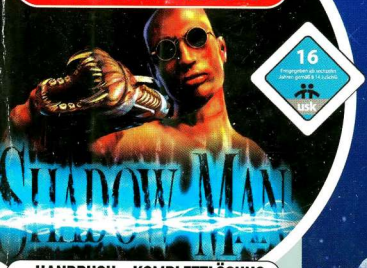
PC ACTION

DVD

+ VOLLVERSION



+ HANDBUCH + KOMPLETTLÖSUNG

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

€4,99 7/2003



1. TEST + LÖSUNG AUF 13 SEITEN!

AUSSERDEM AUF DVD:

8 TOP-DEMOS

24 VIDEOS

DOOM 3, HALF-LIFE 2, HALO, UT 2004, SIMS 2, TRINITY u. a.

SPIELERFORUM

ÜBER 500 MByte, u. a.: GTA VICE CITY, BATTLEFIELD 1942, RAVEN SHIELD, AoM

1.350 NEUE SPIELE!



WIR VERRATEN, WAS DU WIRKLICH BRAUCHST!

25 SEITEN
TIPPS & TRICKS

ELITE FORCE 2, ENTER THE MATRIX, RISE OF NATIONS, WILL ROCK, TROPICO 2

STAR TREK: ELITE FORCE 2

HABE DIE EHRE: ZIEH FÜR CAPTAIN PICARD DEN KARREN AUS DEM TREK!

EXKLUSIV: INFOS & BILDER

HERR DER RINGE 3

ENDLICH FÜR PC: GANDALF, FRODO & CO. GEBEN SAURON SAURES!

DA SCHAU HER!

