Scheiben zerdeppern – bitteschön. In dieser Mission müssen Sie vor allem mit hinterhältigen Schützen an den Fensterscheiben (1) und auf dem Dach (2) rechnen.



Einer der frustrierendsten Levels – die Navpunkte (gelb) sind in dem trüben Wasser kaum auszumachen.



Auch wenn die Szenerie eiskalt ist – springen Sie durch das Loch ins Wasser und tauchen zu dem Rohr (1).



Die kalte Nase des Schneemanns weist Ihnen den Weg durch die verschneiten Canyons Russlands.

Wohin führen die Schächte?

Der Lagerraum mit den zwei Eingängen führt in eine Waffenkammer. Der Lagerraum hinter der ersten Tür links führt in den nächsten Abschnitt. Wenn Sie die Wendeltreppe erreicht haben, hasten Sie zunächst nach oben. In der Kammer betätigen Sie den Schalter. Der Weg nach unten ist jetzt gespickt mit Gegnern.

LIGHTHOUSE-SNIPER

Wo postiere ich mich?

Nehmen Sie Ihre erste Position am äußerst rechten Fenster ein. Zoomen Sie nicht zu sehr an den Truck heran, um die Gegner rechtzeitig zu erkennen. Sobald eine Gruppe Gegner erledigt ist, laden Sie sofort nach.

ZUNDERWATER-SHIP GRAVEYARD

Wegbeschreibung

1. Es sind drei Navpunkte bis zum Wrack, dann tauchen Sie rein ins Schiffsinnere.
2. Bis zum ersten Frachtraum sind es vier Navpunkte. Am Grund des Frachtraums schwimmen Sie durch die langen Schiffsgänge bis zum zweiten Frachtraum.
3. Passieren Sie drei weitere Navpunkte und verlassen Sie das Wrack durch eine Lücke rechts.

UNDERWATER-SHIP GRAVEYARD, PART 2

Wegbeschreibung, Teil 2

1. Passieren Sie den ersten Navpunkt und halten Sie sich dann leicht rechts.
2. Es folgen fünf Navpunkte bis zum nächsten Wrack, wo Sie wieder reintauchen.
3. Acht weitere Punkte führen durch einen großen Laderaum, dann tauchen Sie durch einen Bordwandriss in einen langen Gang hinein.
4. Einen Navpunkt weiter geht es im Bugraum (Ankerwinde) wieder raus.

ZHARBOR-SUBMARINE

Wie gelange ich in die Anlage?

Zerschießen Sie ein Fenster im Seitengebäude und kriechen Sie zur Hafenanlage durch. Gleich die nächste Tür links geht's in eine stark bewachte Halle. Klettern Sie zum Dach hoch und halten Sie sich links. Wenn Sie Blick auf das U-Boot haben, achten Sie auf die Gegner links über sich und hinter den Kisten rechts. Statt links in die Halle zu laufen, gehen Sie einfach geradeaus und dann um die Halle herum zum Hintereingang für den Kontrollraum des Haupttors. Benutzen Sie den Aufzug. Erledigen Sie die Wachen und achten Sie auf das Stahlgitter rechts. Die Tür auf der anderen Seite ist mit Holzbalken verkeilt – ballern Sie darauf. Jetzt lässt sich die Tür von der anderen Seite öffnen.

Wie bekomme ich die Turbinen zum Laufen?

Bei den Generatoren arbeiten Sie sich nach unten bis zu den Ventilen vor. Eine Etage tiefer drehen Sie die vier Ventilräder in der Reihenfolge A, B, C, D. Starten Sie die Turbinen im Nebenraum. Auf dem Rückweg zum Kontrollraum treffen Sie auf einen unliebsamen Bekannten. Sie müssen sich aber nicht mit ihm auseinander setzen, sondern können sich einfach zum Kontrollraum schleichen.

Wenn Sie Tommy aber ans Leder wollen, sollte Ihr Rüstungs- und Gesundheitswert tipptopp sein, sonst haben Sie einen schlechten Stand gegen ihn. Gewehrgranaten und gezielte Salven aus der FA-MAS-Waffe sind am effektivsten.

ANADYR-THE GATE

Was mache ich im Hangar?

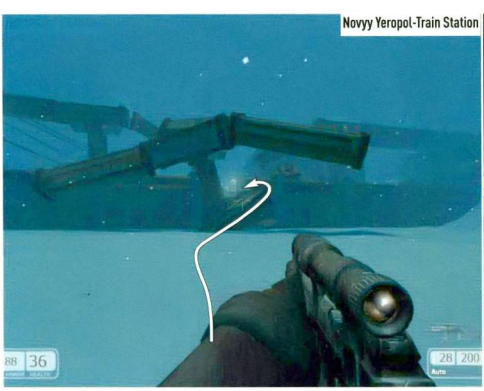
Springen Sie ins Becken, tauchen Sie unter dem Boot durch und klettern Sie auf der anderen Seite wieder an der Leiter hoch. Benutzen Sie die Tür rechts. Steigen Sie bei dem Eis-Loch ins kalte Nass und tauchen Sie durch das kaputte Abflussrohr in den Hangar zurück. Tauchen Sie im linken Becken auf und schleichen Sie sich durch die kaputte Wand in die Anlage.
Wenn Sie wieder draußen sind, laufen Sie zum Gebäude mit der Aufschrift Hangar „B". Dort finden Sie auf der linken Seite den Schalter, um das Tor zu öffnen.

Die Suche nach dem Auto

Laufen Sie vom Schalter aus nach links und die Straße weiter. Rechts ist eine Tür mit dem Schild „Garage" darüber.

Ersatzteilbeschaffung

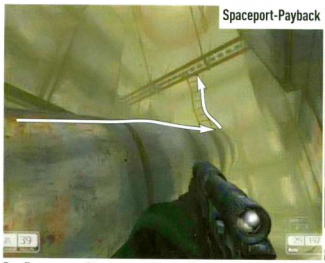
Kehren Sie zum Hangar „B" zurück und biegen Sie in die Gasse dort ein. Über eine Stahltreppe gelangen Sie zur offenen Tür des Warenlagers. Gehen Sie gleich rechts die Treppe runter, bis in die große Halle. Im hinteren linken Teil der Halle finden Sie das Ersatzteil. Kehren Sie damit zur Garage zurück. Als Nächstes müssen Sie wieder an der Statue vorbei und in das Gebäude bei den Containern. Am Ende des Gemetzels landen Sie



Nach etlichem Herumgewusel im eiskalten Schnee erreichen Sie schließlich die Station. Wie gut, dass die Mauer noch nicht repariert wurde – nix wie rein in das Anwesen.



Bei der Flucht mit Ihrem Kumpel Piotr leistet die Schrotflinte gute Dienste. Gegner, die dicht beisammenstehen (1), bekommen damit ordentlich eins auf die Soldatenmütze.



Der Zugang zur Startrampe für das Shuttle ist alles andere als ein Zuckerschlecken. Klettern ist hier angesagt.



Kaum auszumachen ist der Spalt am Ventilatorgitter. Zwängen Sie sich da durch, um weiterzukommen.



Marschieren Sie auf dem Sims bis zu den Betonbrocken (1). Dort müssen Sie wie gezeigt hochkraxeln.

im Büro mit dem Schalter für das Tor. Auf dem Rückweg springen Sie einfach vom Steg in die Halle runter und verlassen den Level.

NOVYY YEROPOL-TRAIN STATION

Sackgasse?

Marschieren Sie links der Straße das verschneite Tal entlang und halten Sie sich dann rechts, hangaufwärts. Benutzen Sie Ihr Scharfschützengewehr, um die Gegner rechtzeitig zu erkennen. Sie erreichen schließlich eine morsche Hängebrücke. Gehen Sie bei der nächsten Abzweigung nach rechts in den engen Canyon, bis Sie den Schneemann erreichen. Biegen Sie dort wieder rechts (da wo seine Nase hin zeigt) ab. Wenn ein Helikopter über Ihren Kopf hinwegdüst, sind Sie auf dem richtigen Weg. Klettern Sie die Felsen runter ins nächste Tal. Sie erreichen schließlich ein zerstörtes Mauerstück – das ist der Eingang in die Bahnstation.

Was mache ich bei der Anlage?

Klettern Sie über die Mauer und betreten Sie das Gebäude vor sich. Im Büro gegenüber betätigen Sie den Schalter. Gehen Sie durch den Bogen in den Innenhof und links durch das offene Tor. Rechts geht es in eine zerstörte Tiefgarage voller Gegner runter. Arbeiten Sie sich im Gebäude hoch bis zur Konsole mit dem Torschalter. Danach geht's gleich die Leiter daneben runter. Auf dem Dach angekommen, geht es über die Feuerleiter auf der rechten Seite runter. Überqueren Sie den großen Hof in Richtung Haupttor. Laufen Sie zur Straße hoch zum Kontrollhäuschen auf der linken Seite. Aktivieren Sie den Schalter darin. Danach laufen Sie zum Tor am anderen Ende der Straße und drücken den Schalter am Gitter.

NOVYY YEROPOL-YEVGENIY'S HUT

Was gibt's zu tun?

Schleichen Sie auf das Gefangenenlager zu. Denken Sie gar nicht erst daran, den großen Minenschacht runterzuklettern, der entpuppt sich lediglich als tödliche Falle für Chaser. Erledigen Sie die Schützen auf den Türmen. Sie müssen nur die Stahltür am Torgebäude erreichen.

GULAG-PIOTR

Wo ist der Russe?

Kämpfen Sie sich bis zum Wachraum vor und betätigen Sie den Computer. Betreten Sie Zellenblock B. Gehen Sie am Gangende die Treppe hoch und durch den Durchgang in Block A zu Zelle 24. Benutzen Sie danach den unteren Durchgang.

Die Flucht mit Piotr

Fliehen Sie durch die Tür, aus der die Gegner hervorstürmen. Nutzen Sie die rot markierten Fässer in den Tunnels aus – locken Sie die Gegner in deren Nähe und feuern Sie auf die Tonnen.

SPACEPORT-PAYBACK

Wo geht's zum Shuttle?

Klettern Sie in das Rohrsystem und biegen Sie beim ersten Bodenventilator rechts ab. Beim dritten Ventilator lässt sich das Gitter am linken Gang umstoßen. Das Schachtsystem führt Sie in Abschnitt B der Anlage. Gehen Sie geradeaus weiter und springen in den Gang runter. Rechts vor dem halb offenen Tor steigen Sie in das Rohr rein.

In der Kammer mit den beiden Rohrschächten müssen Sie rechts auf dem Sims entlang und in das schräg liegende Rohr. Klettern Sie auf die Oberseite des schrägen Rohrs und danach die Leitern hoch.

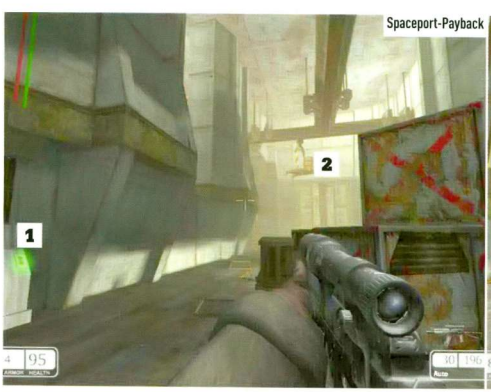
An der Oberfläche gelangen Sie zu einer zerstörten Schachtöffnung, zwängen Sie sich danach gleich rechts am Ventilatorgitter vorbei. Am Schachtboden befindet sich am Ende eine Maueröffnung, die nach unten führt.

In der Raketenhalle müssen Sie auf den oberen Sims rauf – halten Sie dazu nach den Leitern an der Wand Ausschau.

Laufen Sie auf dem Sims bis zu den Betontrümmern, klettern Sie rauf und springen Sie an die Leitersprossen. Klettern Sie nach rechts auf den nächsten Sims weiter und laufen darauf entlang, bis Sie den kaputten Luftschacht erreichen. Hinter dem Schacht müssen Sie links weiter. In den rostigen Lagerhallen finden Sie eine rot leuchtende Schaltkonsole, die einen kleinen Lastkran betätigt (nach oben schauen). Der Kran hält vor einem Luftschacht an. Laufen Sie zur Halle mit der Stahltreppe nach oben zurück. So gelangen Sie in den Schacht. Stoßen Sie das Gitter am Ende um und klettern Sie auf die Kranplattform. Drücken Sie den Schalter neben dem Fass und schon schweben Sie in den nächsten Abschnitt. Benutzen Sie danach das Schienenfahrzeug.

Kabir

Nach dem Gespräch mit Kabir flitzen Sie gleich links die Rampe runter. Dort liegen Schutzwes-



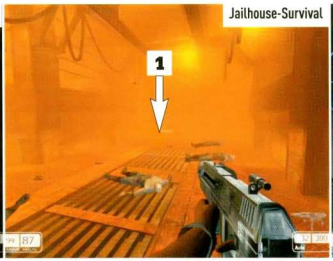
Setzen Sie mit dem Schalter (1) den Lastkran in Gang und schauen Sie zu, wo die Plattform zum Stillstand kommt (2). Begeben Sie sich auf die Plattform und fahren Sie damit los.



Von dieser Stelle haben Sie optimale Deckung und können den Halunken Kabir bequem mit dem Scharfschützengewehr beharken. Anschließend flüchten Sie wie gezeigt aus dem Level.



Die Mars-Einheiten nutzen oft die Deckung aus (1). Warten Sie, bis sie kurz auftauchen und feuern Sie dann.



Ganz hinten, im Marsnebeldunst nicht zu erkennen, befindet sich eine kleine Bodenöffnung (1) – Ihr Fluchtweg.



Ist die Deckenkanone (1) erst mal ausgeschaltet, haben Sie die nötige Ruhe, um die Granate ordentlich zu werfen.

ten und Medipacks bereit. Bleiben Sie dort unten und gehen Sie bei den Kisten in Deckung. So bleiben Sie außer Reichweite der automatischen Kanonen und können Kabir mit einem Scharfschützengewehr bearbeiten. Heranstürmende Gegner pusten Sie gleich mit weg. Sobald Kabir erledigt ist, sprinten Sie die Rampe hoch und nach links weg. Ignorieren Sie alle Gegner und spurten Sie durch die kleine Tür.

MARS SPACEPORT-COMPLICATION

Fluchtweg

Sie haben nicht viel Zeit zum Nachdenken, folgen Sie daher einfach unserer Beschreibung.

1. Nach links dem Exit-Schild folgen
2. Durch die offene Tür links
3. Tür rechts öffnen
4. Tür links öffnen, Treppe runter (Schild Mars Corporation)
5. Linke Tür öffnen
6. Den Gang bis zur Glastür vor, nach rechts abbiegen (Archive)
7. Gang bis zum Ende laufen, rechts durch die Tür
8. Die Treppe runter, bis eine Frau schreiend an Ihnen vorbeiläuft
9. Jetzt langsam um die Ecke und abwarten, bis der Soldat durch die Tür ist
10. Weiter die Treppe runter bis zur Glastür. Die Tür geradeaus öffnen (Database Conversion Department).
11. Durchqueren Sie das Büro und eilen Sie durch den Smoking Room.
12. Danach die Treppe links runter und geradeaus rein ins Database Conversion Department)
13. Durch das Büro und gleich rechts zu den Doppeltüren. Links davon die Einzeltür benutzen.

MARS SPACEPORT-MAINTENANCE AREA

Was mache ich bei den Containern ?

Springen Sie auf einen der vorbeifahrenden Container. Achten Sie auf die Querstangen in der Fahrbahn und springen Sie immer rechtzeitig darüber. Springen Sie in der Halle, in der auf Sie geschossen wird, runter und kriechen Sie in den rot beleuchteten Schacht. Am Ende des Schachts ist eine Leiter – feuern Sie auf das explosive Fass am oberen Ende.

Wem das zu mühselig ist, bleibt einfach auf dem Container und ballert die Gegner weg. Am Ende der Fahrt müssen Sie dann nach links springen und sofort in Deckung gehen.

Egal, welche Variante Sie wählen, Sie müssen danach zuerst den grünen Schalter und danach den Schalter im Gang betätigen, um eine Brücke auszufahren.

Drücken Sie auf der anderen Seite ebenfalls den Schalter und warten Sie, bis der Kran das rote Fass in Position gebracht hat. Schuss – und weiter geht's an den Kisten vorbei. Sie landen wieder im Bereich vom Levelanfang, nur eine Etage höher.

Wo geht's zum Levelausgang?

Suchen Sie die Tür E6, dort geht es weiter. Kriechen Sie unter der grünen Gaswolke durch, so vermeiden Sie Verätzungen. Kämpfen Sie sich rechts die Treppe hoch und springen Sie bei den beiden Rohren runter aufs Gitter. Dort drehen Sie die beiden Ventilräder. Gehen Sie wieder zurück und den anderen Gang entlang. Dort, wo die beiden Gaswolken waren, erkennen Sie jetzt eine Öffnung hinter der Palette am Boden.

JAILHOUSE-JAY

Knastbesuch

Arbeiten Sie sich nach der Trennung von Jay durch die Schächte. Springen Sie am Ende in den großen Schacht. Der Fall wird durch den Luftsog abgedämpft. Folgen Sie wieder Jay und helfen Sie ihm bei den Wachen.

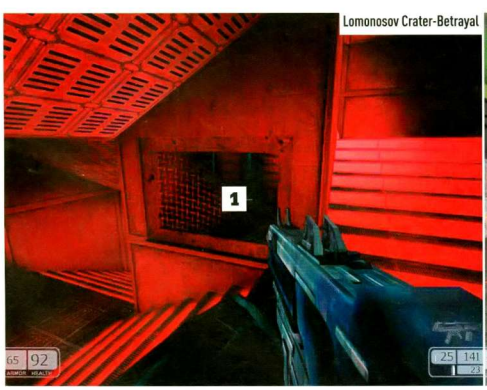
Gefängnisaufstand

Arbeiten Sie sich zuerst die Treppe hoch. Über Treppen und Stege gelangen Sie zum Zellenzugang (drei mit roten Leuchten versehene Türen). Benutzen Sie alle drei Schaltpulte, um die Gefangenen freizulassen und kehren Sie dann zum Computerraum zurück. Verlassen Sie den Raum durch die Tür links vom Terminal.

JAILHOUSE-SURVIVAL

Fluchttour

Kämpfen Sie sich bis zum Zellengang mit den vielen Leichen am Boden vor. In der Ecke ist eine unscheinbare Bodenöffnung. Kriechen Sie durch die Gänge, bis der Weg vor Ihnen blockiert ist. Rechts geht es zu einem großen Luftschacht. Klettern Sie dort die Leiter rauf. Wieder im Zellenblock, hasten Sie die Stege runter. Sie müssen im Zellenturm bis auf Level 1 runter. Hinter der Tür gegenüber der Rampe zu Level 0 steht am Geländer eine Kiste. Von dort hopsen Sie runter in Sektor C7. Kriechen Sie durch den zerstörten Boden runter.



<<Verpassen Sie nicht den Einstieg in den Schacht (1). Zugegeben, Herr Iscitürk würde da wohl nicht durchpassen, aber der spielt ja Gott sei Dank auch nicht den Protagonisten.>>



Die Laserbarrieren sind rech garstig. Vom Boden aus haben Sie keine Chance, darüber zu springen. Nutzen Sie daher jeweils den abgeschrägten Sims, um über die Laser zu hüpfen.

JAILHOUSE-SURVIVAL, PART 2

Wo ist der Ausgang?

Laufen Sie auf den Stegen entlang, bis vor Ihnen der Weg zusammenbricht. Kehren Sie um – Sie können jetzt über einen Metallsteg schräg nach oben laufen. Benutzen Sie im Block hinter der Barrikade den Fahrstuhl.

MILITARY DEPOT-ASSAULT

Wie komme ich ins Commando-Center?

Flitzen Sie einfach ins Gebäude rein und postieren Sie sich vor der inneren Tür. Stürmen Sie blitzartig rein, sobald die Tür aufgeht. Schalten Sie schnell die Deckenkanone aus und kümmern Sie sich dann um den Rest. Weiter geht's zum Commando-Center. Klar, die Tür ist verschlossen und Sie benötigen den passenden Schlüssel. Gehen Sie im Lagerraum gleich nach rechts und dann die Treppe hoch. Oben finden Sie im rechten Block in der zweiten Zelle links die blaue Sicherheitskarte. Bleiben Sie oben und gehen Sie in den anderen Flügel zum Commando-Center. Die Tür dort hat ein blau leuchtendes Schloss. Bei der Energiesperre benutzen Sie Granaten. Werfen Sie links und rechts je eine in den Käfig mit den blauen Kabeln. Achten Sie im Bereich dahinter auf die vielen Deckenkanonen.

MILITARY DEPOT-EXOSKELETON

Kurz und simpel

Bleiben Sie in der Nähe des Tors, um die Deckung der Pfeiler auszunutzen. Ein Gegner wird direkt hinter Ihnen abgesetzt.

ZRAVI VALLIS-TRAIN

Zugfahrt

Marschieren Sie auf der Pipeline entlang und gehen Sie den Hang runter bis zur nächsten Pipeline. An deren Ende stoßen Sie auf eine Leiter. Laufen Sie rechts herum auf dem schrägen Sims weiter. So umgehen Sie einen Trupp Mars-Soldaten. Dringen Sie in den Tunnel ein. Über die Leiter erreichen Sie einen weiteren Tunnelabschnitt. Bei der Bodenöffnung springen Sie über die Rohre schrittweise runter. So gelangen Sie in die Eisenbahnhalle.

Stopp an der Kreuzung

Klettern Sie die Leiter hoch und begeben Sie sich in die Steuerzentrale, um die Kreuzungs-Weiche zu stellen. Beim nächsten Stopp müssen Sie lediglich den Zug beladen.

LOMONOSOV CRATER-BETRAYAL

Kanonen ohne Ende

In diesem Level müssen Sie wieder auf jede Menge Deckenkanonen achten. Taktik: Blitzschnell auf die Kanonenklappe zulaufen und voll draufhalten.
An der roten Lasersperre schießen Sie aus sicherer Entfernung auf das stehende Fass und kriechen dann in den Schacht. Feuern Sie auf das Fass vor dem Gitter am Ende des Schachts. Achtung, links hinten ist eine Deckenkanone. Benutzen Sie dann Elevator 02. Gehen Sie oben sofort in Deckung und erledigen Sie die beiden nächsten Kanonen.
Im nächsten Raum müssen Sie über die Kiste bei den Elektroblitzen auf den Gang raus. Erledigen Sie im Schutz der Kiste die Kanonen auf dem Gang und zerstören Sie die Fässer.
Rennen Sie auf dem Gang nach links weg und durch die Tür auf der anderen Seite.
Auf der Treppe kommen Sie an einem offenen Gitter vorbei – zwängen Sie sich da rein.
Bleiben Sie im Gang, bis Sie zur der offenen Stelle an der Decke kommen.

Exoskeletons

Wenn Sie schließlich dén Gang mit den Mars-Soldaten betreten, erscheint in Ihrem Rücken ein Exoskeleton-Soldat – drehen Sie sich sofort zu ihm um und schalten Sie ihn aus. Im Raum mit den Lasersperren klettern Sie erst links über die Kisten. Machen Sie die Wache unschädlich und springen Sie vom Sims über die Sperre. Erledigen Sie die zweite Wache und betätigen Sie den Schalter. Gehen Sie zurück und zu den Barrieren auf der rechten Seite. Arbeiten Sie sich zu Sektor C3 vor und gehen Sie den blau beleuchteten Treppengang runter.

LOMONOSOV CRATER-RUINS

Kein Ausweg in Sicht

Postieren Sie sich nach dem ersten Gefecht an der linken Tür im Gang. Sobald Sie ein Piepsen hören, gehen Sie in Deckung – die Gegner sprengen die Tür. Weiter geht's in den Fahrstuhlschacht. Im nächsten Abschnitt finden Sie zwei Röhren im Boden. Benutzen Sie die linke davon.

Schon wieder Sackgasse?

Wenn Sie die Turbinen erreicht haben, sieht es nach einer Sackgasse aus – kriechen Sie in den verschütteten Schacht. Arbeiten Sie sich im Zickzack nach oben und auf der anderen Seite wieder etwa zur Hälfte abwärts. Springen Sie jetzt in die Mauerlücke zu Ihrer Linken, aus der einige Betoneisen herausragen. An den Eisen klettern Sie nach oben und springen auf den Felsen, danach in den Flur.

LOMONOSOV CRATER-SHAFTS

Klettermaxe

Wenn Sie mit dem ersten Fahrstuhl unten gelandet sind, klettern Sie die Leiter bis zum Betonstück hoch. Springen Sie zum offenen Schacht rüber. Klettern Sie im zweiten Schacht ganz runter. Krabbeln Sie in der Fahrstuhlkabine über die drei Tonnen nach oben und springen Sie runter zur nächsten Leiter. Unten angelangt, kriechen Sie in den offenen Schacht an der Seitenwand. Springen Sie vom Brett an die Leiter und krabbeln Sie ganz runter.

LOMONOSOV CRATER-REBELS

Wo geht's zum Stützpunkt?

Zerstören Sie die Fässer, um ein Loch in die Wand zu sprengen. Kriechen Sie dann in den Lüftungsschacht links rein. Springen Sie entweder über die zerborstenen Bodenstücke durch den Korridor oder arbeiten Sie sich durch die Mannschaftsquartiere zum Ende des Gangs vor.
Biegen Sie nach rechts ab und helfen Sie den Rebellen. Aktivieren Sie am Ende den blauen Schalter. Klettern Sie dann auf die Maschine und gehen Sie in den Durchgang.

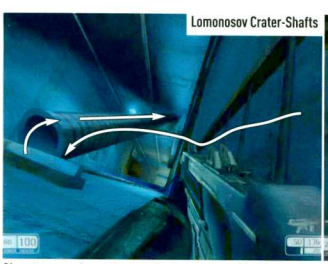
Fallgitter und Höhlentour

Im Korridor mit dem Gitter rechts müssen Sie schnell nach links in den Fahrstuhl flüchten. Danach können Sie unbeschadet unter dem Gitter durchkrabbeln. Durchqueren Sie den Minenbereich bis zu dem großen Loch im Boden. Unten erreichen Sie nach einem weiteren Tunnelsystem einen großen Korridor mit mehreren Stegen. Laufen Sie die Rampe runter und gleich rechts in den Raum mit der Leiter. Springen Sie oben gleich aus dem Fenster bei der Treppe, unten feuert sofort eine Autokanone auf Sie. Kriechen Sie unter dem Tor durch, dahinter warten schwer gepanzerte Exoskeletons auf Sie. Im Graben steht ein vermeintlich harmloses Fahrzeug. Dahinter verstecken sich aber Mars-Einheiten.
Springen Sie bei der offenen Wand zu den braunen Felsen rüber und gehen Sie eine Etage tiefer wieder in die Anlage.
Wenn Sie in dem Raum mit dem Luftschacht und der Treppe in den Schacht kriechen, gelangen Sie zu einem Ausrüstungsversteck. Ansonsten führt der Hauptweg die Treppe runter in die Kammer mit dem blau leuchtenden Gebilde. Dahinter führt ein Felsentunnel weiter.
In der Halle mit den beiden grauen Lüftungskästen ist dahinter eine Bodenöffnung, durch die es weitergeht.

Das Labyrinth

Hier warten jede Menge Mars-Heinis auf Sie. Setzen Sie fleißig den Adrenaline-Modus ein, um bessere Chancen im Kampf zu haben. Ist der Balken erschöpft, ruhen Sie sich aus.
Orientieren Sie sich einfach an den folgenden Wegmarken:
1. Beim ersten toten Rebellen (direkt bei der blauen Lampe) gehen Sie links herum.
2. Halten Sie sich weiter links, dann finden Sie einen zweiten Rebellen am Boden liegend.
3. Gehen Sie bei dem Leichnam rechts herum bis ans Ende des Gangs.
4. Zur Linken ist ein kleiner Durchschlupf – der Levelausgang.

STEFAN WEISS



Sie müssen schon schwindelfrei sein, wenn Sie die Sprungeinlagen in den Fahrstuhlschächten absolvieren.



Makaber, aber hilfreich – die toten Rebellen (1) eignen sich hervorragend, um die Orientierung zu behalten.



Fast haben Sie es geschafft. Laufen Sie nach rechts um die Ecke. Ein paar Biegungen weiter ist der Ausgang.

Devastation: Resistance Breeds Revolution

Als Freiheitskämpfer hat man's nicht leicht. Überall lauern Ihnen bis auf die Zähne bewaffnete gegnerische Schergen auf, gut ausgestattet und nur in Hundertschaften anzutreffen. Ausgeklügelte Sicherheitssysteme und die gegnerische Klontechnologie machen die Sache für Sie nicht besser. Tricks und Kniffe, wie Sie sich trotz all der fiesen Hinterhalte aus der Unterdrückung befreien, lesen Sie hier.

LIEBER ACTION ODER SIMULATION?

Die im Handbuch kurz beschriebenen Unterschiede bei Physik und Geschwindigkeit wirken sich durchaus auf die Spielweise aus, die man braucht, um das Spiel gut zu bewältigen. So werden Waffen im Simulationsmodus ungenauer, wenn Sie sich bewegen, und das Fadenkreuz verschwimmt – damit lässt sich dann ohnehin schon schwerer zielen. Ihre Traglast ist beschränkt, Sie können nur begrenzt Waffen und Zubehör aufnehmen. Das bedeutet, Sie müssen sich eine gute Zusammenstellung überlegen und diese eventuell für neue Aufgaben anpassen. Im Eifer des Gefechts kann es schon mal vorkommen, dass ein umfallender Gegner seine Waffe zu Ihnen wirft und Sie diese somit ungewollt aufheben. Entledigen Sie sich ihrer dann möglichst schnell, sonst wird Ihre Laufgeschwindigkeit signifikant reduziert. Im Action-Modus halten Sie durchschnittlich mehr Treffer aus, bevor Sie ins Gras beißen. Der Schaden wird nicht so realistisch berechnet und Sie bekommen bei jedem Treffer fast den gleichen Schaden. Hier bewegen Sie sich am besten sehr zügig, schlagen Haken und hopsen durch die Gegend. Sie können im Einzelspielermodus übrigens nicht, wie im Handbuch beschrieben, durch unachtsam abgefeuerte Schüsse Ihre Kollegen verletzen.

GRUNDLAGEN FÜR REVOLUTIONARE

Versteckte Goodies

Es liegt zwar nicht an jeder Ecke eine neue Waffe. Laufen Sie trotzdem nicht immer direkt zu Ihrem nächsten Missionsziel und halten Sie die Augen offen. Oft finden Sie die interessanten Gegenstände in unscheinbaren Seitengassen und dunklen Ecken. Dabei kann es durchaus vorkommen, dass Sie erst eine schwierige Kletterpartie bewältigen müssen. Im Übrigen fällt Ihnen dann die ein oder andere strategisch wichtige Position auf. Sei es eine übersichtliche Stelle auf dem Dach oder einfach mal ein Loch im Zaun. Betätigen Sie nebenher alle Schalter und Ventile, kaputtmachen können Sie dabei nichts, wohl aber Neues entdecken.

Bereiten Sie sich auf Angriffe vor

Sobald Sie eine Aufgabe erledigen – unabhängig davon, ob Sie nun Codes organisiert oder aber irgendein wichtiges Ziel gesprengt haben – können Sie gleich danach mit jeder Menge auftauchender Wachen rechnen. Laden Sie vorher also besser nach, warten Sie eventuell auf Verstärkung und wählen Sie die richtige Waffe. Die Soldaten kommen immer aus der gleichen Richtung und besetzen dieselben wichtigen Positionen. Merken Sie sich diese. Falls Sie die Aktion wiederholen müssen, wissen Sie dann bereits Bescheid.

Gegenstände schnell aufnehmen

Laufen Sie sofort zu den Überbleibseln der Wachen und durchsuchen Sie diese, bevor sie im Nirwana verschwinden. So ergattern Sie zusätzlich zu den fallen gelassenen Waffen Munition. Die Knarren verdünnisieren sich ebenfalls nach einer Weile. Sehr ärgerlich bei Scharfschützen an unzugänglichen Stellen, die ein neues Gewehr in den Händen halten!

Ich komme nicht weiter!

Falls Sie nicht weiterkommen, kann das mehrere Ursachen haben. Ihr Radar zeigt nur die ungefähre Richtung zu einem Ziel an, nicht aber die Höhe des Punktes. Manchmal müssen Sie nochmals in bereits besuchte Gebiete gehen, da sich dort für Sie eventuell Türen aufgetan haben oder Ihnen von dort besorgte Computerdaten neue Möglichkeiten eröffnen, gerade nach anderswo bewältigten Aufgaben. Sterben Sie übrigens, bevor Sie mit einem Code das zugehörige Zahlenschloss des Lasergitters knacken konnten, müssen Sie sich erneut die richtige Kombination beschaffen.

BEFEHLIGEN DES TEAMS UND TAKTIK

Machen Sie die Vorhut

Lassen Sie Ihr Team lieber mal an einer Ecke warten. Die Dummerchen funken Ihnen nur allzu oft dazwischen oder segnen das Zeitliche, was für Sie automatisch das Aus bedeutet. Erst wenn Sie über einen Replikator verfügen, fordern Sie alles von den Kollegen, ohne Rücksicht auf Verluste.

Lösen Sie keinen Alarm aus

Halten Sie die Grathius-Leute von den Alarmknöpfen fern, sonst müssen Sie mit massenhaft heraneilenden Wachen rechnen. Sollte doch mal die Sirene heulen, deaktivieren Sie sie so bald als irgend möglich, sonst kommen immer größere Gegnerhorden nach.

So sichern Sie Ihre Basis ab

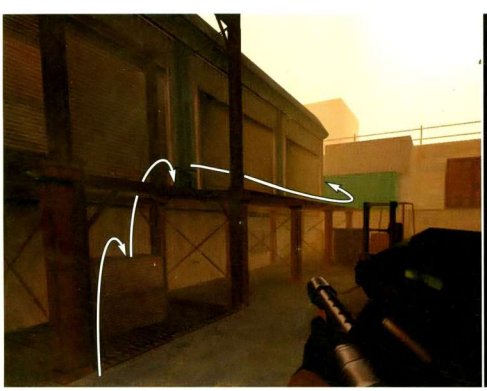
Zwei oder maximal drei Mann reichen für die überwiegende Zeit, um Ihr Hauptquartier zu bewachen. Wird es mal brenzlig und Sie haben einen weiten Weg zurück zum Stützpunkt, lassen Sie sich lieber eliminieren. Das dauert nur ein paar Sekunden und ist allemal besser, als um 50 Ecken zu hetzen.

Was mache ich mit den Ratten?

Sie können in fortgeschrittenen Levels die Spreng-Ratten nicht nur zum Öffnen von Sicherheitstüren benutzen. Laufen Sie damit durch die feindliche Basis, um sich mit den Räumlichkeiten vertraut zu machen. Haben Sie genügend Ratten, jagen Sie doch gleich die feindlichen Brüter hoch. Solange Sie mit dem Nagevieh in Bewegung bleiben und Abstand zu den Soldaten halten, bleiben Sie unbehelligt.

Tricksen Sie die Gegner aus

Die Truppen sind nicht besonders helle. Oft können Sie dem Werkschutz einfach aus dem Weg gehen, indem Sie dessen Marschroute beobachten. Platzieren Sie sich still in einer Ecke, die nicht direkt im Sichtfeld der Gegner liegt, so rennen diese schnurstracks an Ihnen vorbei.



Eines der seltenen Verstecke im Spiel finden Sie hier. Eine Kletterpartie über die Kiste und die Stahlträger führt Sie zu einem brauchbaren Scharfschützengewehr hinter der Ecke.



Mit der Ratte können Sie wirklich alles ausspionieren und jeden Winkel durchsuchen, um Ihre zukünftige Taktik zu planen. Mika ist trotz aller Befürchtungen kein Mann.

Verabschiedet sich Ihr Team kurz vor der feindlichen Basis, können Sie aus so einer Position wahlweise den Vorbeiwetzenden in den Rücken fallen oder dort ausharren und auf Unterstützung warten.

WIE BESIEGE ICH DEN ENDGEGNER?

Erledigen Sie erst Ihre Aufgaben an den Antennen und gehen Sie dem Commander aus dem Weg. Im anschließenden Duell haben Sie schlechte Karten – der PLaser zeigt an ihm keinerlei Wirkung und zudem will er einfach nicht unter den Toten verweilen. Schalten Sie zuerst seine Komparsen aus, um sich voll und ganz auf ihn konzentrieren zu können. Den Obermotz selbst müssen Sie dann mit Granaten und Projektilgeschossen beharken. Vor allem die Harpune bereitet ihm richtig Kopfschmerzen. Verletzen können Sie ihn erst, nachdem Sie durch seinen Energieschild gedrungen sind. Sobald er umfällt und die roten Kugeln auftauchen, um ihn neu zusammenzuzimmern, feuern Sie weiter auf diese. So zeigt Ihr Gegner von Mal zu Mal immer größere Ausfallerscheinungen, bis er endgültig in seine Bestandteile zerfällt.

WELCHE WAFFEN FÜR WELCHE SITUATION?

Welche Waffen soll ich nehmen?

Im Simulationsmodus müssen Sie sich eine brauch- und vor allem tragbare Kombination für den Kampf aussuchen. Sinnvoll ist es, ein oder zwei Maschinenpistolen und eins der Scharfschützengewehre einzustecken. Zwei Knarren reichen vollkommen. Damit fällt auch das dauernde Durchschalten weg und Sie haben noch Platz für Extras. Ohnehin können Sie ja bei geänderten Anforderungen in der Basis die Ausrüstung ändern.

Was bringen mir die Doppelwaffen?