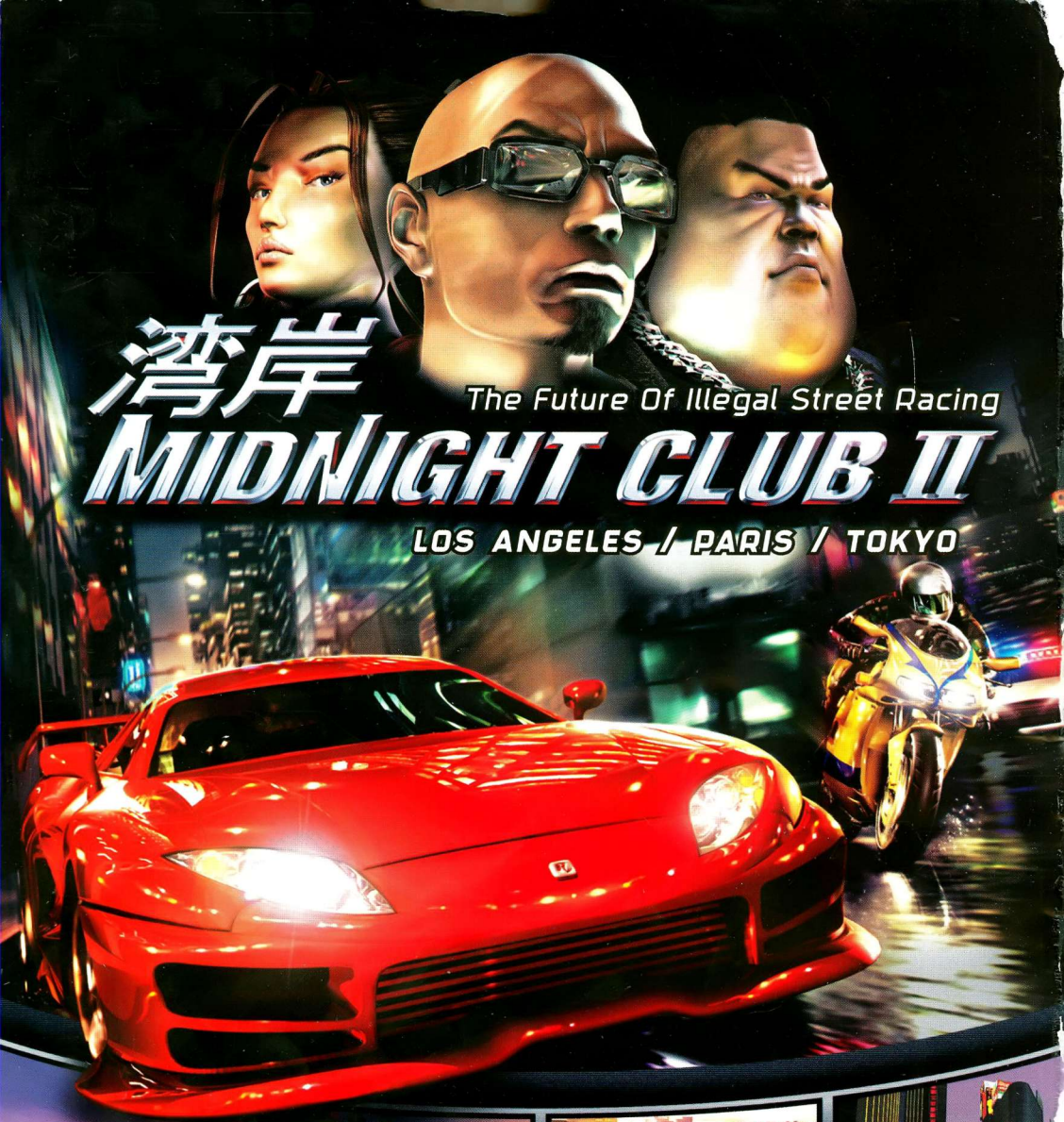
TRINITY

RTCW-MACHER BASTELN EGO-SHOOTER IM MATRIX-STYLE!

Restlicher DVD-Inhalt von DT Control geprüft!

07

4 119502 704998





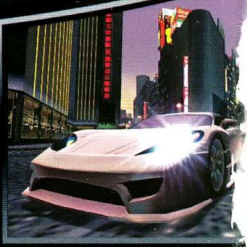
Fahr Rennen gegen die schlimmsten Raser der Welt.



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.



Wadde hadde dudde da?

Wenn die Sonne das Hirn versengt, drehen die PC ACTION-Redakteure noch mehr durch als sonst. Aber lesen Sie selbst!

Geltenpoth: Was hält denn da unser Quoten-Türke zwischen seinen fettigen Händen?

Sauerteig: Ich tippe auf was Essbares!

Bezold: Ich würde eher sagen, das ist „Das Niels", unser Praktikant.

Iscitürk: Schnauze, Bleichgesichter! Das ist ein Relikt aus vergangenen Zeiten. Genauer gesagt von vorgestern. Da habe ich *Elite Force 2* getestet, als plötzlich etwas aus dem Monitor purzelte und Papa schrie.

Bunke (entrüstet): Wie, *Elite Force 2* ist schon da? Das ist meins! Ich will das testen! Ihr habt doch alle keine Ahnung von *Star Trek*. Und schon gar nicht Ahmet. Der hat ja noch keine einzige Episode gesehen.

Sauerteig: Ich dachte, *Elite Force 2* spielt im *Star Wars*-Universum, so wie *Bridge Commander*?

Bezold: Sauerteig, Sie sind ein Kunstbanause. Sie können ja nicht mal einen Bolianer von einer Flasche Bols Blue unterscheiden.

Bigge tupft sich mit einer Klorolle den Schweiß von der Stirn: Mann, bin ich gestraft! Statt hier dumm rumzuschwätzen, könnten sie ja mal unsere riesige E3-Berichterstattung mit hochgeistigen Texten füllen.

Lenhardt: Hallo! Ich bin auch noch da!

Fränkel: Wunderbar! Dann schreiben Sie mal schnell Ihre *Herr der Ringe 3*-Vorschau und besorgen Sie uns fünf Ventilatoren. Das hält bei dieser Affenhitze ja niemand mehr aus.

Hesse: Geniale Idee! Beinahe hätte ich mir meinen Pelz abschneiden lassen.

Bigge: Ist das wahr? Lenhardt, vergessen Sie die Geschichte mit den Ventilatoren. Und der Rest darf jetzt baden. Und zwar im eigenen Schweiß!

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... hat sein altes Hausrezept gegen den Jetlag verfeinert und schläft jetzt einfach gar nicht mehr.



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... hat eine ganze Woche Freigang bekommen, was die Anstaltsleitung (= Verlagsleitung) euphemistisch als „Urlaub" bezeichnet.



ALEXANDER GELTENPOTH
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... plant, einen Wassereimer mit Eiswürfeln für seine Füße unter den Tisch zu stellen, um die Bruthitze in den nicht klimatisierten Büros zu ertragen.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... ruft sich zum Kalifen von Nürnberg aus und fordert als erste Amtshandlung Freibier für alle.



CHRISTIAN SAUERTEIG
WISIMS, RENN- UND SPORTSPIELE
... ist beim Grillen kürzlich sein halber Balkon abgefackelt und er hat neuerdings eine Pollen- und Gräser-Allergie.