Die beidhändigen Waffen sind zwar nett anzusehen, auf weite Distanz streuen die Schüsse aber zu stark und sind daher für zielgenaues Arbeiten nicht zu gebrauchen. Vorteilhaft ist der bei mehreren Gegnern nötige, größere Munitionsvorrat. Aber Achtung! Schalten Sie von einer Einzelwaffe auf die Doppelvariante, müssen Sie erst nachladen, damit Ihnen die volle Kapazität zur Verfügung steht.

Setzen Sie die Granaten richtig ein

Um die Reproduktionsanlagen zu zerstören, reicht oft eine gut platzierte Granate, statt ewig gegen die Verteidigung anzurennen. Starten Sie in einem günstigen Augenblick einfach einen Kamikazeangriff. Sie können mithilfe der Eier auch genügend Zeit zum Knacken von Lasersperren herausschinden. Gerade in engen Gängen, durch die alle Pixelheinis laufen müssen, erzielen Sie damit nette Effekte.

Wie beseitige ich die automatischen Kanonen?

Selbstschussanlagen können Sie auf große Distanz gefahrlos beseitigen. Sie werden erst als Ziel wahrgenommen, wenn Sie sich bis auf ein gewisses Maß annähern. Die mobilen Wachgeschütze halten nur zwei Treffer mit der AWP aus und sind nicht besonders gefährlich, da sie in der Projektilversion nicht stark sind. Von ganz anderem Schlag sind da schon die fahrbaren Wachdroiden. Diese sind eine harte Nuss, wenn Sie kurz davor stehen. Laufen Sie drum herum und beschießen Sie das Fahrgestell! Der Kanonenteil ist unzerstörbar und bekommt keinen Kratzer ab.

Die kleine Schießbude



AWP: Der superbe Wirkungsgrad des Gewehrs macht gegen jeden Gegner was her. Die Waffe ist sehr genau und daher das beste Scharfschützengewehr. Nachteilig wirken sich die langsame Geschwindigkeit beim Schießen und das Absetzen nach jedem Schuss aus. Sie brauchen auf jeden Fall noch eine gute Zweitwaffe, sonst werden Sie einfach überrannt.



SR 100 Automatic: Eine gute Alternative zur AWP. Sie ist ebenfalls sehr genau, bietet aber zudem einen ordentlichen Durchsatz, und das vor allem ohne nerviges Absetzen. Der Restlichtverstärker bietet eine gute Zieloptik. Das Magazin ist zu klein geraten und die SR 100 ist im direkten Vergleich zur AWP etwas schwach auf der Brust.



PLaser: Der Laserstrahl entfaltet eine wirklich bärige Wirkung – zur Not brutzeln Sie gleich mehrere hintereinander stehende Objekte weg. Wegen des fehlenden Rückstoßes verzieht die Wumme nicht und kann ohne Zoom zielgenau eingesetzt werden. Mankos sind das nur sechs Schuss fassende Magazin und die geringe Feuergeschwindigkeit.



D4 SR-47: Diese Knifte schießt schnell. Mit 15 Patronen hat sie ausreichend Munition, verursacht jedoch zu wenig Schaden. Wegen des nicht justierbaren Zooms und der daraus resultierenden Ungenauigkeit macht die D4 nur auf kurze bis mittlere Distanz eine gute Figur. Ein mäßiger Kompromiss zwischen Nah- und Fernkampfwaffe.



M60E6: Ein weiteres recht unnützes Exemplar in Ihrem Arsenal. Die Waffe ist absolut nicht auf der Höhe der Zeit. Sie ist zu ungenau, richtet wenig Schaden an und braucht ganze Jahrhunderte zum Nachladen. Zudem ist Sie zu schnell leer geschossen und wiegt Tonnen. Jede andere Knarre ist besser.



BOLTA-Harpune: Die Pfeile haben eine sehr kurze Reichweite und sind langsam, so dass Sie ballistisch schießen müssen. Das äußert sich in einer sehr schlechten Zielgenauigkeit. Trotzdem ist diese Waffe eine Überlegung wert. Die Pfeile sind stark, die Explosion wirkt sich auch auf umstehende Angreifer aus.



M4 Sturmgewehr: Das M4 ist das einzige Sturmgewehr im Spiel. Es lässt sich sehr universell einsetzen und bietet eine gute Treffsicherheit. Dabei verursacht es viel Schaden in den Reihen Ihrer Widersacher. Bei zu vielen Wachen nacheinander ist die Munition zu schnell verschossen. Einsetzbar für ähnliche Aufgaben wie die Schrotflinten, ist aber flexibler.



Riot und Automatic Shotgun: Die Schrotflinten tun einen guten Dienst bei Scharmützeln in engen Räumlichkeiten und entfalten dabei eine ordentliche Wirkung. Bei der Pump-Action-Waffe sollte wegen des manuellen Nachladens besser jeder Schuss sitzen. Die KLUM bietet da schon mehr Komfort. Ihr Magazin ist bei mehr als zwei Gegnern zu klein.



Hooverton: Die größten Vorzüge dieser Waffe sind das für die erzielte Wirkung geringe Gewicht und die unglaubliche Feuerrate, was die mäßige Durchschlagskraft ausgleicht. Das macht sie ideal als Nahkampfwaffe. Auf größere Entfernungen lässt die Treffsicherheit zu wünschen übrig, trotz der zwei Feuermodi.



Micro Viper SMG: Die Viper sammeln Sie schon ziemlich zu Beginn Ihrer Odyssee von der Straße auf. Sie ist als Einhandwaffe sehr genau, zeigt eine brauchbare Wirkung und ist zudem sehr leicht. Das macht Sie ideal als schlichte Sekundärbewaffnung. Dank des serienmäßigen Schalldämpfers sorgt sie für wenig Aufsehen. Nur die TiKo kann in dieser Klasse mithalten.



Nadler: Im ganzen Spiel ließ sich kein einziger Feind ausmachen, der wirklich eine Schwäche für die losgelassenen Piksgeschosse zeigte. Die nur mittelmäßige Feuerrate und das kleine Magazin tun ein Übriges. Fazit: Der Nadler ist selbst für die einfachen Pistolen keine Alternative und hat in Ihrem Gepäck nichts zu suchen.



Cobra Minigun: Die eindeutig schwerste Waffe im Spiel. Sie fegt ganze Massenansammlungen hinweg, verzieht aber sehr stark und ist nur im Stehen zu gebrauchen. Schnelle Reaktionen verbieten sich ob der langen Anlaufzeit. Insgesamt mehr was für Grobmotoriker, die einfach nur ballern wollen.

Die Sims: Megastar

Wer träumt nicht von Ruhm, Reichtum und Glamour? Mit dem neuen Sims-Add-on können Sie auf den Bühnen von Sim-City vom unbekannten Nobody zum absolut angesagten Megastar aufsteigen. Wir verraten Ihnen, was Sie auf der Karriereleiter beachten müssen.

DER PERFEKTE JOB?

Wie oft muss ich arbeiten?

Als Agenturschützling haben Sie keine festen Arbeitszeiten, sind aber auch selber für Ihren Erfolg verantwortlich. Sie werden auch nicht rausgeschmissen, wenn Sie zwei Tage hintereinander nicht arbeiten. Aber: Sie müssen regelmäßig im Studiopark erscheinen und Ihren Ruhm pflegen.

Wie viel verdiene ich?

Die ersten Karrierestufen werfen nicht wirklich viel Geld ab. Es empfiehlt sich also, einen Partner mit einem geregelten Job oder ein ausreichend dickes Bankkonto zu haben. Wer sich ohne finanzielle Reserven ins Show-Biz begibt, muss halt entsprechend fleißig sein.

Was passiert, wenn ich den Job wechsle?

Das Geld ist aus, Sie können sich Ihren verschwenderischen Lebensstil nicht mehr leisten, ein Job muss her? Sie können jederzeit wieder einen normalen Beruf wählen – aber egal wie erfolgreich Sie vorher waren: Der Ruhm ist sofort verflogen. Bei der Rückkehr auf die Bühnen von Sim-City müssen Sie wieder ganz unten als Niemand anfangen.

Die Zeit steht still

Sobald Sie das Haus verlassen, bleibt die Zeit daheim stehen. Zwar wird im Studiopark weiterhin eine Zeit angezeigt und Ihre Bedürfnisse verschlechtern sich ganz normal, zu Hause passiert jedoch in Ihrer Abwesenheit gar nichts. Ihr Megastar-Tag hat also 24 Stunden plus die Zeit, die Sie im Park verbringen.

DER START IN DIE KARRIERE

Wie komme ich ins Show-Biz?

Ein Blick in die Zeitung genügt! So, wie Sie einen Job suchen, können Sie sich auch bei einer Talent-Agentur unter Vertrag nehmen lassen. Andere Jobs sind dann tabu, Sie leben nur noch für die Welt der Schönen und der Reichen. Sie können sich dann ab sofort per Telefon ein Taxi rufen und zum Studiopark fahren lassen.

Starpunkte sammeln

Sobald Sie den Vertrag in der Tasche haben, müssen Sie im Studiopark Ihr Können unter Beweis stellen. Wie dem Karriere-Kasten zu entnehmen ist, dürfen Sie sich ohne Sterne nur auf der Karaoke- und Talentbühne versuchen.

Mir will keiner zuhören

Wenn Sie ganz und gar unbegabt sind, verbringen Sie lieber ein wenig Zeit vor dem Spiegel (Charisma) oder polieren Sie Ihre Kreativität auf (zum Beispiel: E-Gitarre, Klavier, Staffelei). Unter zwei Kreativitätspunkten werden Sie von der Karaoke-Bühne gescheucht. Ähnlich ist es auf der Talentbühne bei mangelndem Charisma.

Star-Einfluss

Ab zwei Sternen brauchen Sie einflussreiche Freunde. Das heißt, Sie müssen sich wohl oder übel mit anderen Stars und Sternchen anfreunden. Das Prinzip ist ähnlich wie bei jedem anderen Sims-Job: Statt einer gewissen Zahl Familienfreunde brauchen Sie nun Freunde, deren Einfluss auf Sie abfärbt. Je nachdem, wie berühmt ein Freund ist, bekommen Sie entsprechend Einfluss-Punkte. Wer also einen Megastar in seinem Freundeskreis hat, sahnt satte fünf Punkte durch diese Bekanntschaft ab.

Wieso schwankt mein Star-Einfluss?

Lesen Sie denn keine Zeitung? Dort können Sie unter „Wer ist angesagt?" feststellen, wer die Top-Ten auf der Beliebtheitsskala von Sim-City sind. Wenn einer Ihrer Freunde zu mehr Ruhm kommt, haben Sie auch mehr Einfluss. Andersrum geht das leider auch – verblasst der Stern eines Bekannten, färbt das ebenso auf Sie ab. Um die Schwankungen auszugleichen, sollten Sie möglichst viele Stars kennen.

Soll ich einen Star heiraten?

Sie können heiraten, wen Sie wollen. Wenn Sie jedoch einen Star vom Freund zum Familienmitglied machen, sind die Einflusspunkte des neuen Partners futsch. Der Einfluss von anderen Stars des gleichen Haushalts zählt nicht mit.

BESUCH IM STUDIOPARK

Vor der Abfahrt

Bevor Sie das Taxi rufen, sollte sich Ihr Schützling möglichst gut fühlen. Denken Sie daran: Bedürfnisbefriedigung im Park ist weitaus schwieriger und obendrein kostspieliger als zu Hause. Achten Sie auf jeden Fall darauf, dass Sie ausgeruht in die Studios fahren.

Wohin soll ich fahren?

Schauen Sie im Kasten „Karriere", was für Ihren Star-Level der geeignete Auftritt ist. So finden Sie für jeden Trip zu den Studios die passende Adresse. Es bringt Ihnen schließlich nichts, zum Filmset zu fahren, wenn man Sie dort gar nicht auftreten lässt.

Bei der Ankunft im Studio

Bevor Sie jetzt schnurstracks zu Ihrem Auftritt eilen, schauen Sie sich erst mal um. Besonders am Anfang Ihrer Karriere ist es sinnvoll, viele Hände zu schütteln und Star-Küsschen zu verteilen. Jeden Fan oder Star, den Sie so einmal begrüßt haben, können Sie später anrufen.

Sind Freunde anwesend?

Die Studios sind groß und viele Fans und Stars tummeln sich hier. Schauen Sie bei den Beziehungen nach, welche Gesichter ganz vorne stehen. Diese Leute sind gerade anwesend. Wenn Sie auf ein Porträt rechtsklicken, springt die Ansicht direkt zu dieser Person. Und wenn Sie schon mal da sind, können Sie doch auch kurz Hallo sagen und ein paar Nettigkeiten austauschen. So bleibt Ihr soziales Bedürfnis auf Vordermann und Sie pflegen quasi im Vorbeigehen wichtige Freundschaften.

Kein Aufsehen erregen

Belassen Sie es im Studio bei oberflächlichem Geplänkel. Wilde Knutschereien, ein Streit oder gar eine Handgreiflichkeit werden mit Sicherheit von der lokalen Presse fotografiert. Solche Bilder in der Zeitung können Ihrem Ruf schaden.

DER FANATISCHE FAN

Was macht der fanatische Fan?

Die meiste Zeit ist der fanatische Fan harmlos. Er verfolgt Sie zwar auf Schritt und Tritt, beeinträchtigt Sie aber nicht. Wenn er aber an Ihrem Haus herumlungert, wird es wirklich unschön. Der Fan wühlt in Ihrem Müll herum, verteilt selbigen großzügig vor dem Anwesen und dringt sogar ins Haus ein, um Ihre sauer verdienten Preise zu stehlen.

Wie werde ich den Fan los?

Im Studiopark können Sie jederzeit Lana, die Agenturbetreuerin, bitten, den Fan zu verscheuchen. Verschwenden Sie keine Zeit, den Fan selber zu verjagen – Sie werden keinen Erfolg haben. Auch wenn der Fan einen Preis stiehlt, bringt es nichts, die Polizei zu rufen. So werden Sie dem nervigen Fan Herr:

1. Der Butler
Wenn Sie sich den Butler leisten können, verscheucht dieser den Fan. Leider ist der Butler nicht 24 Stunden anwesend – der Fan kann dann unbehelligt ins Haus eindringen und Preise klauen.

2. Wachhunde
Wenn Sie auch das Add-on *Tierisch gut drauf* installiert haben, kann der Hund des Hauses dem Fan Beine machen.

3. Voodoo-Power
Die Voodoo-Puppe lässt sich auf den Fan anwenden. Das macht richtig Spaß und selbst dem hartnäckigen Zeitgenossen ist eine kurze Voodoo-Behandlung zu viel und er sucht das Weite.

4. Die Star-Tür
Schützen Sie Ihre Preise vor unberühmten Langfingern, indem Sie sich einen Trophäenraum

Die Karriereleiter als Sims-Megastar

Hier sehen Sie, wo Sie auftreten können und welche Voraussetzungen Sie für den nächsten Berühmtheitsgrad brauchen.

Sterne	Bezeichnung	Star-Einfluss	Charisma	Körper	Kreativität	Auftritte
0	Niemand	0	0	0	0	Talentsucher-Bühne, Karaoke
0,5	Fußabtreter	0	1	0	1	Fotos für Print-Anzeige (Photoshooting)
1	Insider	0	2	1	2	Jingle (Tonstudio)
1,5	Mister/Misses Unbekannt	0	3	2	3	TV-Werbespot (Seifenoper-Set)
2	Studiofliege	2	4	3	4	Fotomodell (Photoshooting)
2,5	Gassenhauer	4	6	4	4	Seifenoper
3	Trendsetter	7	6	5	6	Album aufnehmen (Tonstudio)
3,5	Spieler	11	7	6	7	Laufsteg
4	Stadtgespräch	14	8	7	8	Musikvideo
4,5	Berühmtheit	18	10	8	9	Filmset
5	Megastar	18	10	8	9	Alles



bauen. Diesen Raum müssen Sie mit einer Star-Tür versehen – jetzt haben nur Personal und andere Stars Zutritt. Als Hauseingang taugt die Star-Tür nur, wenn Sie ausschließlich mit Menschen aus dem Show-Biz zu tun haben. Selbst ein Partner kann diese Tür nicht öffnen, wenn er nicht berühmt ist.

ERFOLGREICHE AUFTRITTE

Worum geht es bei den Auftritten?

Bei fast allen Auftritten müssen Sie einen Regisseur, Aufnahmeleiter oder Choreographen zufrieden stellen. Das Prinzip dahinter ist stets das gleiche. Sie müssen sich für eine Sequenz aus drei möglichen Teilen entscheiden. An den Denkblasen des Auftraggebers erkennen Sie, ob Ihre Sequenz gut war. Lassen Sie das Spiel nicht zu schnell laufen – zu leicht übersehen Sie sonst die Bewertung.

Woran misst sich der Erfolg?

Es gilt, in möglichst wenigen Versuchen die gewünschte Sequenz zu liefern. Photoshooting, Seifen-Oper und Klangkabine bieten je drei Versuche und garantieren einen Erfolg. Auf dem Laufsteg, am Filmset und beim Musikvideo müssen Sie mit zwei Versuchen auskommen, müssen dafür aber auch nur zwei von drei Teilen der Sequenz richtig hinbekommen. Je mehr Versuche Sie brauchen, desto weniger Geld und Ruhm erhalten Sie. Wenn Sie einen Auftritt versauen, kriegen Sie keine Gage und Ihr Ansehen nimmt Schaden.

So funktionieren die Sequenzen

Die geforderten Sequenzen sind stets zufällig und einzelne Elemente können mehrfach vorkommen. Es geht nun darum, das richtige Element an der richtigen Stelle zu spielen. Um das richtig hinzubekommen, brauchen Sie einen Zettel, einen Stift und ein wenig Logik. So meistern Sie den Auftritt:

1. Wählen Sie eine beliebige Sequenz aus. Teile können auch mehrfach vorkommen.
2. Schreiben Sie die Sequenz unbedingt auf.
3. Beobachten Sie den Auftraggeber genau. Es erscheinen während Ihres Auftrittes drei Denkblasen mit Ihrem Gesicht. Ist Ihr Gesicht ausgekreuzt, war dieser Teil der Sequenz falsch.
4. Notieren Sie, welche Teile der Sequenz stimmten und welche nicht.
5. Ändern Sie nun beim nächsten Versuch die falschen Teile und behalten Sie die richtigen Teile bei. In drei Versuchen bekommen Sie so immer die richtige Sequenz hin.

Beispiel: Platte aufnehmen

Sie entscheiden sich als 3-Sterne-Star dafür, ein Rockalbum aufzunehmen. An diesem Beispiel sehen Sie, wie Sie damit Erfolg haben:

Beispiel 1:

Schritt	Teil 1	Teil 2	Teil 3
Sequenz 1:	normal	weich	übertrieben
Reaktion 1:	negativ	negativ	negativ
Sequenz 2:	weich	übertrieben	normal
Reaktion 2:	negativ	positiv	negativ
Sequenz 3:	übertrieben	übertrieben	weich
Reaktion 3:	positiv	positiv	positiv

Dieses Beispiel zeigt eindeutig: Die erste Sequenz war Müll, der Aufnahmeleiter schimpft. Daher haben wir alle drei Elemente verändert – schließlich war kein einziges richtig. Beim zweiten Versuch war wenigstens der Mittelteil richtig. Dieser wird in der dritten Sequenz wiederholt, die beiden anderen Teile erneut verändert. Wenn Sie fleißig mitschreiben, können Sie die dritte Sequenz nicht falsch machen.