TANJA BUNKE
ACTION- UND ROLLENSPIELE, ADVENTURES
... hat sich einen riesigen Vorrat an Wasser-Eis zugelegt. Anders hält man es in der Schweinehitze ja nicht aus.



BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... macht drei Kreuze, weil Fürth den Aufstieg verpasst hat und beerdigt sein Handy-Tamagotchi.



AHMET ISCITÜRK
SPORT- UND ACTIONSPIELE
... wurde kürzlich zum „Sexiest Man Alive" gekürt und will jetzt Model werden.

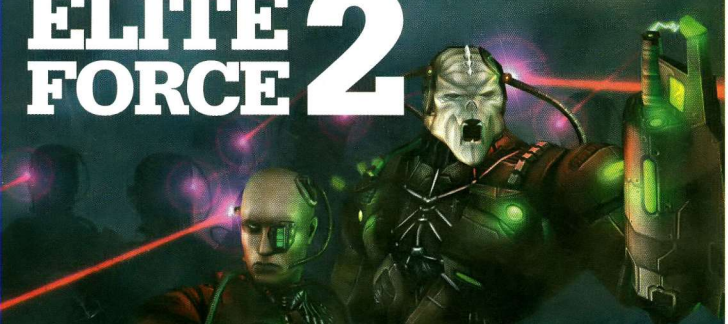


HEINRICH LENHARDT
US-KORRESPONDENT
... feierte den Bundesliga-Aufstieg von Eintracht Frankfurt mit einer Autokolonne, was an der Westküste Kanadas zu einer relativ einsamen Angelegenheit wurde.

TEST DES MONATS

STAR TREK: ELITE FORCE 2

ab Seite 74



Sternzeit 18-6-2003. Dies sind die Abenteuer des Hazard-Team-Leiters Alex Munro unter Befehl von Captain Jean-Luc Picard. Untersuchen merkwürdige Angriffe einer bislang unbekannten Spezies. Inzwischen identifiziert als Exomorphe. Rechnen mit massivem Widerstand. *Abbruch der Übertragung* Jawohl, massiven Widerstand werden Sie erleben, wenn Sie Activisions Weltraum-Kracher zocken. Ob sich das lohnt, verraten wir Ihnen als erstes deutsches PC-Spielemagazin.



THEMA DES MONATS

ab Seite 48



Foto: New Line Cinema

Der Herr der Ringe 3: Die Rückkehr des Königs

Wenn im Dezember Regisseur Peter Jackson sein cineastisches Meisterwerk *Der Herr der Ringe* vollendet, dürfen Sie dank Electronic Arts zeitgleich auch am Rechner Orks plätten. Im Action-Spektakel *Die Rückkehr des Königs* rücken Sie dem dunklen Herrscher Sauron mit Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, Frodo und Sam auf den Pelz. Wir haben die erste spielbare Version des PC-Hoffnungsträgers vor Ort in den kalifornischen Entwicklungsstudios besichtigt und berichten exklusiv.

PC ACTION 7/2003

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	43
Das Allerletzte	178
Die zock ich am liebsten	26
Hersteller-Hotlines	176
Impressum	177
Inserentenverzeichnis	176
Leserbriefe	24
Redaktionsspiegel	73
Sperrmüllabfuhr	28
Spielereferenzen	73
Stimmzettel	177
Testphilosophie	73

AKTUELL

Baphomets Fluch 3	16
Die besten Online-Spiele	42
Dukes Eckchen	13
Enter the Matrix 2	16
Four Horsemen of the Apocalypse	12
Full Spectrum Warrior	14
Hitman 3	11
Jagged Alliance 3	11
Legacy of Kain: Defiance	43
Lula 3D	11
Max Payne 2	11
Nightshift	10
Nights of the Temple	43
O.R.B.	72
Paraworld	12
Pirates!	11
Pirates of the Caribbean	16
Rome: Total War	14
Sam & Max 2	11
Sacred	16
Secret Weapons over Normandy	16
Warcraft 3	72
War of the Rings	13

BLICKPUNKT

E3-Entwickler-Feedback 30

Alle Gurus sind schon da, alle Gurus alle ... Die wichtigsten Spiele-Propheten haben wir auf der E3 zur Zukunft unseres Hobbys befragt. Lassen Sie sich von den Antworten überraschen.

Leserspiele, Teil 3 32

Sie wissen noch nicht, was Sie 2006 spielen sollen? Vielleicht können wir Ihnen schon heute ein paar Tipps geben ...