Beispiel 2:

Schritt	Teil 1	Teil 2	Teil 3
Sequenz 1:	normal	weich	übertrieben
Reaktion 1:	negativ	negativ	negativ
Sequenz 2:	weich	übertrieben	normal
Reaktion 2:	negativ	negativ	negativ
Sequenz 3:	übertrieben	normal	weich
Reaktion 3:	positiv	positiv	positiv

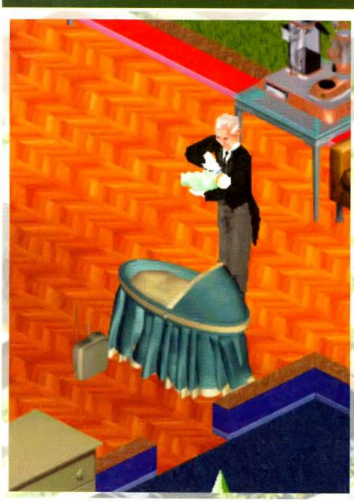
Am zweiten Beispiel sehen Sie, dass selbst nach zwei katastrophalen Versuchen noch das richtige Ergebnis herauskommt. Da beide Sequenzen völlig falsch waren, bleibt nur noch die dritte übrig, ohne einen Fehler zu wiederholen.

Auftritte mit zwei Versuchen

Je höher Sie in den Himmel der Stars aufsteigen, desto schwieriger werden die Auftritte. Bei Darbietungen auf dem Laufsteg, dem Musikvideo-Set und dem Filmset haben Sie nur zwei Versuche, um die richtige Sequenz zu treffen. Es gehört also ein wenig Glück zum Erfolg. In unseren Spielen hat sich gezeigt, dass doppelte Sequenzen bei diesen Auftritten weniger häufig sind. Sie müssen also darauf hoffen, im ersten Versuch wenigstens einen Teil richtig hinzukriegen. Tauschen Sie dann einfach die Reihenfolge der beiden falschen Teile aus. Mit etwas Glück landen Sie so wenigstens zwei Treffer – genug, um wenigstens einen Teilerfolg zu erzielen.

FLORIAN WEIDHASE

Der Butler



Der Butler ist sein Geld auf jeden Fall wert. Er kümmert sich emsig um fast alles im Star-Haushalt.

Was der Butler tut:

1. Kostenlose Mahlzeiten
Sie können den Butler anweisen, eine Mahlzeit vorzubereiten. Aber auch ohne direkten Befehl bereitet James regelmäßig Essen zu. Das spart wertvolle Zeit und Ihre Gäste und die Familie sind stets versorgt.

2. Er räumt auf und putzt.
James ruft selbstständig das Hausmädchen an, um mit ihr gemeinsam das Haus in Schuss zu halten. Gewöhnen Sie Ihrem Sim ab, auch nur einen einzigen Finger im Haushalt krumm zu machen – schließlich zahlen Sie dem Butler gutes Geld.

3. Wartung und Pflege
Bei Bedarf ruft James ganz ohne Ihr Zutun den Mechaniker, falls ein Gerät den Geist aufgegeben hat.

4. Der perfekte Babysitter
Als Star hat man nun wirklich keine Zeit, sich um den Nachwuchs zu kümmern. Dank James ist ein Baby aber kein Problem. Er kümmert sich liebevoll um den kleinen Schreihals und schont so die Nerven der Eltern.

5. Ruhe vor dem Fan
Sofern James anwesend ist, weist er den fanatischen Fan in seine Schranken und schützt Sie so vor unnötiger Belästigung.

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.



Sieh an: mit DVD!
Trailer, Reportagen, Features,
Tests u. v. m.

JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.

ideenhaus muc

HARDWARE



»Das neue CD-Cover von Sinead O'Connor sieht echt albern aus.«

Creative Namensgebung!

Mit den neuen Geforce-FX-Chips bewaffnet, startet Creative die neue Grafikkarten-Serie 3D Blaster 5 FX.

Grafikkarten | Creative springt mit drei neuen Grafikkarten auf den Geforce-FX-Zug auf. Der Name der neuen Produktserie lautet 3D Blaster 5 FX. Das High-End-Modell FX5600 Ultra setzt auf den ähnlich klingenden Nvidia-Grafikchip und kostet 249 Euro. Neben dem Grafikchip wurden 128 MByte DDR-SDRAM verbaut. Ebenfalls erhältlich sind die Einsteiger-Platinen 3D Blaster 5 FX5200 Ultra (€ 199,-) und 3D Blaster 5 FX5200 (€ 100,-).
Info: Creative, 00353-14380000 (de.europe.creative.com)

Die Delta Force

Wem der Name vom K7N2 Delta-ILSR zu kompliziert ist, kann zum abgespeckten K7N2 Delta-L greifen.



Mit Mainboards verhält es sich mittlerweile wie mit Grafikkarten: Die Ausstattung bestimmt den Preis.

Mainboards | MSI setzt beim K7N2 Delta auf den Mainboard-Chipsatz Nforce2 von Nvidia und unterstützt alle aktuellen AMD-Prozessoren. Die Southbridge MCP2-T sorgt für Dolby-Digital-Sound sowie Firewire-Funktion. Drei DDR-Speichersteckplätze ermöglichen bis zu drei Gigabyte DDR400-Hauptspeicher. Neben der High-End-Version des K7N2 Delta-ILSR für 153 Euro (mit Onboard-Netzwerk, Serial-ATA, IDE-RAID, Firewire) gibt es noch die abgespeckte Version K7N2 Delta-L mit AC'97-Onboard-Soundkarte und USB 2.0 für 119 Euro.
Info: MSI, 069-408930 (www.msi-computer.de)

Drei schmale Bretter

Das k7NCR18D-Mainboard von Leadtek erscheint in drei Variationen.



Der Athlon XP 3000+ verlangt nach einem aktuellen Mainboard wie dem k7NCR18D-Pro.

Mainboards | Leadtek bietet drei neue Nforce2-Mainboards an, mit denen der Athlon XP 3000+ funktioniert. Die Basisvariante k7NCR18D unterstützt AGP8X, besitzt eine AC'97-Onboard-Soundkarte und kostet rund 100 Euro. Das k7NCR18D-Pro bietet für neun Euro mehr einen zusätzlichen Firewire-Anschluss. 913 Euro kostet die Deluxe-Version k7NCR18D-Pro-II. Sie bietet zusätzlich Dual-LAN- und Serial-ATA-Anschlüsse.
Info: Leadtek, 0031-365365578 (www.leadtek.de)



BESSERWISSER

BERND HOLTMANN ÜBER TRAGBARE MP3-PLAYER



„Ich hatte vorher keine Ahnung von Hightech-Dingern!" Apple verschenkt seine iPods an einige amerikanische Studenten.

Wollt ihr den iPod gratis?

Kennen Sie Apples iPod? Das ist ein kleiner MP3-Player mit bis zu 30 Gigabyte Fassungsvermögen, den Sie aber auch zum Datentransport verwenden können. In Milledgeville im amerikanischen Bundesstaat Georgia hat Apple einer Gruppe von 50 Studenten so ein Teil geschenkt. Daraus ist ein Projekt mit dem Namen „Krieg, Politik und Shakespeare" entstanden, bei dem die Studenten Songs aus der Zeit des US-Bürgerkrieges bis zu Gedenkliedern zum World-Trade-Center-Anschlag mit den Werken von Shakespeare vergleichen sollten. Sinnvoll und auf eine gewisse Art cool ist das schon. Wenn ich Student wäre, würde ich aber eher meine Bad-Religion-Sammlung auf das kleine Gerät laden. Warum auch nicht, schließlich kann der Professor nicht meckern, wenn man während der Vorlesung verkabelt ist. Eine Frage bleibt trotzdem: Würde ich mich für einen tragbaren MP3-Player auf eine amerikanische Uni wünschen? Ich glaube nicht.

Quelle: http://ipod.gcsu.edu/war.html

Da blickst du voll durch!

Ob es die Unterwäsche der Freundin oder das neue X-Board V2 ist – wir stehen voll auf Transparenz!



»Total hip: Transparentes Schneidbrett für Frauen.«

Mousepad | Das X-Board V2 aus dem Hause Kryptec ist ein Mauspad aus transparentem Hartplastik. Seine Oberfläche ist angeraut und deshalb besonders für optische Mäuse geeignet. Der Clou: Die Leucht-Sensoren bestrahlen das X-Board V2 im Dunkeln. Für festen Halt sorgen vier Gumminoppen an der Unterseite. Das X-Board gibt es in den Farben Rot, Grün und Weiß und kostet 19,95 Euro. Dem Mauspad liegen ein Paar Silikonstreifen bei, die Sie unter die Maus kleben können.
Info: Kryptec, 02271-754077 (www.kryptec.com)

Sei mal flüssig!

Mit Cool FX können Sie die meisten Geforce-FX-Grafikkarten leise kühlen.

Wasserkühlung | Cool FX heißt Gainwards Wasserkühlung für Grafikkarten. Das System besteht aus Chip- und Speicher-Kühler und einem 5,25-Zoll-Einschub, in dem sich der Radiator und Ausgleichsbehälter befinden. Die Installation ist etwas trickreich, da der Einschub und die Grafikkarte zunächst außerhalb vom Gehäuse betrieben werden sollen, um Luftblasen in den Wasserleitungen zu vermeiden. Entsprechend schwierig gestaltet sich der Einbau, da Karte und Einschub verbunden bleiben müssen. Der Preis liegt bei 200 Euro.
Info: Gainward (www.gainward.de)



Im ersten Praxiseinsatz lief eine Geforce FX 5800 Ultra dank Cool FX mit einer Chiptemperatur von 66 Grad Celsius vollkommen stabil.



»Schwarze Messe im Klangstudio.«

Hui, Teufel!

Lautsprecher-Hersteller Teufel bringt zwei Surround-Systeme.

Soundsystem | Teufel stellt zwei neue 5.1-Systeme vor. Mit 150 Watt Leistung (RMS) und einem Preis von 249 Euro eignet sich das analoge Concept-E-System für Spieler. Die Satelliten setzen einen 80-mm-Mitteltonkonus und eine 13-mm-Hochtonkalotte ein. Das Concept-E-Magnum kostet 379 Euro, bietet 250 Watt RMS-Leistung und eine Fernbedienung. **Info: Teufel, 030-3009300 (www.teufel.de)**

Gesockelt, nicht gerührt!

VIA kündigt mit dem KT600 einen neuen Sockel A-Chipsatz für AMD-Prozessoren an.



Nachdem die ersten KT400A-Mainboards jetzt in den Läden stehen, lockt VIA bereits mit dem Nachfolger.

Chipsatz | Der KT600 soll kommende AMD-Prozessoren mit 200 MHz Frontside-Bustakt unterstützen, ist sonst aber fast identisch mit dem KT400A, den VIA erst im März vorgestellt hatte. Noch auf der CeBIT im März sprach VIA in einer Präsentation von zwei verschiedenen Versionen des KT400A: Der erste Chipsatz sollte im zweiten Quartal des Jahres durch eine KT400A-CF-Version ersetzt werden, die jetzt KT600 genannt wurde. Beide Chipsätze haben nach Angaben des Herstellers kein Zweikanal-Speicherinterface, sollen aber durch einen überarbeiteten Speichercontroller schneller sein als Nvidias Nforce2.
Info: VIA, 02241-397780 (www.via.com)

LIES MICH!

PAARUNGSZEIT

Wirtschaft | Software-Riese Electronic Arts und Grafikgigant Nvidia gaben bekannt, künftig enger zusammenzuarbeiten. EA will Nvidias FX-Karten als Basis für die Spieleentwicklung nutzen und sogar exklusive Spezialeffekte einbauen. Wie sich diese Kooperation auf die Hardware-Unterstützung von Ati-Grafikkarten auswirkt, lässt sich noch nicht abschätzen.
Info: Nvidia, 001-408- 6152500 (www.nvidia.com)

SO RIECHT'S IN DER GERÜCHTEKÜCHE!

3D-Chips | Ati will wie Nvidia die Produktzyklen seiner Grafikprozessoren verlängern. Das sagte Vizepräsident Rick Bergman, als er erklärte, dass die Investitionen in Forschung und Entwicklung beim aktuellen 18-Monats-Zyklus zu hoch seien. Erst bei einem 24-Monats-Zyklus wäre das nicht mehr der Fall. Der R400 ist also vermutlich erst 2004 serienreif. Der Chip soll in 0,13-Mikrometer-Technik gefertigt werden und Pixel/Vertex Shader 3.0 besitzen. Die Radeon 9900 verwendet den aktuellen Chip R350 und wird mit 256 MByte DDR-II-RAM ausgestattet sein.
Info: Ati, 089-665150 (www.ati.com)

JETZT MAL BUTLER BEI DIE FISCHE!

Multimedia | Mit dem Palmbutler-System lassen sich PC-Inhalte wie Filme, Bilder und Musik auf dem Fernseher ausgeben. Dabei leistet es mehr als eine Grafikkarte mit TV-Ausgang. Durch die Palmbutler-Software können Sie Ihren PC bequem über das Fernsehgerät mit einer beiliegenden Fernbedienung steuern. Mit einem DSL-Anschluss soll es sogar möglich sein, Filme, Internetradio, Nachrichten und vieles mehr direkt in das Wohnzimmer zu holen. Das Gerät kann auf mehrere Fernseher und Radios erweitert werden und kostet in der Basisversion 299 Euro.
Info: Xtrasat, 05407-857952 (www.xtrasat.de)



Per Fernbedienung zaubert der Palmbutler Multimedia-Files, MP3s und Internet-Radio auf dem Fernseher.



»Benjamin wünschte sich doch nur, so groß und stark zu sein wie der Spinat-Typ aus den Comics, aber da hatte die Wunsch-Fee wohl was falsch verstanden.«

Spiel' mit Muskeln!

Doch dafür brauchen Sie auch die richtige Grafikkarte: PC ACTION hat acht brandheiße 3D-Platinen für 130 bis 700 Euro getestet.

Nvidia und Ati überfluten uns zurzeit quasi mit neuen Grafikchips. Sechs 3D-Prozessoren auf acht Platinen konnten wir diesmal einem ausführlichen Leistungstest unterziehen. Das ist besonders deshalb nötig, weil die meisten Spieler bei der Menge an neuen 3D-Chips mittlerweile nicht mehr durchblicken. Nie zuvor gab es so viele Grafikkarten mit ähnlichen Namen und teils stark auseinander klaffender 3D-Performance. Zusätzlich zum Test packt PC ACTION deshalb die Technik-Taschenlampe aus und bringt Licht ins Dunkel rund um GeforceFX & Co.

DARF ICH VORSTELLEN: DER NEUE

In PC ACTION 5/03 konnten wir bereits erste Leistungstests mit Atis neuem 3D-Flaggschiff Radeon 9800 Pro durchführen. Die Ergebnisse waren überzeugend und platzierten die Karte deutlich vor dem Vorgänger Radeon 9700 Pro. Zwei von drei verkaufsfertigen Testplatinen mit dem neuen Chip setzen auf das gleiche Platinendesign. Lediglich Hercules verwendet ein eigenes Layout. Die Übertaktungstests liefen allerdings nicht so gut wie mit unserem Vorab-Modell. Der Chiptakt ließ sich zwar von 380 MHz auf 430 MHz erhöhen. Dafür war der Speicher (340 MHz DDR) nicht so übertaktungsfreudig. Bei 720 effektiven MHz (360 MHz DDR) war schließlich das Ende der Fahnenstange erreicht.

REFERENZ FÜR DIE FANS

Sapphire liefert mit der Atlantis 9800 Pro eine Karte nach dem Referenz-Design von Ati, verfeinert diese aber mit dem leisesten Kühler der neuen Radeon-Generation. Neben dem 9800 Pro als 3D-Triebwerk stehen der Atlantis 128 MByte BGA-RAM zur Seite. Auf unse-

DAMIT DAS KLAR IST!

ANISOTROPE TEXTURFILTERUNG
Wirkt gegen den Verwischeffekt von Texturen, der bei nach hinten geneigten Flächen auftritt.

ANTI-ALIASING
Technik zur Reduzierung von pixeligen Kanten an Schrägen. Sehr leistungsaufwendig.

TEXTUR
Ein 2D-Bild, das über ein oder mehrere Dreiecke gespannt wird. Werden mehrere übereinander gelegt, nennt man das Multi-Texturing.

SHADER
Programmierbare Hardware-Einheiten in 3D-Chips wie Geforce3/4 Ti/FX oder Radeon 8500/9xxx.

rer Testplatine fehlte zwar der standardmäßig verbaute Kühler auf den Spannungswandlern, man versicherte uns allerdings, dass er trotzdem auf allen Karten verbaut wird. Auf der Übertaktungsseite zeigte sich die Karte fast so flexibel wie die bereits erwähnte Referenzkarte. Zusammen mit den Spielen *Tony Hawk's Pro Skater 3*, *Medieval* und dem Software-DVD-Player Power DVD 4 bleibt ein guter Gesamteindruck. Hier stimmen die Ausstattung und die 3D-Performance.

TRADITIONELL SCHNELL

Wesentlich mehr fürs Auge bietet Hercules mit der 3D Prophet 9800 Pro. Ihr Lüfter ist zwar etwas lauter als jener der Atlantis 9800 Pro, besitzt dafür aber eine eingebaute blaue Leuchtdiode. Das und die zusätzlichen Kühlrippen auf den Speichermodulen machen optisch einiges her, sind aber völlig sinnlose Features, wenn Sie kein PC-Gehäuse mit offener Seitenwand besitzen. Auf unserem Testsystem konnten wir zumindest beim Grafikspeicher keine Übertaktungsrekorde erzielen. Hier war nach 20 zusätzlichen MHz Schluss. Dafür arbeitete der 3D-Chip selbst bei 430 MHz völlig problemlos.

AUSSTATTUNGSDEFIZIT

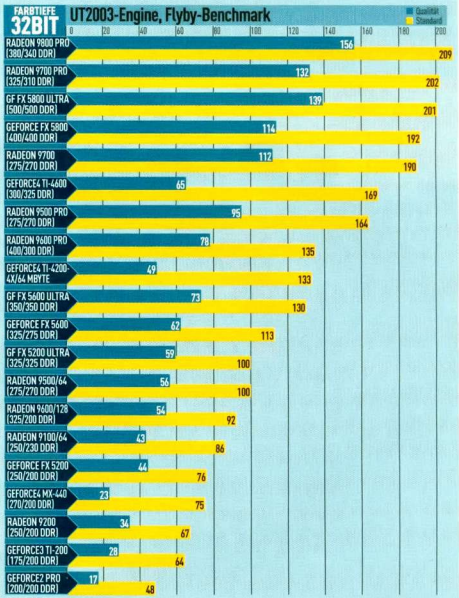
Die Connect 3D Radeon 9800 Pro wurde ebenfalls nach Atis Bauplan gefertigt und besitzt den lautesten Lüfter der drei getesteten Radeon-9800-Pro-Karten. Der Mini-Ventilator sorgt aber nicht für mehr Übertaktungspotenzial! Denn auch hier haben wir mit 430/700 MHz (Standard: 380/680) das Übertaktunglimit erreicht. Besonders beim Grafik-RAM war auf unserem Testsystem wenig Luft für Mehrleistung. Die 9800 Pro von Connect 3D wird komplett ohne Software-Paket geliefert, bringt aber wenigstens ein Composite-/S-Video-Kabel sowie einen DVI-VGA-Adapter mit. Im 3D-Bereich überzeugt die Karte. Mit knapp 485 Euro ist sie aber zu teuer.

GEFORCE F-IX

Nachdem wir bereits drei der lauten GeforceFX 5800 Ultra testen konnten, (siehe Test in PC ACTION 5/03) landen die ersten FX-5200-Karten in den Händlerregalen. Hier sollten Sie vorsichtig sein. Denn trotz integrierter DirectX-9-Unterstützung hält sich deren 3D-Performance in Grenzen. Die FX 5200 mit 128 MByte (250 MHz/200 MHz DDR) lässt sich mit einer Geforce3 Ti-200 mit 64 MByte vergleichen. Sie ist trotz des Namens auf jeden Fall langsamer als eine Geforce4 Ti! Sehr interessant war ein Leistungsvergleich zwischen den beiden Grafikchips GeforceFX 5200 Ultra (325 MHz/325 MHz DDR) und FX 5600 (325 MHz/275 MHz DDR). Die Performance der beiden neuen Chips ähnelt sich, auch wenn die 5600 etwas mehr Leistung im Qualitätsmodus (Kantenglättung und anisotroper Filter)

ÜBERREDUNGSKÜNSTLER

Leider kosten gute Grafikkarten auch eine Menge Geld. Sie brauchen Argumente, um ihr Gewissen (Freundin, Frau oder Eltern) vom Kauf zu überzeugen? Kein Problem – hier die Ergebnisse unsere 3D-Tests!



EINSTELLUNGEN: Athlon XP 3000+, Nforce2-Mainboard, Detonator 43.45, Catalyst 3.2

Fazit: Im Standardmodus schlagen sich selbst die mittlerweile etwas angestaubten Geforce4-Ti-Grafikkarten noch hervorragend. Erst im Qualitätsmodus bei zweifacher Kantenglättung und vierfachem anisotropem Filtering zeigt Nvidias neue FX-Garde ihre Stärke. Das ändert aber nichts daran, dass Atis Radeon 9800 Pro der schnellste Chip im Test ist.



Unsere 3D-Leistungstests der acht Testplatinen haben wir unter anderem mit Unreal 2 gemacht – es ist eines der anspruchsvollsten 3D-Spiele im Handel.



Auf Basis ihres DirectX-8-Spiels Aquanox 2 bastelt Massive Development zur Zeit an einem 3D-Testprogramm. Die hier getesteten Grafikkarten unterstützen bereits DirectX-9-Grafikbefehle.

Das treiber ich dir noch aus!

Bis Redaktionsschluss war über Atis neuen Treiber Catalyst 3.3 kaum etwas zu erfahren. Er soll Leistungsreserven der Radeon-9700/9500-Serie nutzen, um noch mehr 3D-Leistung aus der Hardware herauszuholen. Schade, denn mit den neuen Treibern hätten wir bereits die Testmuster der ersten Radeon-9200-Karten testen können. Wir sind geduldig und warten deshalb bis zum nächsten Monat. Dann soll nämlich auch Nvidias neuester Grafikkartentreiber Detonator 5 veröffentlicht werden.



Während unseres Tests fiel ein Speicher-Kühlkörper der 3D Prophet Radeon 9800 Pro ab. Mit etwas Wärmeleitkleber ließ er sich aber problemlos wieder andrücken.

liefert. Generell erscheinen die Leistungsunterschiede der 5200- und 5600-Klasse gering und erklären kaum die hohen Preisdifferenzen.

DER NVIDIA-PREISTIPP

Die FX 5800 (400 MHz/400 MHz DDR) liefert nicht nur knapp 50 Prozent mehr Leistung als eine GeforceFX 5600 Ultra. Die Karten lassen sich sehr gut übertakten und sind damit die beste Nvidia-Wahl für Spieler mit Übertaktungsambitionen. Karten mit FX 5800 Ultra sind dagegen zu teuer (600 Euro aufwärts) und bieten im Extremfall nur 20 Prozent mehr Leistung bei deutlich höherem Geräuschpegel als die kleinen Brüder mit FX 5800.

AUSSTATTUNG: STATTLICH

Die erste FX-5200-Karte im Testlabor kommt aus dem Hause MSI und hört auf den Namen FX5200-TDR128. Bei der Taktfrequenz für Chip und Speicher hält man sich an Nvidias Vorgaben von 250 MHz und 200 MHz DDR (400 MHz effektiv). Mit 128 MByte DDR-SDRAM hat die Karte ein dickes Speicherpolster. Die aktive Kühlung der Karte ist relativ laut, liegt aber noch im akzeptablen Bereich. Wesentlich besser schneidet die FX5200-TDR128 im Bereich Ausstattung ab. Ein Software-DVD-Player und englische Vollversionen (zum Beispiel vom Rollenspiel *Morrowind*), eine Video-Out-Box und eine Fernbedienung lassen kaum Wünsche offen. Mit dem

AKTUELLE GRAFIKKARTEN IM TEST



	3D Prophet 9800 Pro	Atlantis 9800 Pro	Radeon 9800 Pro	FX Ultra/1000 Plus GS
Hersteller:	Guillemot/Hercules	Sapphire	Connect 3D	Gainward
Info-Telefon/Preis:	09123-96580/€ 499,-	08701-288310/€ 499,-	05932-50450/€ 485,-	089-898990/€ 699,-
Preis/Leistung:	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend
Grafikchip:	Radeon 9800 Pro	Radeon 9800 Pro	Radeon 9800 Pro	GeforceFX 5800 Ultra
Taktfrequenz Chip/Speicher:	380/680 MHz	380/680 MHz	380/680 MHz	500/1.000 MHz
Speichermenge und -art:	128 MByte DDR-SDRAM (2,9 ns), 256 Bit	128 MByte DDR-SDRAM (2,9 ns), 256 Bit	128 MByte DDR-SDRAM (2,9 ns), 256 Bit	128 MByte DDR2-SDRAM (2 ns), 128 Bit
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I
Pixel Shader/Vertex Shader:	Pixel Shader 2.0; Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 2.0; Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 2.0; Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 2.0+; Vertex Shader 2.0+
Software:	3D Tweaker, Rainbow Six 3, Power DVD XP 4.0	Power DVD XP 4.0, Tony Hawk 3, Medieval	–	DVD Player
Sonstige Ausstattung:	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	U. a. Firewirekarte, 5.1-Soundkarte, Kopfhörer
Sonstige Eigenschaften:	Multi-Monitor-F.; AGP 8X	Multi-Monitor-Fähigkeit; AGP 8X	Multi-Monitor-Fähigkeit; AGP 8X	Hardware-Monitor, AGP 8X
Übertaktbar bis:	430/700 MHz	430/720 MHz	430/700 MHz	515/1.080 MHz
Lautstärke*:	2,3 Sone	1,7 Sone	2,8 Sone	8 Sone
* Grundlautstärke: 0,25 Sone				
Wertung:	Rundum gute Karte, aber nicht stark zu übertakten **91%**	Gut zu übertaktende Standard-Platine **91%**	9800 Pro nach Referenz-Design und ohne Software **86%**	Sehr laut, sehr teuer – aber gute Ausstattung **85%**

Diagnosechip setzt MSI noch eins drauf und erlaubt Ihnen per HTML-Seite die Überwachung der Temperatur, Spannung und Taktfrequenz des 3D-Chips. Statt auf 3D-Muskeln zu setzten, trumpft MSI mit viel Ausstattung auf.

DAS IST JA DOPPELT DOLL!

Leadtek schickte uns zwei Grafikkarten zum Test, die sich allerdings ausschließlich im verbauten Grafikchip unterscheiden. Die Winfast A310 Ultra TD MyVivo verwendet den GeforceFX 5600, die Winfast A340 Ultra TD MyVivo setzt den FX 5200 Ultra als 3D-Triebwerk ein. Beide Karten basieren auf Nvidias Referenzdesign, besitzen einen externen Stromanschluss, 128 MByte DDR-Speicher und eine interessante Kühlvorrichtung. Die Kartenrückseite kühlt nämlich eine breite Metallplatte, während ein recht lauter und kleiner Mini-Ventilator den Chip auf der Vorderseite belüftet. Damit deckt man zwar die Speicherbausteine ab, belegt dafür aber den ersten PCI-Steckplatz. Das Kürzel MyVivo beschreibt die Fähigkeit der Karten, über einen TV-Eingang ein Videosignal aufzunehmen und zu bearbeiten. Passende Software liegt den beiden Karten übrigens bei. Die 3D-Leistung des Leadtek-Duetts ist Mittelmaß: Die A340 Ultra ist langsamer als eine Geforce4 Ti-4200 und wird erst im Qualitätsmodus schneller. Die Winfast A310 Ultra ist allerdings ähnlich schnell wie eine GeforceFX 5600, kostet dafür aber weniger.

TEUER – UNGEHEUER

In der Mai-Ausgabe konnten wir bereits drei Grafikkarten mit dem GeforceFX 5800 Ultra testen. Jetzt steuert Gainward eine Platine mit Nvidias aktuellem High-End-Chip bei. Die FX Ultra/1000 Plus Golden Sample besitzt eine eigens entwickelte Kühllösung, die ohne Heatpipe-Technologie auskommt. Den ersten PCI-Slot nimmt sie trotzdem in Beschlag. Leiser als die Konkurrenz ist die Ultra/1000 Plus nicht, denn auch hier hört man den hochfrequenten Lüfter. Bei der Ausstattung geht Gainward in die Vollen: Im Paket befindet sich nicht nur eine Firewirekarte samt Kabel, eine 5.1-Soundkarte und Kopfhörer, sondern Videokabel und ein DVI-VGA-Adapter. Ein beigelegtes Tool ermöglicht es Ihnen sogar, die Karte auf 515 MHz/540 MHz DDR zu takten (Standard: 500 MHz/500 MHz DDR) und damit noch etwas mehr Performance im Qualitätsmodus herauszuholen. Die Ausstattung ist ohne Zweifel erstklassig, dafür brummt die Karte aber einfach viel zu laut und kostet zu viel.



Nicht jedes Spiel ist so hardwarehungrig wie Unreal 2. Star Trek Voyager – Elite Force 2 basiert beispielsweise noch auf der alten Q3-Grafik-Engine.

KRITIK IST SCHICK

Die ersten Herstellerkarten mit Atis Radeon 9800 Pro zeigen es: Ati bleibt trotz starker GeforceFX-Gegenwehr weiterhin ungeschlagen. Die höhere Spieleleistung und die mittlerweile stabilen Treiber von Ati sind gute Argumente für die 9800 Pro. Die kalifornischen Chiplöter von Nvidia bieten im High-End-Bereich nur die GeforceFX 5800 Ultra an – und die ist einfach zu laut und zu teuer. Lediglich der anisotrope Filter der FX-Karten ist dem der Radeons überlegen. Im Bereich Kantenglättung hat Nvidia immer noch das Nachsehen. Nvidia-treue Spieler mit kleinerem Geldbeutel greifen zur GeforceFX 5800. Die Karten sind nicht nur wesentlich leiser, sondern lassen sich auch gut übertakten. BERND HOLTMANN

AKTUELLE GRAFIKKARTEN IM TEST



	Tornado FX 5800	Winfast A310 Ultra	Winfast A340 Ultra	FX5200-TDR128
Hersteller:	Innovision	Leadtek	Leadtek	MSI
Info-Telefon/Preis:	05932-50450/€ 400,-	02405-424602/€ 269,-	02405-424602/€ 219,-	069-408930/€ 130,-
Preis/Leistung:	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend	Gut
Grafikchip:	GeforceFX 5800	GeforceFX 5600 Ultra	GeforceFX 5200 Ultra	GeforceFX 5200
Taktfrequenz Chip/Speicher:	400/800 MHz	350/700 MHz	325/650 MHz	250/400 MHz
Speichermenge und -art:	128 MByte DDR2-SDRAM (2 ns), 128 Bit	128 MByte DDR-SDRAM (2,8 ns), 128 Bit	128 MByte DDR-SDRAM (2,8 ns), 128 Bit	128 MByte DDR-SDRAM (4 ns), 128 Bit
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Pixel Shader/Vertex Shader:	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+; Pixel Shader 2.0+
Software:	WinDVD 4, WinDVD Creator, Comanche 4	U. a. Winfast DVD 3.1, Video Studio 6, Cool 3D SE	U. a. Winfast DVD 3.1, Video Studio 6, Cool 3D SE	U. a. WinDVD 5.1, Morrowind, Ghost Recon
Sonstige Ausstattung:	Composite-Kabel, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Fernbed., S-Video-Kabel, Verteilerbox, DVI-VGA
Sonstige Eigenschaften:	Hardware-Monitor, AGP 8X	Hardware-Monitor, AGP 8X	AGP 8X	AGP 8X
Übertaktbar:	530/1.000 MHz	380/850 MHz	370/730 MHz	370/560 MHz
Lautstärke*:	2,5 Sone	2,6 Sone	2,6 Sone	2,0 Sone
Wertung:	Gute Übertaktungsergebnisse, vergleichsweise leise **85%**	Schwache 3D-Performance ohne Übertaktung **71%**	3D-Leistung der Mittelklasse **70%**	Die langsamste Karte im Test – aber erstklassiges Bundle **65%**

* Grundlautstärke: 0,25 Sone



Paar excellence!

Wie geil! PC ACTION hat den schnellsten Spiele-PC: Drin stecken Intels Pentium 4 mit 3.066 MHz und eines der neuen und pfeilschnellen i875PE-Mainboards.

Mainboards und Prozessoren sind wie ein Tennis-Team im Doppel. Wenn nur einer von beiden mies drauf ist, geht das Spiel den Bach runter. Intel bringt ein Doppelgespann aus CPU und Mainboard-Chipsatz auf den Markt, das wie füreinander geschaffen ist. Wir haben den Drei-Gigahertz-P4 mit zwei i875P-Mainboards getestet.

DIE DOPPEL-SPITZE

Auf den beiden Mainboards Intel D875PBZ und Asus P4C800 arbeitete der Prozessor stabil und lieferte Spitzenergebnisse. Selbst Mainboards mit den bislang schnellsten Intel-Mainboard-Chips i850E und E7205 (Granite Bay) waren drei und fünf Prozent langsamer. Auch das Asus P4PE mit dem frischen DDR-Chipsatz i845PE musste sich geschlagen geben: Es war im Test mit *Unreal 2* immerhin 14 Prozent langsamer. Die Leistung hat aber ihren Preis, denn das P4C800 kostet stolze 250 Euro und ist damit fast doppelt so teuer wie ein i845PE-Board.

FRONTSIDE-BUS MIT 800 MHZ

Einen besonderen Leistungsschub erhält der i875P beim Einsatz von DDR400-Speicher im Zwei-Kanal-Betrieb. Durch zwei Datenkanäle erreicht der Speicher eine Bandbreite von 6,4 GByte/s. Das passt perfekt, denn auch der 800-MHz-FSB verfügt über diese Leistung. Bei der FSB800-Konfiguration mit DDR400-Speicher greift die so genannte PAT-Technik, die noch mal circa drei Prozent mehr Performance liefert. Der Pentium 4 3.066 (Preis: ca. 520,-) ist zurzeit der einzige Intel-Prozessor, der die Canterwood-Mainboards mit FSB800-Unterstützung ausreizt. Langsamere Modelle mit 2.800, 2.600 MHz und 2.400 folgen laut Intel am 21. Mai. Preise sind noch nicht bekannt gegeben worden.

GELD AUSGEBEN ODER NICHT?

Der Pentium 4 mit 3.066 MHz Taktfrequenz und 800 MHz effektivem Frontside-Bustakt bildet mit einem Canterwood-Mainboard die schnellste Basis für einen Spiele-PC. AMDs Athlon XP 3000+ mit einem Nforce2-Mainboard ist leistungsschwächer, aber wesentlich günstiger. Ein AMD-Paket aus CPU und Mainboard kostet 300 Euro weniger als Intels P4 mit 3 GHz und i875P-Mainboard. Sparsame Spieler greifen eher zum Athlon-XP-System. BERND HOLTMANN



In der Southbridge des Canterwood-Chipsatzes befindet sich unter anderem auch ein Serial-ATA-Controller, über den sich die neuesten Festplatten anschließen lassen.

Damit das klar ist!

FRONTSIDE-BUS (FSB)

Die Datenleitung zwischen dem Hauptprozessor und der Northbridge. Für den FSB gilt folgende Faustregel: Je schneller, desto besser die Rechner- und Spiele-Performance. Oft wird der FSB mit dem Speichertakt verwechselt, dabei haben beide nichts miteinander zu tun. Der FSB verbindet den Prozessor mit der Northbridge und damit mit den restlichen Komponenten im PC.

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!***

That's Case Modding!



LED Light Sticks
Antec Illuminate

Die Antec USB-LightSticks werden einfach über einen Inverter an den USB-Port angeschlossen und sind so in kürzester Zeit betriebsbereit. Mit Hilfe des mitgelieferten Controllers können Sie die LED-Sticks sogar im Takt der Musik aufleuchten lassen. Mit den Leuchtsticks können Sie nicht nur dem Gehäuse farbige Akzente verpassen: auch die Umgebung kann endlich mitbeleuchtet werden.

Antec LED Sticks: EUR 18,90
(mini oder full size, in 4 Farben)



Günstiges Innenlicht.
Lazer LED

Lazer LEDs haben zwar nur entfernt etwas mit einem echten Laserstrahl zu tun, sind aber super dafür geeignet, im und am Gehäuse gezielte Lichtakzente zu setzen. Die Lazer LEDs sind fertig montierte kleine Boxen mit drei superhellen Leuchtdioden, die einfach an das Netzteil angeschlossen werden. Ein Klebestreifen sorgt für Halt und kinderleichte Montage.

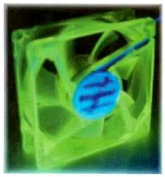
Lazer LEDs: nur EUR 7,90
(in Blau, Grün, Rot, UV und Dreifarbig)



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 19,90
In Aqua, Blue, Green, Hot Red und Yellow



Lichtempfindlich.
UV Sensitive Fans

Lüfter können schwarz sein und Krach machen. Müssen sie aber nicht. Diese hier sind grün, orange oder blau und zeigen Ihre beste Farbe erst bei der Einstrahlung von UV-Licht. Dazu lüften sie auch noch gut und sogar schön leise. Vor allem im Zusammenhang mit den Lazer LEDs UV oder entsprechenden Kaltkathodenlampen empfehlen wir diese Lüfter an sichtbaren Stellen als I-Tüpfelchen der Beleuchtung.