So werde ich Spieleredakteur, Teil 1 34

Spiele-Papst Heinrich Lenhardt hat in seinen Annalen gekramt und orakelt, wie auch Sie zockend reich und alt werden können.

Gewinnspiel: 36
Die 100 besten PC-Spiele aller Zeiten

Monkey Island, Stonekeep, Black & White oder Wing Commander? Wir bitten Sie um Hilfe auf der Jagd nach den Spieleperlen der Computer-Ära.

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:
E3 2003 ab 44

1.350 Produkte, 62.000 Fachbesucher aus 80 Ländern. Die Spielemesse in Kalifornien hatte viel zu bieten. Wir zeigen Ihnen, auf welche Titel Sie sich in diesem Jahr freuen sollten.

Chrome	57
Codename: Panzers	67
Der Herr der Ringe 3: Die Rückkehr des Königs	48
Deus Ex 2	61
Die Sims 2	64
Doom 3	57
Everquest 2	61

Far Cry	60
FIFA 2004	61
Freedom: Soldiers of Liberty	62
Half-Life 2	58
Halo PC	56
Lords of Everquest	66
Matrix Online	59
Need for Speed: Underground	61
Painkiller	65
Perimeter	65
S.T.A.L.K.E.R.	65
Thief 3	51
Tomb Raider: The Angel of Darkness	51
Trinity	52
Unreal Tournament 2004	59
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	54
Vollgas 2	65
Yager	51

TEST

TEST DES MONATS:

Star Trek: Elite Force 2 74

Der Kampf im Weltall tobt wieder. Wir haben die Gefechte schon erfolgreich hinter uns gebracht und erstatten pflichtschuldig Bericht, um alle künftigen Sternenkrieger auf ihre Aufgaben vorzubereiten.

American Conquest: Fightback	106
Big Mutha Truckers	108
Bomba	116
Café International	114
Chicken Shoot	116
Colin McRae 3.0	112
Das Geheimnis der Mumie	119
Dash 8-300	116
Enter the Matrix	86
Eve Online	98
Extinction	119
Freelancer (Deutsch)	88
Honolulu	116
Legend of Zord	119
Moorhuhn X	119
Moto GP 2	110
Planetside	92
Premium Kartenspielsammlung	116
Purge	119
Robocop	90
Rollercoaster Tycoon 2: Whacky Worlds	104
Salammbo	114
Strategic Command	102
The Hulk	100
Waldmeister Sause	118
Will Rock	82

SPIELERFORUM

Age of Mythology	129
Battlefield 1942	128
GTA: Vice City	126
Half-Life/Counter-Strike	127
Indiziertes Spiel	DVD ab 18
Indiziertes Spiel	DVD ab 18
Indiziertes Spiel	DVD ab 18
Neverwinter Nights	124
Raven Shield	126

SPIELETIPPS

Enter the Matrix	143
Kurztipps	134
Rise of Nations	149
Star Trek: Elite Force 2	137
Tropico 2	153
Will Rock	157

HARDWARE

Aktuelles 160

Hardware-Neuheiten speziell für Spieler

BLICKPUNKT: Preisgünstige Mainboards 170

Turbo-Zocken trotz schmalem Geldbeutel? Da geht was!

Referenzen 172

Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick

TEST: Athlon XP 3200+ 166

Wie schnell rennt der Spieleturbo mit einem Nforce2-400-Board?

TEST: Die Grafikkarten-Referenzen 162

Geforce FX 5900 Ultra gegen Ati Radeon 9800 Pro

TEST: Einzeltests 168

Auf dem Prüfstand: Komplett-PC, Wasserkühlung, Soundkarte

THEMA TECHNIK: PC-Reinigung 174

Spielen Sie Meister Proper. Das taugt und ist billig!

VOLLVERSION AUF DVD & CD-ROM



Mike LeRoi leidet wie ein Hund, weil sein Bruder grausam ermordet wurde. Zudem schickt ihn auch noch eine Voodoo-Priesterin ins Reich der Toten. Klar, dass der Schattenmann in Acclaims düsterem Action-Adventure richtig sauer wird und sowohl Diesseits wie Jenseits kräftig aufmischt.