UV Sensitive Fan: EUR 6,90
(in Blau, Grün uhd Orange)



Antec LAN BOY, Aluminium All Inclusive

Ihr idealer Begleiter auf LAN-Parties: Kompakt, edel, und mobil! Der Antec LAN-Boy sieht nicht nur stylish aus, er hat auch bereits ein Seiten-Window. Das Gehäuse besteht komplett aus edlem Aluminium. Was ihn aber zum mobilen LAN Gehäuse macht, sind die beiliegenden Tragegurte! Und ein SmartBlue Netzteil mit 350 Watt ist auch schon drin ...

Antec LAN BOY mit Tragegurt: nur EUR 119,00



Airflow Kabel, fluoreszierend

Als Beispiel für Dinge die beleuchtet werden können, finden Sie hier einmal fluoreszierende Airflow Kabel. Die sind nicht nur platzsparend bei der Montage von Geräten und bieten besseren Luftfluss als Flachbandkabel, sondern reagieren auf UV Licht mit grünlichem Leuchten und leuchten im Dunkeln noch lange nach.

Airflow Kabel fluoreszierend: ab EUR 6,90

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. Alle Preise zzgl. Versandkosten. Wir liefern nach ganz Europa, bitte erfragen Sie 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



»Nach Feierabend isst das ostdeutsche Sondereinsatzkommando gerne mal ein oder zwei Bananen.«

Da kommt Spannung auf!

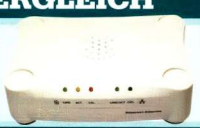
Es funktioniert wirklich: das Netzwerk aus der Steckdose! PC ACTION machte auf Heimelektriker und testete sieben POWERNET-ADAPTER auf ihre Spieletauglichkeit.

Spieler greifen selten zum Bohrer, es sei denn, es gibt einen besonderen Haushalts-Notfall oder die erste hauseigene Netzwerk-Party steht vor der Tür. Viele Alternativen zum Kabelnetzwerk hatte man bislang nicht, wenn man PCs über mehrere Zimmer oder sogar Stockwerke vernetzen wollte. Na gut, handwerklich Unbegabte könnten mit einem Funknetzwerk spielen. Für Ego-Shooter ist das aber nicht zu empfehlen, denn WLANS sind sehr störungsanfällig, zum Beispiel durch Microwellen. Die neue Übertragungstechnik „Powernet" verwendet nun die Stromleitungen zur Datenübertragung und geht damit ab wie Schmitz Katze. Pro Rechner wird ein Powernet-Adapter in die Steckdose gestöpselt und schon spielen Sie problemlos *Battlefield 1942* und Co. Sie

AKTUELLE STROMNETZWERKE IM VERGLEICH









	Easyhome for DSL	Microlink DLAN	Powernet Adapter	PDSL 2+
Hersteller/Preis	Deneg/€ 259,- (2 Geräte)	Devolo/€ 129,90	Corinex/€ 129,-	Powertec/€ 299,- (zwei Geräte)
Info-Telefon	01805- 00627282	0241-182790	0044-1179239733	0234-709260
Bezugsquelle	Independis (www.independis.de)	Fachhandel	Gebacom (www.gebacom.de)	Independis (www.independis.de)
Preis-Leistung	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Reichweite (Leitungslänge)	100 m*	100 m*	100 m*	100 m*
Dokumentation	Kurzbedienungsanleitung, Handbuch auf CD	Handbuch	Handbuch	Kurzbedienungsanleitung
Kabel	2x Patchkabel 1,6 m, 2x Kabel mit Netzteil 1,8 m	Patchkabel 1,8 m	Patchkabel 1,6 m, Netzkabel 1,8 m	2x Patchkabel 1,8 m, 2x Netzkabel 1,2 m
Leistungsklasse (Brutto)	14 MBit/s	14 MBit/s	14 MBit/s	5 MBit/s
Installation & Konfiguration	Sehr einfach/einfach	Sehr einfach/einfach	Sehr einfach/einfach	Sehr einfach/mittel
Sicherheitstechnik	56-Bit-DES-Verschlüsselung	56-Bit-DES-Verschlüsselung	56-Bit-DES-Verschlüsselung	56-Bit-DES-Verschlüsselung
Datentransfer 50 MByte	1 Minute, 24 Sekunden (4,5 MBit/s)	1 Minute, 29 Sekunden (4,3 MBit/s)	1 Minute, 42 Sekunden (3,7 MBit/s)	1 Minute, 34 Sekunden (4,1 MBit/s)
Datentransfer 700 MByte	20 Minuten, 9 Sekunden (4,4 MBit/s)	20 Minuten, 47 Sekunden (4,3 MBit/s)	24 Minuten, 50 Sekunden (3,6 MBit/s)	22 Minuten, 20 Sekunden (4,0 MBit/s)
Software	Treiber-CD	Treiber-CD	Treiber-CD	Keine
Spieletauglichkeit/Ping	Sehr gut/4 ms	Sehr gut/2 ms	Sehr gut/5 ms	Sehr gut/3 ms
Kompatib. zu anderen Geräten	Corinex, Devolo, Powertec	Corinex, Deneg	Deneg, Devolo	Deneg
Wertung:	*Erstklassige Leistung und sehr kompatibel* **78%**	*Sehr kompakter Adapter, aber langsamer als Denegs* **78%**	*Niedrigste Performance bei Netzwerk-Adaptern* **73%**	*Robust, professionell, aber recht groß und sehr teuer* **71%**

PC ACTION GOLD

brauchen weder zum Bohrer zu greifen noch sich mit hohen Pings von Funknetzwerken herumplagen. Im Test lagen die Werte der sieben getesteten Adapter übrigens von sagenhaften zwei bis zu zwölf Millisekunden – Werte, die sich durchaus mit denen eines Kabelnetzwerkes messen lassen. In Mietshäusern ist Powernet zwischen Nachbarn eine heikle Geschichte, da die Wohnungen oft per Sicherungskasten abgeschirmt sind. Wenn aber die Stromleitung des Nachbarn über einen Meter mit ihrer parallel verläuft, können trotzdem Daten übertragen werden.

EIN FLOTTER ZWEIER

In Deutschland gibt es zurzeit zwei Arten von Powernet-Geräten. Die RJ45-Varianten funktionieren ohne Treiber und werden in die Steckdose sowie die Netzwerkkarte Ihres PCs gesteckt. Sie eignen sich sowohl für den Betrieb mit Netzwerkverteilern (Hubs und Switches) als auch für den direkten Anschluss an ein DSL-Modem. Die Geräte mit USB-Anschluss hingegen sind etwas günstiger, brauchen eigene Treiber und arbeiten nur mit PCs zusammen. Die Übertragungsgeschwindigkeit der Netzwerk-Adapter geben Deneg, Corinex und Devolo mit 14 MBit pro Sekunde an. Dies ist ein Bruttowert, denn effektiv nutzen sie unter optimalen Bedingungen maximal 7 MBit/s. Powertecs PDSL 2+ soll nur eine Übertragungsrate von 5 MBit/s erreichen, womit man aber die effektive Übertragungsrate meint. Dass fast alle Geräte zueinander kompatibel sind, liegt daran, dass sie die gleiche Basis-Hardware verwenden. Nur einige USB-Adapter weigern sich, mit Fremdgeräten zu kooperieren. Das liegt aber nicht an der Hard-, sondern an der benötigten Treiber-Software.

ICH BIN FÜR ALLE(S) ZU HABEN

Das Komplettpaket Deneg Easyhome for DSL kostet mit 259 Euro zwar sehr viel, besteht dafür aber aus zwei Geräten. Beide besitzen eigene Ein/Aus-Schalter und eine grüne LED, die über den aktuellen Betriebsstatus informiert. Die Steckernetzteile sind sehr groß und leisten mit 4,4 MBit/s überdurchschnittlich gute Arbeit. Der Ping ist mit vier Millisekunden erstklassig. Aber nicht nur aufgrund der guten Performance empfehlen wir das Paket: Denegs Rundum-glücklich-Paket arbeitete auch mit allen anderen Powernet-Adaptern mit RJ45-Anschluss tadellos zusammen – vorbildlich!

MANN, DER IST ECHT KLEIN!

Das schnellste USB-Gerät kommt von Devolo, heißt Microlink DLAN USB und erreicht einen Datendurchsatz von immerhin 3,9 MBit pro Sekunde. Sein Stecker ist kleiner als der des Deneg Easyhome Net USB und wird ebenfalls über USB 1.1 angeschlossen. Der Preis von knapp 100 Euro macht den Microlink DLAN USB zum eindeutigen Preis-Leistungs-Sieger.

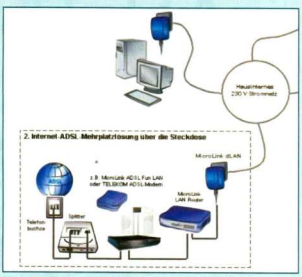
DAS POWERNET-URTEIL

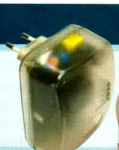
Für Netzwerk-Spiele oder die Internet-Freigabe per Netzwerk (Internet-Sharing) ist Powernet sinnvoll. Allerdings sollten Sie für die beste Performance die RJ45-Adapter einsetzen. Die Tests zeigen eindeutig, dass die USB-Geräte deutlich langsamer sind. Sehr überrascht waren wir darüber, dass sich die Stromnetzwerke weder durch den Einsatz von Bohrmaschinen noch Mikrowellen beeinträchtigen lassen. Die Geschwindigkeit der Datenpakete (Ping) ist bei einem Stromnetzwerk zwar sehr gut, dafür lässt die reine Übertragungsgeschwindigkeit im Vergleich zu klassischen Kabelnetzerken aber zu wünschen übrig. Sparsame Spieler sollten also vorerst beim herkömmlichen RJ45-Netzwerk bleiben. BERND HOLTMANN

Und die Länge ist doch entscheidend!

Die technischen Voraussetzungen für ein Stromnetzwerk verstehen vor allem Elektriker. Wenn Sie sich trotzdem versuchen wollen, kein Problem!

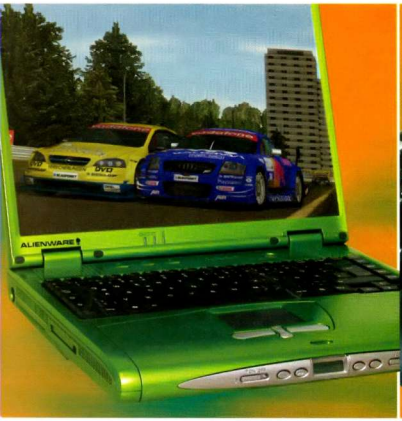
Die Reichweite der Powernet-Adapter ist von Gerät zu Gerät unterschiedlich und hängt von der Länge der Stromleitungen zwischen den Adaptern ab. Bei einem mehrstöckigen Haus und einer ungünstigen Verteilung der Steckdosen erreicht die Leitungslänge zum Beispiel schnell 100 Meter. Damit die Bandbreite nicht unter 2 MBit/s rutscht, darf die maximale Dämpfung des Signals den Wert 70 dB nicht überschreiten. Das sind je nach Elektroinstallation 30 bis 100 Meter Leitungslänge. Der Sicherungskasten schirmt Netzwerkdaten effektiv ab - ein Powernet mit dem Nachbarn ist also nicht immer möglich. Letztendlich hilft beim Stromnetzwerk nur der Praxistest.

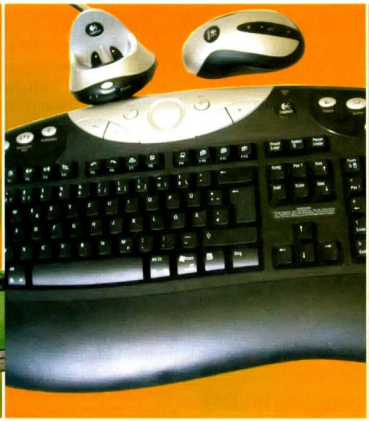






	Microlink DLAN USB	Easyhome Net USB	Powernet USB Adapter
Hersteller/Preis	Devolo/€ 99,90,-	Deneg/€ 99,-	Corinex/€ 120,-
Info-Telefon	0241-182790	01805-00627282	0044-1179239733
Bezugsquelle	www.devolo.de	easyhome.deneg.de	www.corinex.com
Preis-Leistung	Sehr gut	Sehr gut	Befriedigend
Reichweite (Leitungslänge)	100 m*	100 m*	100 m*
Dokumentation	Handbuch	Kurzbedienungsanleitung, Handbuch auf CD	Handbuch auf CD
Kabel	USB-Kabel 1,7 m	USB-Kabel 1,7 m	USB-Kabel 0,5 m, Netzkabel 1,6 m
Leistungsklasse (Brutto)	14 MBit/s	14 MBit/s	14 MBit/s
Installation & Konfiguration	Sehr einfach/einfach	Mittel/einfach	Mittel/leicht
Sicherheitstechnik	56-Bit-DES-Verschlüsselung	56-Bit-DES-Verschlüsselung	56-Bit-DES-Verschlüsselung
Datentransfer 50 MByte	1 Minute, 38 Sekunden (3,9 MBit/s)	1 Minute, 57 Sekunden (3,3 MBit/s)	2 Minuten, 59 Sekunden (2,1 MBit/s)
Datentransfer 700 MByte	22 Minuten, 50 Sekunden (3,9 MBit/s)	26 Minuten, 53 Sekunden (3,3 MBit/s)	45 Minuten, 33 Sekunden (2,0 MBit/s)
Software	Treiber-CD	Treiber-CD	Treiber-CD
Spieletauglichkeit/Ping	Sehr gut/8 ms	Sehr gut/6 ms	Gut/12 ms
Kompatib. zu anderen Geräten	Corinex	Corinex	Powertec, Deneg
Wertung:	*Unser Preistipp: Gute Performance zum günstigen Preis* **73%**	*Ebenso günstig, aber etwas langsamer* **71%**	*Ein sehr teurer Adapter mit niedriger Übertragungsgeschwindigkeit* **67%**







Alienware Notebook S-4m

Der neue PC-Hersteller Alienware bietet besonders abgefahrene Notebooks an. Beim Design gibt man sich sehr viel Mühe. Das S-4m kommt nicht im Standard-Schwarz, sondern wird in den Farben Cyborg Green, Space Black sowie Conspiracy und Majestic Blue angeboten. Die Ausstattung kann sich sehen lassen: Intel Pentium 4 mit 3,06 GHz und 1.024 MByte DDR-SDRAM bieten ausreichend Hardware-Polster auch für künftige Spiele. Als Grafiktriebwerk setzt Alienware auf eine Ati Mobility Radeon 9000 mit 64 MByte Grafikspeicher – in Kombination mit einem 15-Zoll-Display (1.600x1.200 Pixel). Diese Hardware fordert auch ihren Tribut: Die zwei Akkus (zusammen 7.400 mAh) sind nämlich bereits nach 132 Minuten leer. In *Aquanox 2* erreichte das S-4m dafür 44 Bilder pro Sekunde, im Qualitätsmodus immerhin noch 28. Für 3D-Spiele taugt das Notebook trotz hoher Frameraten nicht, denn das TFT-Display hat eine Reaktionszeit von 50 ms. Für Zocker ist das nicht akzeptabel. (bh)

Produktname:	S-4m
Hersteller:	Alienware
Preis/Termin:	€ 3.200,-/erhältlich
Webseite:	www.alienware.de
Telefon:	0800-1005079
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung: 81%
Eigenschaften: 82%
Leistung: 73%
Gesamt: **78%**

„Hohe Spieleleistung kostet viel Geld. Schade, dass das schwere Notebook kein spieletaugliches Display besitzt."

Cordless Desktop MX

Logitechs neue Tastatur-Maus-Combo ist sehr luxuriös. Das Cordless Desktop MX besteht aus bereits bekannten Produkten wie dem kabellosen Internet Navigator Keyboard SE und der ebenfalls separat erhältlichen Funkmaus MX 700. 20 Multimedia-Tasten, eine Handablage und zwölf programmierbare Sonderfunktionstasten verzieren die Tastatur. An der Maus befinden sich zwei Standardtasten, ein Mausrad und vier ebenfalls programmierbare Zusatztasten. Ihre Auflösung liegt bei 800 dpi (Dots per Inch) und ist damit für Spieler mehr als ausreichend. Auch die Reaktionszeit der Funkverbindung ist so gut, dass man fast meint, einen Kabelnager in der Hand zu halten. Selbst bei schnellen Ego-Shootern spüren Sie keine Verzögerung. Der Funk-Empfänger dient gleichzeitig als Ladestation für die Maus und wird per USB- oder PS2-Stecker angeschlossen. Akkus, ein Handbuch, Treiber und Software liegen dem Paket bei. (bh)

Produktname:	Cordless Desktop MX
Hersteller:	Logitech
Preis/Termin:	€ 149,-/erhältlich
Webseite:	www.logitech.de
Telefon:	089-894670
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung: 89%
Eigenschaften: 86%
Leistung: 86%
Gesamt: **87%**

„Teures Luxus-Paket aus kabellosen Eingabegeräten. Durch sehr gute Ausstattung und nicht spürbare Verzögerung ideal für Spieler."

Gigabyte 7VAXP-A Ultra

Gigabyte hat die neue KT400A-Hauptplatine (für AMD-CPUs) mit zwei Chips verfeinert, die es um zwei Funktionen erweitert: Serial-ATA und Onbaord-RAID für IDE-Laufwerke. Das 7VAXP-A Ultra ist mit dem für Gigabyte typischen Dual-BIOS-Baustein ausgestattet, damit Sie den PC wieder starten können, falls das erste BIOS beschädigt wurde. Das umfangreiche Software-Paket enthält neben fünf Norton-Tools die Programme Ad Blocking und Easy Tune 4. Die Spiele-Performance des Gigabyte 7VAXP-A Ultra entspricht der der KT400A-Referenzplatine von Chiphersteller VIA. Leistungstechnisch überbietet das Board die schnellsten KT400-Platinen um fünf Prozent, ist aber trotzdem circa drei Prozent langsamer als die durchschnittlichen Nforce2-Mainboards. Unser Testsystem lief sehr stabil und stürzte selbst bei vollen Speicherbänken und verschiedenen Markenmodulen nicht ab. Ein großes Manko für Übertakter: Der Multiplikator der CPU lässt sich nicht verändern. (bh)

Produktname:	7VAXP-A Ultra
Hersteller:	Gigabyte
Preis/Termin:	€ 159,-/erhältlich
Webseite:	www.gigabyte.de
Telefon:	040-2533040
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung: 85%
Eigenschaften: 72%
Leistung: 71%
Gesamt: **75%**

„Gut ausgestattete und leistungsfähige Platine mit sehr kargen Übertaktungsmöglichkeiten"

Erleben Sie Ihre Spiele im GROSSFORMAT!



PLZ 1:
MORESCREEN 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 3:
ART & VOICE HANNOVER
Davenstedter Str. 111/Bauweg
30453 Hannover
Tel.: 0511/441046

PLZ 4:
HEIMKINOCENTER 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

BIGSCREEN LIPPSTADT
Geiststr. 19
59555 Lippstadt
Tel.: 02941/245757

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

ÖSTERREICH:
HEIMKINO.AT ÖSTERREICHS GRÖSSTE HEIMKINOWELT
Shopping City Süd, Top 48B
A-2334 Vosendorf
Tel.: 01/6982317

SCHWEIZ:
Tonbild Spinnerei AG
Bernstraße 281
CH-4852 Rothrist
Tel.: 062/7940000

ldung: DTM Race
r Directors Cut,
3 Codemasters")

DTM RACE DRIVER



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

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%
SP7200T2 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	GeforceFX 5800 Ultra	Ca. € 540,-	128 MByte DDR-II-SDRAM	500/1.000 MHz (effektiv)	91%
FX5800 Ultra-TD	MSI	GeforceFX 5800 Ultra	Ca. € 560,-	128 MByte DDR-II-SDRAM	500/1.000 MHz (effektiv)	91%
Mystify 5800 Ultra	Terratec	GeforceFX 5800 Ultra	Ca. € 630,-	128 MByte DDR-II-SDRAM	500/1.000 MHz (effektiv)	90%
Ultra/750-8X XP GS	Gainward	Geforce4 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	Geforce4 Ti-4800 SE	Ca. € 240,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	84%

DER PREISTIPP-PC € 1.074,-

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+ (Thoroughbred)	€ 126,-	www.e-bug.de	05187-300604
Kühler	Noiseblocker NB-Acup Silent II	€ 40,-	www.noiseblocker.de	02103-255714
Mainboard	MSI K7N2-L	€ 99,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR PC333 CL2,5 Infineon	€ 76,-	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	€ 111,-	www.avitos.de	01805-606065
Gehäuse	Chieftec CS-601	€ 69,-	www.listan.de	040-73676860

DER EINSTEIGER-PC € 722,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	AMD Athlon XP 2000+	€ 85,-	www.kmelektronik.de	07159-943111
Kühler	Titan TTC-D5TB (F/CU 35)	€ 16,-	www.pc-cooling.de	04392-91610
Mainboard	Elitegroup K7VTA3 V5 (KT333)	€ 60,-	www.snogard.de	02234-9661333
Arbeitsspeicher	256 MByte DDR PC333 CL2,5 Infineon	€ 37,-	www.e-bug.de	05187-300604
Grafikkarte	Sapphire Ati Radeon 9100	€ 74,-	www.e-bug.de	05187-300604
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 39,-	www.avitos.de	01805-606065
Festplatte	ST340016A, 40 GByte, 7.200 U/min	€ 84,-	www.alternate.de	01805-905040
Gehäuse	Intertech Calvin 2	€ 62,-	www.mindfactory.de	04421-9131170

DER HIGH-END-PC € 2.803,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	Intel P4 3,06 GHz	€ 679,-	www.alternate.de	01805-905040
Kühler	Wasserkühlung Innovaset 6	€ 265,-	www.oc-card.de	05141-35702
Mainboard	Asus P4G8X Deluxe (Granite Bay)	€ 229,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR PC333 Corsair	€ 178,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Sapphire 9700 Pro Ultimate Edition	€ 440,-	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	GRÖSSE	PREIS	ANSCHLUSS	HORIZ.-FREQ.	WERTUNG
LS902UT	Iiyama	17"	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	85%
FlexScan T565	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	81%
Brilliance 109P	Philips	19"	€ 480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	81%
Brilliance 107P20	Philips	17"	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	79%
Scaleo CTM5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 500,-	D-Sub	30-60 kHz	79%
HM903DT	Iiyama	19"	€ 530,-	2xD-Sub	30-130 kHz	79%
PV520	CTX	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	79%
PV720A	CTX	17" LCD	€ 720,-	D-Sub	30-60 kHz	79%

LAUTSPRECHERSYSTEME

MODELL	HERSTELLER	PREIS	ART	LEISTUNG RMS	ANSCHLUSS	WERTUNG
Z-680	Logitech	€ 399,-	5.1	450 Watt	Analog/digital	89%
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	89%
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	89%
Z-560	Logitech	€ 259,-	4.1	400 Watt	Analog	89%
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	89%
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	88%
Digitheatre DTS	Videologic	€ 590,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	85%
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	85%

GAMEPADS

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
Wingman Cordless 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

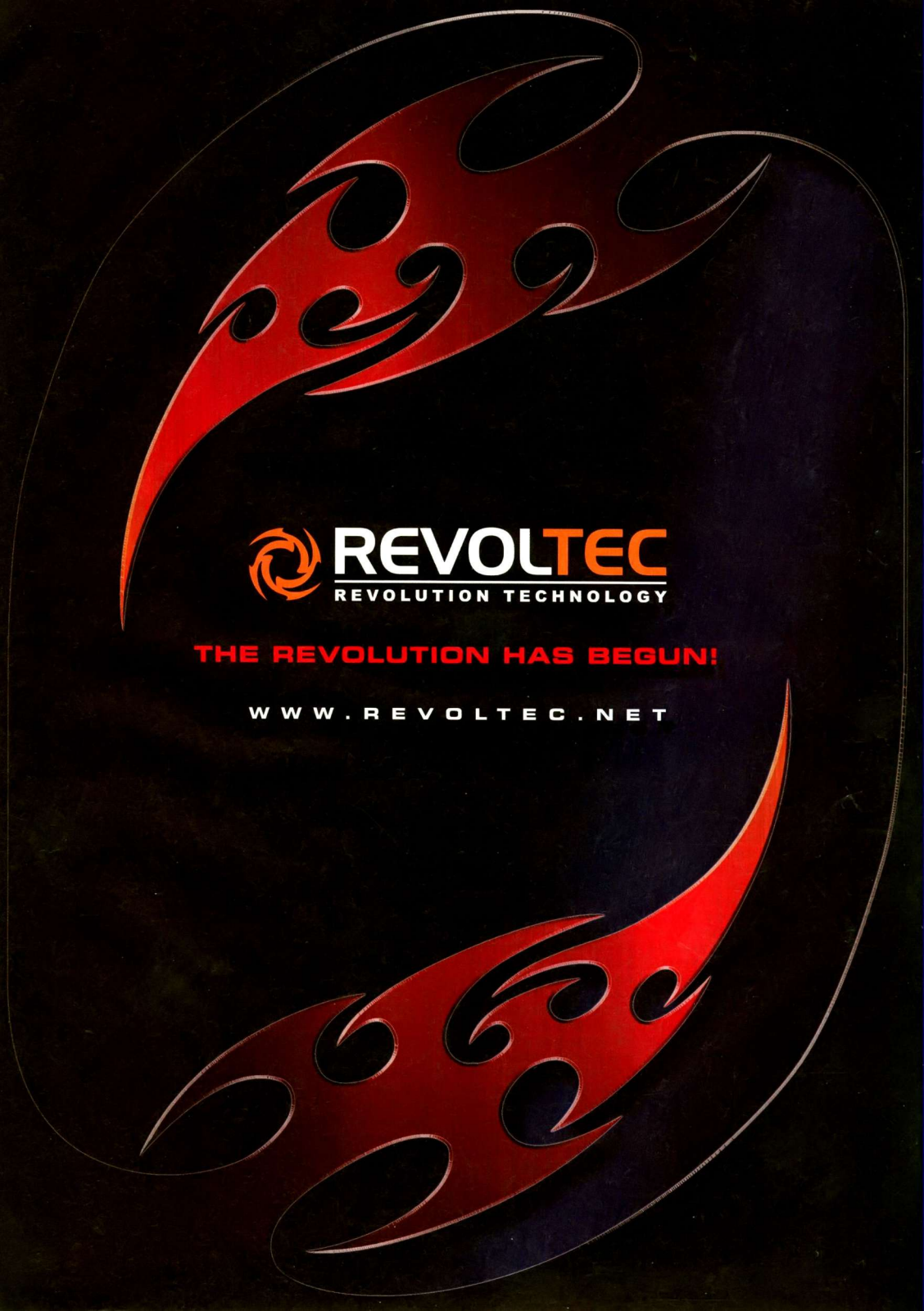
MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	89%
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	89%
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 54,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	85%
Mystify Razer Boomslang 2.500	Terratec/Kärna	€ 54,-	4 + Scrollrad	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	€ 44,-	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
THE REVOLUTION HAS BEGUN!
WWW.REVOLTEC.NET



ARBEITSMATERIAL

- Kreuzschraubenzieher
- Kabelbinder
- Kunststoff-Unterlegscheiben
- Schlitzschraubenzieher
- Schaumstoffmatte

Fummeln leicht gemacht!

Spätestens wenn die neue CPU, nicht mehr von ihrem aktuellen Mainboard unterstützt wird, muss die Hauptplatine gewechselt werden. Wir helfen Ihnen beim kniffligen Austausch.

AUF DVD
BEGLEIT-PDF

Mit der Anschaffung eines neuen Prozessors wird in der Regel auch immer ein Mainboard-Wechsel fällig, da neue CPUs meist nicht von veralteten Boards unterstützt werden. Nahezu problemlos funktioniert das nur, wenn Sie der Chipsatz-Serie eines Herstellers treu bleiben, zum Beispiel beim Wechsel vom VIAs Chipsatz KT266 zum Nachfolger KT300 oder KT400(A). In solchen Fällen brauchen Sie nicht einmal Windows neu zu installieren, da das Betriebssystem oft reibungslos mit der neuen Hardware arbeiten kann. Entsprechende Treiber werden einfach nachinstalliert, die alten nicht mehr oder nur teilweise verwendet. Der Wechsel von VIA-Chipsätzen zu Nvidia ist aber etwas problematischer. Hier bleibt Ihnen oft nichts anderes übrig, als eine Neuinstallation des Betriebssystems. Das ist besonders empfehlenswert, da Treiberleichen sonst zu Abstürzen führen können. Ganz wichtig sind auch die aktuellen Chipsatztreiber.

PRAXISSCHRITT 1
VORBEREITUNGEN TREFFEN

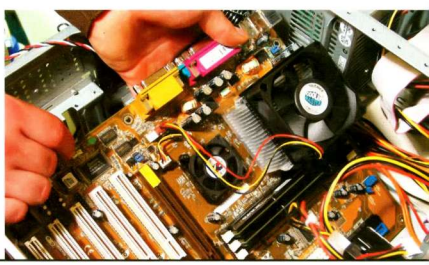
Bevor Sie mit dem Austausch beginnen, sollten Sie für eine saubere und gute Arbeitsfläche sorgen. Verwenden Sie beispielsweise eine antistatische Unterlage aus Holz oder Kunststoff und sorgen Sie dafür, während der Arbeit geerdet zu sein. Im Idealfall benutzen Sie ein spezielles Erdungsbändchen, aber ein Griff zum Heizkörper, bevor Sie die Hardware berühren, genügt auch. Legen Sie sich das benötigte Werkzeug in greifbare Nähe. Sie brauchen einen Schlitz- und einen Kreuzschraubenzieher, Wärmeleitpaste sowie eine Schaumstoffmatte oder eine Plastikhülle für die spätere schonende Ablage des alten Mainboards. Natürlich sollten Sie Ihr neu erworbenes Mainboard auch schon auspacken und bereitlegen. Für den Einsatz einer neuen CPU sollte sich diese und der dazu passende Kühler ebenfalls in Griffweite befinden.

PROBLEMZONEN

Bevor Sie loslegen, überprüfen Sie die altbekannten „Problemzonen" an Gehäuse und Mainboard: Muss der CPU-Kühler mit der Platine verschraubt werden und sind für diesen Fall genügend Bohrlöcher vorhanden? Passt der Kühler in der Höhe und Breite auf das Mainboard und ins Gehäuse? (Vorsicht: Manchmal ist der Einbau über einen Mainboardschlitten nicht möglich, weil eine Kühlerklammer zu weit über den Platinenrand ragt!) Hat der Mainboard-Hersteller um den Sockel genügend Platz für den Kühler gelassen? Sind auf der Platine genügend Stromanschlüsse für Lüfter vorhanden? Wo liegt der Stromanschluss des ATX-Steckers auf dem Mainboard? Prüfen Sie Platine und Gehäuse sorgfältig. Es ist sehr ärgerlich, wenn man erst nach dem Einbau feststellt, dass zum Beispiel der ATX-Stromstecker mit der Festplatte kollidiert, weil der Mainboard-Hersteller den Anschluss zu weit außen positioniert hat (A7N8X Deluxe). Haben Sie alle Punkte abgehakt, kann der Einbau beginnen.

PRAXISSCHRITT 2
AUSBAU DES ALTEN MAINBOARDS

Öffnen Sie die von vorn gesehen linke Seitenwand des Gehäuses. Lösen Sie anschließend behutsam alle Kabel und Stecker vom alten Mainboard. Legen Sie die entfernten losen Kabel so über den Gehäuserand, dass Sie eine freie Sicht auf das Mainboard haben. CPU, CPU-Kühler und Speicher sollten Sie noch auf der Platine lassen. Slot-Blenden, AGP- und PCI-Karten müssen entfernt werden. Entfernen Sie nun die Schrauben; in der Regel mit einem Kreuzschraubenzieher. Seien Sie dabei sorgfältig, damit Bauteile nicht beschädigt werden.



Nachdem Sie alle Kabel und Schrauben entfernt haben, heben Sie das alte Mainboard vorsichtig aus dem Gehäuse und legen es auf die Schaumstoffmatte.

EIN KÄFIG HEMMT

Nachdem alle Schrauben entfernt wurden, heben Sie das Mainboard vorsichtig heraus. In einigen Fällen müssen Sie es kippen, um Laufwerke in den Laufwerkskäfigen zu umgehen. Bei manchen Gehäusen ist es notwendig, ein Laufwerk oder den Käfig dafür herauszunehmen. Nachdem Sie das Board aus dem Gehäuse entfernt haben, entnehmen Sie den Arbeitsspeicher, gefolgt von CPU-Kühler und CPU. Das alte Board können Sie nun auf die Schaumstoffmatte oder in die Plastikhülle legen.

■ PRAXISSCHRITT 3 VORBEREITUNG DES NEUEN MAINBOARDS

Wir empfehlen Ihnen, CPU, CPU-Kühler und Arbeitsspeicher auf das Board zu setzen, bevor Sie das Mainboard in das Gehäuse einbauen. Tragen Sie vor dem Aufsetzen des Prozessors neue Wärmeleitpaste auf. Die beste Leitfähigkeit besitzt nach unseren Tests die Wärmeleitpaste Arctic Silver 3. Ist der CPU-Kühler brandneu, befindet sich auf der Unterseite wahrscheinlich noch eine gummiartige Masse namens „Heatpad" mit einer schützenden Plastikfolie darüber. Entfernen Sie Folie und Pad restlos, da Wärmeleitpaste weitaus effizienter ist. Als nützlich erweist sich die Kühlschrankmethode: Kühler mit Heatpad für eine Stunde in das Gefrierfach des Kühlschranks legen! Danach lässt sich die gummiartige Masse sehr leicht entfernen. Die neue Wärmeleitpaste muss dünn auf dem Kern aufgetragen werden, sonst quillt sie beim Aufsetzten des Kühlers hervor. Zum Auftragen können Sie einen Finger oder mit Vorsicht auch einen Schlitzschraubenzieher benutzen. Vorsicht: Arctic Silver schmiert und klebt enorm! Haben Sie es an den Fingern, ist gründliches Händewaschen angesagt.

DIE RICHTIGE REIHENFOLGE

Setzen Sie nun vorsichtig den Kühler auf. Bei den meisten Konstruktionen ist ein Schlitzschraubenzieher recht hilfreich, um die Halteklammern zu befestigen. Den Kühlkörper sollten Sie gerade und mit möglichst wenig Druck aufsetzen, da sonst die Ecken des CPU-Kerns abbrechen. Das würde das Ende Ihrer CPU bedeuten. Vor allem bei Nforce2-Platinen ist es enorm wichtig, den Kühler vor dem Einbau des Mainboards im Gehäuse zu montieren, weil der CPU-Sockel des Boards mit den Nasen für die Kühlerhalteklammern nach „Norden" zeigt. Dadurch kommt es in den meisten PC-Gehäusen zu unüberwindbaren Platzproblemen und nach dem Einbau des Boards kann der CPU-Kühler nicht mehr montiert werden. Man- che CPU-Kühler verfügen über solch wuchtige Halteklammern, dass sie in einigen Gehäusen auf Nforce2-Platinen überhaupt nicht verbaut werden können.

LEGEN SIE HAND AN!

Nach dem Prozessor sollten Sie den Arbeitsspeicher einsetzen. Die RAM-Steckplätze sitzen auf nahezu allen Mainboards oben rechts auf der Platine. Schauen Sie in das beiliegende Handbuch und kontrollieren Sie, ob alle Jumper und Dip-Schalter richtig eingestellt sind. Bei manchen Mainboards muss zum Beispiel der Frontside-Bus manuell auf 133 oder 166 MHz gestellt werden. Andernfalls läuft der FSB vielleicht nur auf 100 MHz, womit wertvolle Leistung verschenkt würde.

■ PRAXISSCHRITT 4 EINBAU DES NEUEN MAINBOARDS

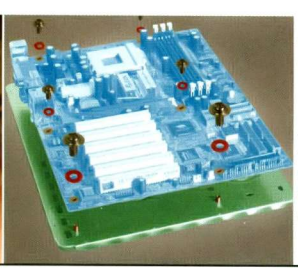
Vor dem finalen Einsetzen des neuen Mainboards überprüfen Sie die Anschluss-Blende auf der Rückseite des PC-Gehäuses. Die Zahl und Anordnung der Anschlüsse (USB, Serielle Ports, PS/2, etc.) sind von Mainboard zu Mainboard verschieden. Deshalb wird jedem Mainboard eine individuelle Blende beigelegt. Tauschen Sie diese bei Bedarf aus. Legen Sie nun das neue Mainboard vorsichtig und mit den Schraubenbohrungen passgenau auf die Gewindebohrungen des Mainboard-Schlittens. Achtung: Überprüfen Sie die Gewindestifte auf dem Mainboardschlitten. Die Stifte müssen exakt an den Positionen liegen, an denen sich im Mainboard die Bohrungen befinden. Damit darf die Zahl der Stifte auch nicht die Summe der Bohrungen überschreiten. Sonst könnte es sein, dass ein überzähliger Gewindestift Kontakt zwischen der Rückseite des Mainboards und dem Gehäuse herstellt, was zum Kurzschluss führen kann!