INKLUSIVE HANDBUCH & KOMPLETTLÖSUNG

SPIELETIPPS

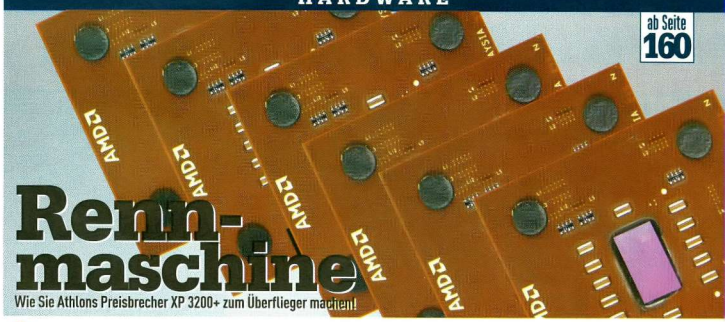


Star Trek: Elite Force 2

Stecken geblieben? Am Rätsel verzweifelt? Kein Problem, ein Blick in unsere Komplettlösung sollte genügen. Dismissed!!

AUSSERDEM: ENTER THE MATRIX, RISE OF NATIONS, WILL ROCK, TROPICO 2

HARDWARE



Renn-maschine

Wie Sie Athlons Preisbrecher XP 3200+ zum Überflieger machen!

PC-ACTION-GOLD-AWARD



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

4,7 Gigabyte + 700 MByte Daten • 2 Vollversionen: RtcW: Enemy Territory + Shadowman, inkl. Handbuch und Komplettlösung • 10 Spiele-Demos: Star Trek: Elite Force 2, Vietnam: Line of Sight, The Hulk, Colin McRae 3.0, Rise of Nations, Galactic Civilizations, Moto GP 2, Bomba, Frazzled, Waldmeister Sause • Spielerforum: 3 x PDFs zu indizierten Spielen inkl. jeder Menge Files • 24 unzensierte Videos • sonst wie PCA-DVD

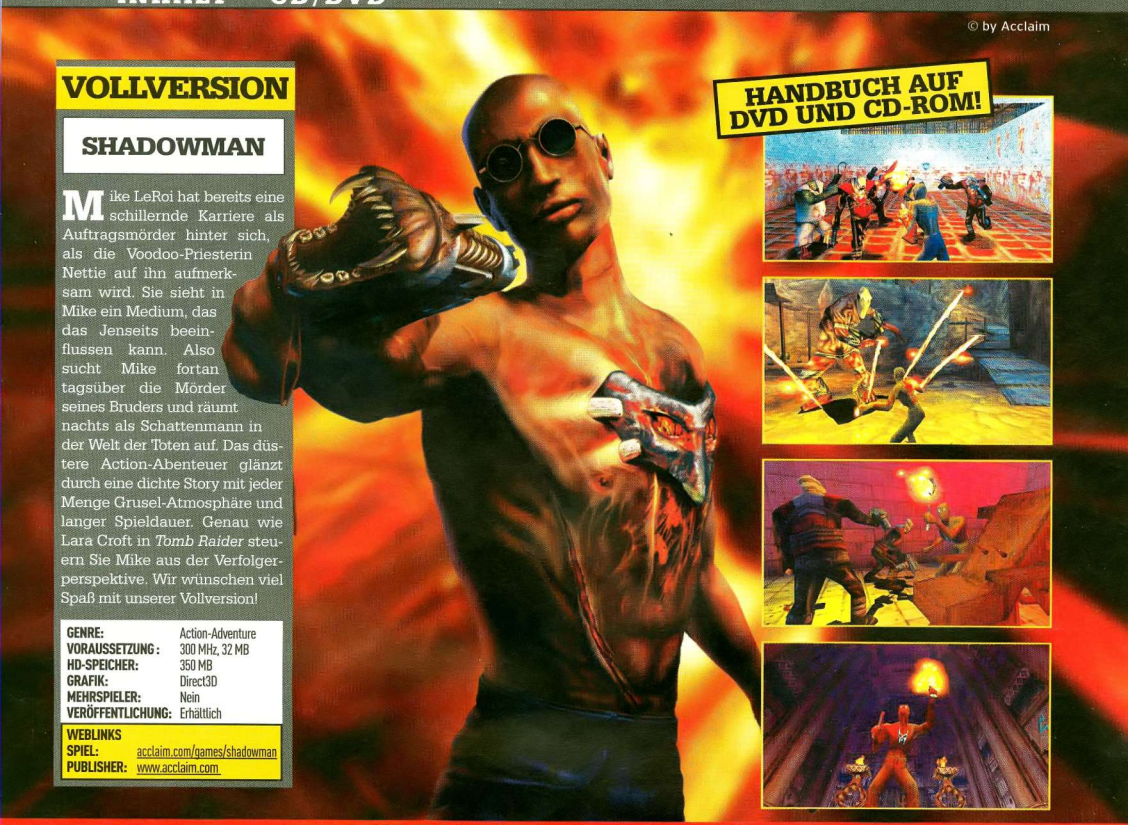
AUF PC ACTION DVD

4,7 Gigabyte Daten • Vollversion Shadowman, inkl. Handbuch und Komplettlösung • 8 Spiele-Demos: The Hulk, Colin McRae 3.0, Rise of Nations, Galactic Civilizations, Moto GP 2, Bomba, Frazzled, Waldmeister Sause • 24 Spiele-Videos, darunter: Unreal Tournament 2004, Doom 3, Half-Life 2, E3-Messebericht, Die Sims 2, Vampire 2, FIFA 2004, Planetside, Der Herr der Ringe 3, Counter-Strike: Condition Zero • Spielerforum, Wallpapers für Ihren Desktop, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

AUF PC ACTION MIT 2 CD-ROMs

Über 1,2 Gigabyte Daten • Vollversion Shadowman, inkl. Handbuch und Komplettlösung • 6 Spiele-Demos: The Hulk, Colin McRae 3.0, Galactic Civilizations, Bomba, Frazzled, Waldmeister Sause • 12 Spiele-Videos, darunter: Unreal Tournament 2004, Doom 3, Die Sims 2, Trinity, Vampire 2, FIFA 2004, E3-Messebericht, Halo, Codename: Panzers, Thief 3 • Spielerforum, aktuelle Treiber und Updates

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



VOLLVERSION

SHADOWMAN

Mike LeRoi hat bereits eine schillernde Karriere als Auftragsmörder hinter sich, als die Voodoo-Priesterin Nettie auf ihn aufmerksam wird. Sie sieht in Mike ein Medium, das das Jenseits beeinflussen kann. Also sucht Mike fortan tagsüber die Mörder seines Bruders und räumt nachts als Schattenmann in der Welt der Toten auf. Das düstere Action-Abenteuer glänzt durch eine dichte Story mit jeder Menge Grusel-Atmosphäre und langer Spieldauer. Genau wie Lara Croft in *Tomb Raider* steuern Sie Mike aus der Verfolgerperspektive. Wir wünschen viel Spaß mit unserer Vollversion!

GENRE:	Action-Adventure
VORAUSSETZUNG:	300 MHz, 32 MB
HD-SPEICHER:	350 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: acclaim.com/games/shadowman
PUBLISHER: www.acclaim.com

HANDBUCH AUF DVD UND CD-ROM!

NUR IM ABO AUF DER AB-18-DVD!

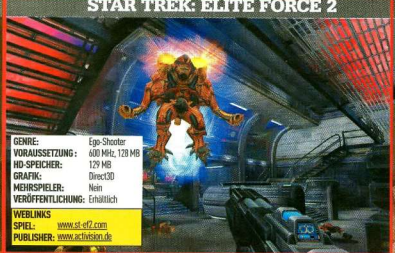
RTCW: ENEMY TERRITORY



GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	106 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL:
PUBLISHER: www.idsoftware.com

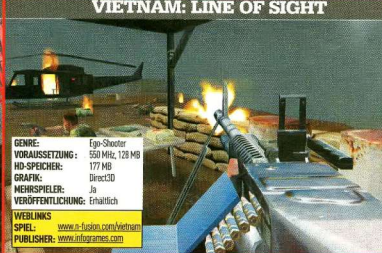
STAR TREK: ELITE FORCE 2



GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	600 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	129 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.st-ef2.com
PUBLISHER: www.activision.de

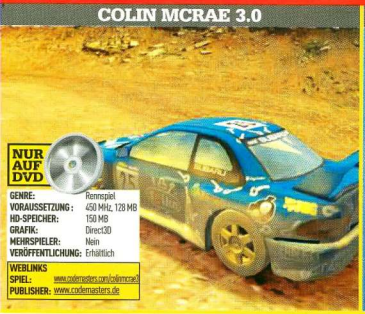
VIETNAM: LINE OF SIGHT



GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	550 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	177 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.n-fusion.com/vietnam
PUBLISHER: www.infogrames.com

COLIN MCRAE 3.0



GENRE:	Rennspiel
VORAUSSETZUNG:	450 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	150 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.codemasters.com/colinmcrae3
PUBLISHER: www.codemasters.de