DIE PLATINE AUF KIPP

Oft stören die Laufwerkskäfige oder einzelne Laufwerke und müssen notfalls ausgebaut werden. Manchmal genügt es allerdings auch, die Platine zu kippen. Alternativ können Sie den Mainboardschlitten komplett herausnehmen und die Platine außerhalb des Gehäuses darauf verschrauben (dabei aber auf die Abmessungen des Kühlers samt Klammern achten, sonst lässt sich der Schlitten womöglich nicht mehr in das Gehäuse schieben). Liegt das Mainboard exakt mit den Bohrungen auf den Gewindestiften, werfen Sie einen Blick in das Schraubensäckchen des PC-Gehäuses. In diesem befinden sich oft auch Kunststoffunterlegscheiben zur Isolation. Platzieren Sie die Unterlegscheiben nun sorgfältig auf die Bohrungen und verschrauben Sie im Anschluss das Mainboard. Wie das Mainboard verkabelt wird und welche Einstellungen vorzunehmen sind, erfahren Sie im Begleit-PDF auf der Heft-CD. SASCHA-A. PILLING



Nach dem RAM nehmen Sie den Kühler und die alte CPU ab. Legen Sie die alte Platine anschließend in eine antistatische Plastikfolie.



Die Gewindestifte müssen auf dem Mainboard-Schlitten unter den Bohrungen der Platine liegen. Verschrauben Sie nun die Platine mit Isolierungsscheiben.

+ ERSTE HILFE

Wenn der Rechner nach dem Austausch nicht gleich anläuft, finden Sie hier hilfreiche Tipps, um das Problem in den Griff zu bekommen.

1. Überprüfen Sie, ob das Gehäusekabel für den An- und Ausschalter korrekt auf den richtigen Pins sitzt.

2. Schauen Sie nach, ob der Stromanschluss des Netzteils richtig angeschlossen und ob das Netzteil angeschaltet ist.

3. Ziehen Sie alle Kabel bis auf das Netzteilstromkabel und das Kabel für den An- und Ausschalter vom Mainboard ab.

4. Falls Sie eine Radeon-Grafikkarte besitzen, prüfen Sie, ob Sie den zusätzlichen Stromstecker auf der Grafikkarte angeschlossen haben.

5. Überprüfen Sie, ob das Mainboard außer an den Schrauben noch weiteren Kontakt zum Gehäuse hat. Biegt sich beispielsweise das Mainboard durch, so dass die Rückseite auf dem Mainboard-Schlitten aufliegt?

6. Setzen Sie das BIOS per „Clear-CMOS-Jumper" (siehe Handbuch) zurück.

7. Im Zweifelsfall bauen Sie alles noch einmal auseinander und wieder sorgfältig zusammen.

8. Tauschen Sie falls möglich Arbeitsspeicher, Grafikkarte und CPU testweise aus, damit Sie einen Fehler der anderen Hardware-Komponenten ausschließen können.

Problemzone „Formfaktor"

Nicht normgerechte Platinen oder Tower machen dem PC-Bastler oft einen Strich durch die Rechnung. Wir stellen die gängigsten Varianten vor.

ATX (Höhe = 30,5 cm, Breite = 24,4 cm)

Advanced Technology Extended steht für ein Mainboard-Layout, das eine normierte Anordnung von Bauteilen wie den Peripherie-Anschlüssen und Lage des CPU-Sockels vorschreibt. ATX ist derzeit der Standard für Desktop-PCs und passt in Midi- und Big-Tower-Gehäuse.

Micro ATX (Höhe = 24,4 cm, Breite 24,4 cm)

Micro Advanced Technology Extended ist eine verkürzte Variante des ATX-Formfaktors zum Einbau in Mini-Tower-Gehäuse. Besonders beliebt ist Micro ATX bei Komplett-PCs von der Stange, da hier PCI-Slots eingespart werden. Ein normales ATX-Mainboard kann normalerweise nicht in Mini-Tower-Gehäuse eingebaut werden, Micro-ATX-Mainboards jedoch in Midi- und Big-Tower-Gehäuse.

Mini ATX (Höhe = 28,5 cm, Breite = 20,8 cm)

Im Desktop-Bereich verwendeter, aber seltener Formfaktor für Komplett-PCs. Mini ATX ist vergleichbar mit Micro ATX.

Flex ATX (Höhe = 22,9 cm, Breite = 19,6 cm)

Flex ATX ist ein äußerst seltener und noch kleinerer Formfaktor als Micro und Mini ATX.

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 6/2003

☐ DVD ☐ CD-ROM ☐ CD 2 (Vollversion) ☐ DVD „Ab-18-Edition"

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung:

INSERENTENVERZEICHNIS

1&1 Internet AG 65
Activision Deutschland GmbH 179
Bemi Computer GmbH 113
Computec Media AG 29, 38/39, 68/69, 115, 117, 159
Frozen Silicon 167
Infogrames Deutschland GmbH 22/23
Ingram Micro Deutschland GmbH 66/67
Koch Media Deutschland GmbH 85, 95, 101
Listan OHG 173
Mediastar 171
Okay Soft 75
Panini Verlags GmbH 123
RTL 2 Fernsehen GmbH & Co. KG 131
Saturn Verwaltungs GmbH 55
Take 2 Interactive GmbH 8/9, 180
Terratec Electronic GmbH 15
Vidis Electronic Vertriebs GmbH 89
Vivendi Universal Interactive 2
VPM KG 132

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

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

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, Bayana 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, Andreas 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
© Rockstar Games/Take 2
Gestaltung: Roland Gerhardt

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

Judith Lindner
E-Mail: judith.lindner@computec.de

DATENÜBERTRAGUNG
ISDN PC: +49-9 11/28 72-2 61
ISDN Mac: +49-9 11/28 72-2 60

Es gelten die Media-Daten Nr. 16 vom 1.10.2002

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden. **Urheberrecht:** Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt dieser Programme sind die Autoren verantwortlich. **Inhaltspapier:** Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens. COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, sowie der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: **ISSN** 0946-6290 **VKZ** B 50027

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 590.000 Leser

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 1. Quartal 2003: 87.469 Exemplare

DIE PC ACTION 7/2003 ERSCHEINT AM 18.06.2003

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
☐ 1.501 bis 2.000 MHz ☐ 2.001 bis 2.500 MHz
☐ Mehr als 2.500 MHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

	A	1	2	3	4	5	6
Blickpunkt: Leserspiele	A	1	2	3	4	5	6
Blickpunkt: Spiele-Schnäppchen	A	1	2	3	4	5	6
Vorschau: Half-Life 2	A	1	2	3	4	5	6
Vorschau: Thief 3	A	1	2	3	4	5	6
Vorschau: Call of Duty	A	1	2	3	4	5	6
Vorschau Breed	A	1	2	3	4	5	6
Test: GTA Vice City	A	1	2	3	4	5	6
Test: Enter the Matrix	A	1	2	3	4	5	6
Test: Chaser	A	1	2	3	4	5	6
Test: Devastation	A	1	2	3	4	5	6
Test: Rise of Nations	A	1	2	3	4	5	6
Tipps: GTA Vice City	A	1	2	3	4	5	6
Tipps: Chaser	A	1	2	3	4	5	6
Tipps: Die Sims Megastars	A	1	2	3	4	5	6
Hardware: Grafikkarten-Test	A	1	2	3	4	5	6
Hardware: Strom-Netzwerke	A	1	2	3	4	5	6

A = (NOCH) NICHT GELESEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

	A	1	2	3	4	5
Blickpunkt: WWCL-Finale	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Half-Life 2	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Breed	A	1	2	3	4	5
Test: Devastation	A	1	2	3	4	5
Test: Chaser	A	1	2	3	4	5
Test: Red Faction 2	A	1	2	3	4	5
Test: I Was An Atomic Mutant	A	1	2	3	4	5
Test: Rise of Nations	A	1	2	3	4	5
Test: O.R.B.	A	1	2	3	4	5
Test: Flying Froggies	A	1	2	3	4	5

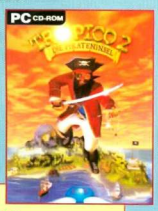
A = (NOCH) NICHT GELESEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

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 6/2003
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth



EUGEN REINER
aus Engstingen darf sich auf das Spiel *Tropico 2* freuen.

DIE ANDERE HITPARADE

DIE ALLERGRÖSSTEN SPORTLER



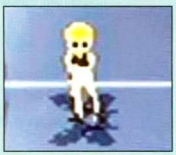
PLATZ 1
Ahmet Iscitürk
aus Nürnberg

Anti-Sportler und unangefochtener Rekordhalter im einhändigen Putendöner-Wettessen. Respekt! **0,5**

Weder noch. Cool! **1,5**

Begann als selbst ernannter „Fitness-guru des neuen Jahrtausends" kürzlich erfolglos damit, um sein Asylbewerberheim zu joggen. **1,0**

0,375



PLATZ 2
Anna Kournikova aus *Anna Kournikovas Smash Court Tennis*

Tennisspielerin mit Rekordgage, ohne jemals ein beschissenes Turnier gewonnen zu haben. Dafür schaut sie geil aus. **10,0**

Versucht seit mehreren Jahren erfolglos, Tennis zu spielen. Erfolge? Veröffentlicht rattenscharfe Kalender und schaut geil aus. **12,0**

War oder ist angeblich mit irgendeinem Ostblock-Eishocky-Ivan verheiratet. Ach ja: Und schaut geil aus. **5,0**

240



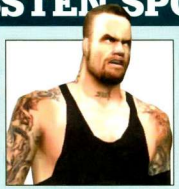
PLATZ 3
Michael Schumacher
aus *Michael Schumacher Kart*

Hobby-Fußballer, Formel-1-Fahrer und Dauer-Weltmeister, außerdem Star eines interessanten PC-Spiels. **6,5**

Saugte das Benzin mit der Muttermilch auf und stolperte über eine Kerpener Kartbahn direkt in den F1-Zirkus, wo er dauernd alles gewinnt. **88,0**

Hat ein unglaubliches Kinn, unverschämt viel Kohle und Heinz-Harald Frentzen seine Corinna ausgespannt. Die Sau! **3,0**

1239



PLATZ 4
The Undertaker
aus *WWE RAW*

Wrestler, soll hauptberuflich aber als Totengräber arbeiten. Mal ehrlich: Wer zur Hölle glaubt den Scheiß? **7,5**

Na gut. Arbeitet also hauptberuflich als Totengräber und haut in seiner Freizeit schmierigen Typen erfolgreich auf die Schnauze. **67,0**

Fällt durch ein schwules Kopftuch und ein völlig peinliches Kehlkopf-Tattoo auf jeder Beerdigung unangenehm auf. **2,0**

1884



PLATZ 5
Olli Kahn,
oft P1, München

Fußball-Nationalspieler, Golfspieler, Ex-Luder-Liebhaber und gelegentlicher Spielefirmenverklager. **9,0**

Deutscher Meister, Pokalsieger, Europameister, Champions-League-Gewinner, Vize-Weltmeister und vieles, vieles mehr. **97,0**

Beißt anderen Spielern gerne mal in den Hals, dreht sowieso öfters durch, steht nicht auf Bananen, dafür auf Disco-Blondchen. **3,0**

2619

AKTIVE(R) ...	LAUFBAHN UND ERFOLGE	UND SONST SO?	FITNESS-FAKTOR

Formel: (Aktive(r)...² x Laufbahn und Erfolge) : Und sonst so? = Fitness-Faktor

Bigge vor, noch ein Tor!



Ja, schön wär's gewesen, hat aber leider nicht ganz gereicht! Knapp vorbei ist schließlich auch daneben. Denn im Gegensatz zum vergangenen Jahr, als unser Chef-Sklaventreiber gegen ein paar Konsolen-Heinis den Medien-Meistercup beim genialen PlayStation-2-Fußballspiel *Pro Evolution Soccer 2* abräumte, blieb ihm diesmal „nur" der undankbare zweite Platz. Immerhin unter über 20 Teilnehmern. Schuld war natürlich wie immer das Gamepad und der schlecht bespielbare Rasen. Schon klar. Im nächsten Jahr wird „Borussen-Bigge" aber einen erneuten Anlauf auf den Titel starten – aller guten Dinge sind schließlich drei!



Eins, zwei, drei: Oberkörper frei!

Unser Leser Martin Nitze hat ein Problem. Und das ist seine Grafikkarte. Die sorgt nämlich dauernd für irgendwelche Ruckler. Pech für ihn, schön für uns. Bei einem dieser Aussetzer entblätterte sich doch glatt die gute Aida aus *Unreal 2* und stand für den Bruchteil einer Sekunde splitterfasernackt in ihrem Raumschiff. Blöd nur, dass die Gesichtstextur gleich mit verschluckt wurde. Egal. Ach so: Martin Nitze meinte, wir sollen unbedingt seine Webseite erwähnen. Warum? Keine Ahnung. Wer nix Besseres zu tun hat, kann sich dort ja mal die aktuellste News vom 11. April durchlesen: „Unser Clan überlegt, ob wir uns eine com-Domain kaufen wollen." – spannend! Hier die URL: http://coocy.kahi.net.

IN LETZTER MINUTE*

* Die Themen können sich aus aktuellen Gründen ändern!


Star Trek: Elite Force 2

Wir sorgen dafür, dass Sie nicht nur in der Sonne, sondern auch vor Ihrem PC gehörig ins Schwitzen kommen. Denn *Star Trek: Elite Force 2* und *Warcraft 3: Frozen Throne* dürften für so manch heiße Sommernächte sorgen – und wer wird die beiden Kracher ausführlich unter die Lupe nehmen? Natürlich wir! Außerdem fährt unter anderem Synetics' *World Racing* zum Test vor.

Außerdem ...
Tipps und Tricks zu *Enter the Matrix*, *Elite Force 2* und vieles mehr!


Warcraft 3: Frozen Throne

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 18. JUNI 2003



STAR TREK ELITE FORCE II



STELLEN SIE SICH IN EINEM EPISCHEN KONFLIKT ganzen Horden von Eindringlingen fremder Rassen und anderen Widersachern der Einzelspieler-Kampagne. Zu den Mehrspieler-Varianten im Deathmatch-Stil gehören Holomatch, Capture the Flag, Elimination, Actionheld und viele mehr.

FÜHREN SIE IHR TEAM DURCH DIE SCHLACHT in zahlreichen Spielwelten, darunter Ruinen auf Planetenoberflächen, Raumstationen, Vulkanwelten, außerirdische Kolonien, tückische Sümpfe und weitere exotische Schauplätze.

FEUER FREI mit explosiven Waffen, darunter Schnellfeuergewehre, das Scharfschützengewehr und der tödliche Quantenstoß. Heizen Sie mit dem romulanischen Strahlen-Disruptor Ihren Gegnern ein.

Bald erhältlich auf PC CD-ROM!

Paramount A VIACOM COMPANY

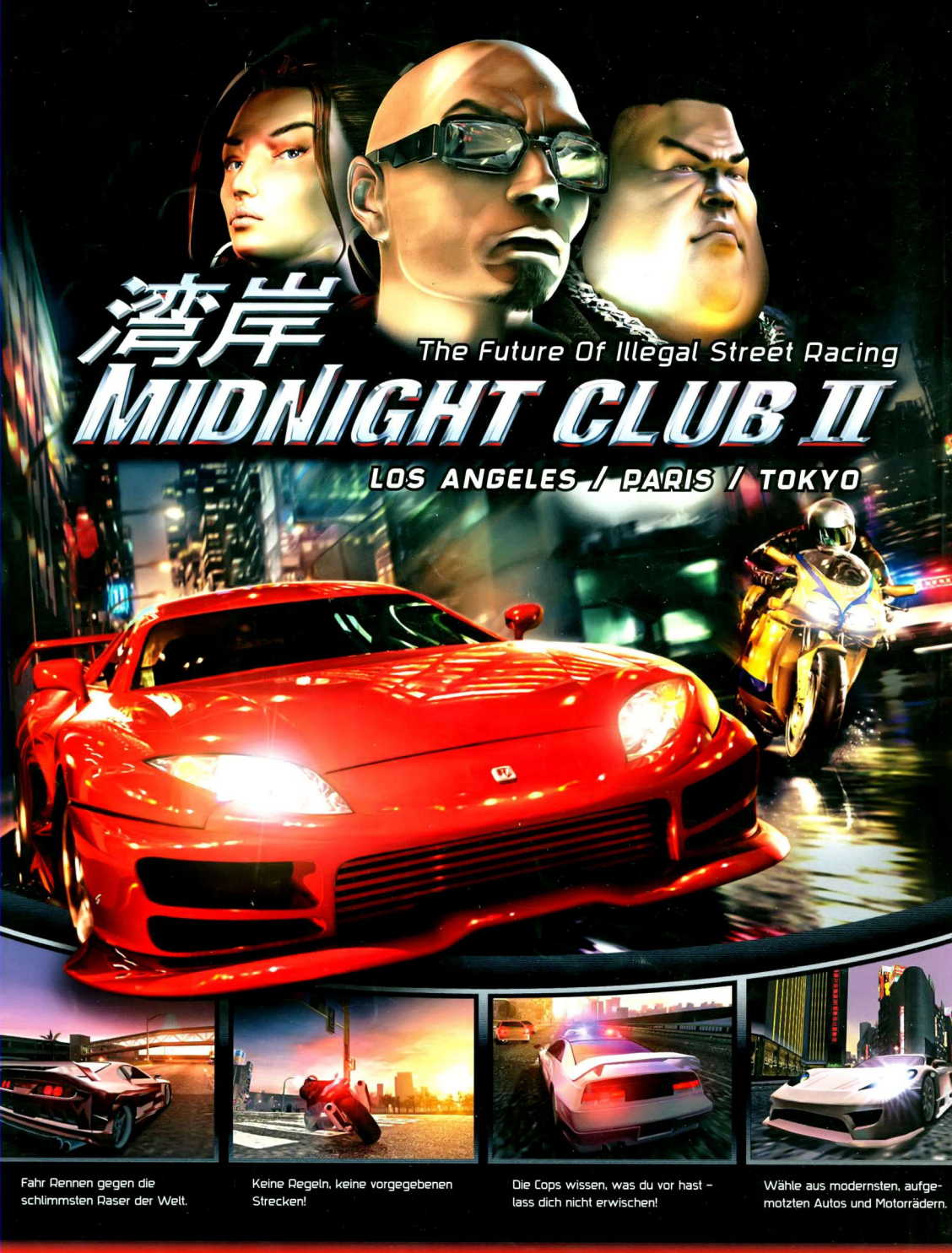
STARTREK.COM

ritual entertainment

ACTIVISION.

TM, ®, & © 2003 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek und alle zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Paramount Pictures. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Software-Technologie. Id Technology © 1999 - 2003 id Software, Inc. Spielcode © 2003 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Entwickelt von Ritual Entertainment. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

activision.de



Fahr Rennen gegen die schlimmsten Raser der Welt.

Keine Regeln, keine vorgegebenen Strecken!

Die Cops wissen, was du vor hast – lass dich nicht erwischen!

Wähle aus modernsten, aufgemotzten Autos und Motorrädern.

PlayStation.2 ONLINE BROADBAND ONLY PC CD XBOX XBOX LIVE

WWW.MIDNIGHTCLUB2.DE

"PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Network Adaptor for PlayStation®2 (sold separately). The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.