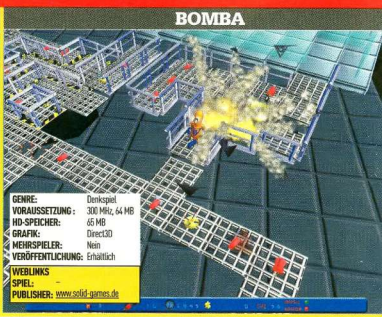
GALACTIC CIVILIZATIONS



GENRE:	Strategie
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 256 MB
HD-SPEICHER:	115 MB
GRAFIK:	DirectDraw
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

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

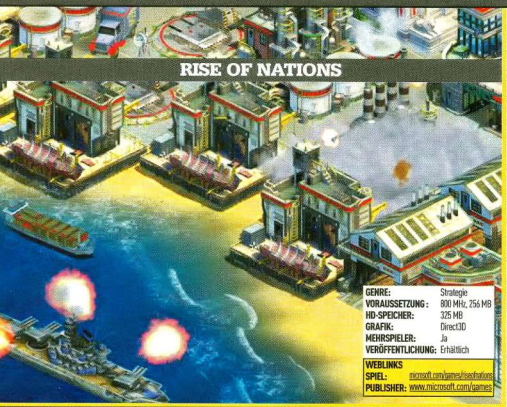
BOMBA



GENRE:	Denkspiel
VORAUSSETZUNG:	300 MHz, 64 MB
HD-SPEICHER:	65 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: –
PUBLISHER: www.solid-games.de

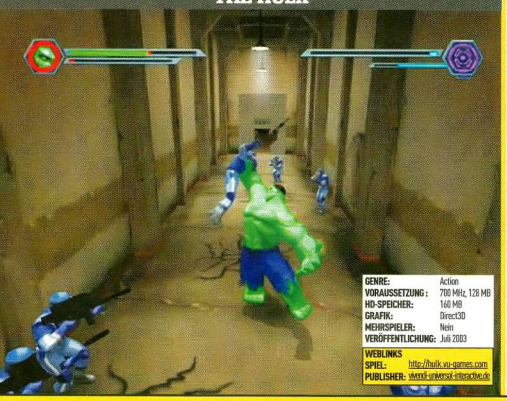
RISE OF NATIONS



GENRE:	Strategie
VORAUSSETZUNG:	800 MHz, 256 MB
HD-SPEICHER:	325 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: microsoft.com/games/riseofnations
PUBLISHER: www.microsoft.com/games

THE HULK



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

WEBLINKS
SPIEL: http://hulk.vu-games.com
PUBLISHER: vivendi-universal-interactive.de

VIDEOS

DOOM 3

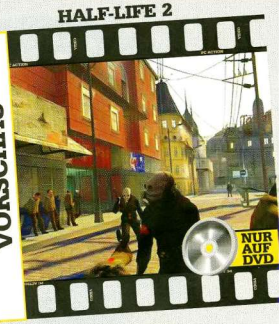
VORSCHAU



NUR AUF DVD

HALF-LIFE 2

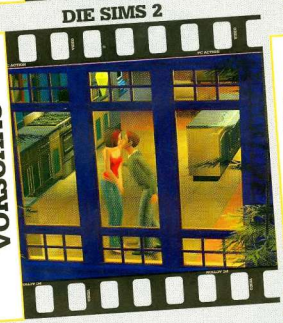
VORSCHAU



NUR AUF DVD

DIE SIMS 2

VORSCHAU



PLANETSIDE

ANGESPIELT:



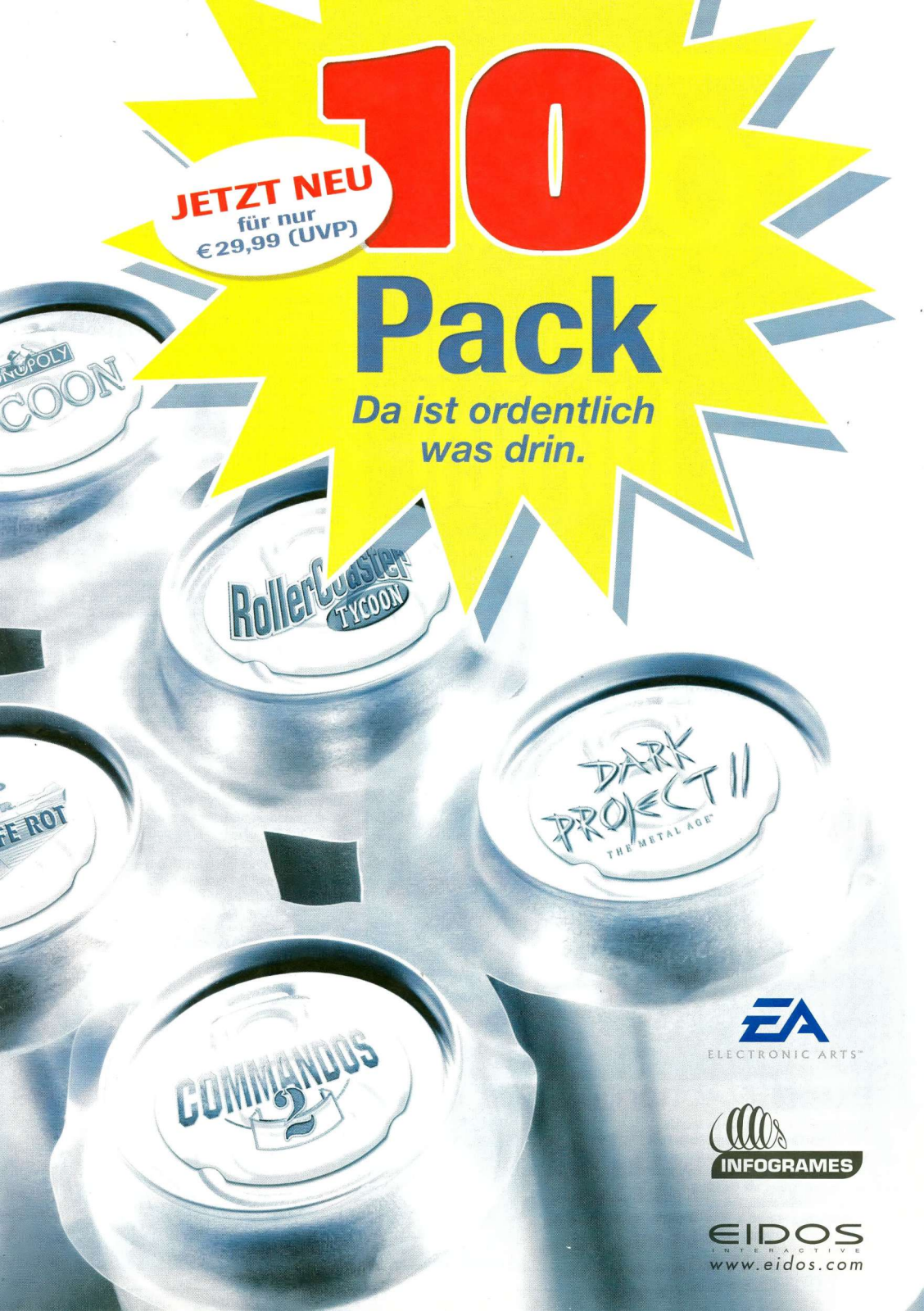
NUR AUF DVD

Weitere 20 Videos finden Sie auf der DVD!

DVD/CD-INHALT

DVD-INHALT	Ab-18-DVD	DVD	CD-ROM
VOLLVERSION:			
Shadowman	●	●	●
RtCW: Enemy Territory		●	
DEMOS:			
Bomba		●	●
Colin McRae 3.0		●	●
Frazzled		●	●
Galactic Civilizations		●	●
Moto GP 2		●	●
Rise of Nations		●	●
Star Trek: Elite Force 2		●	
The Hulk		●	●
Vietnam: Line of Sight		●	
Waldmeister Sause		●	●
VIDEOS:			
Vorschau:			
Auf der Messe, Teil 1			
- Die Sims 2		●	●
- Far Cry		●	●
- Trinity		●	●
Auf der Messe, Teil 2			
- Codename: Panzers		●	●
- FIFA 2004		●	●
- Halo PC		●	●
- S.T.A.L.K.E.R.		●	●
- Thief 3		●	●
- Vampire: The Masquerade – Bloodlines		●	●
Auf der Messe, Teil 3			
- Messebericht		●	●
- Unreal Tournament 2004		●	●
Der Herr der Ringe 3: Die Rückkehr des Königs	●	●	●
Doom 3	●	●	●
Half-Life 2	●	●	
Angespielt:			
Enter the Matrix	●	●	
Planetside	●	●	
Star Trek: Elite Force 2 (interaktiver Test)	●	●	
Will Rock	●	●	
Extra:			
Knightshift	●	●	
Trailer:			
Counter-Strike: Condition Zero	●	●	
Mythica	●	●	
Republic	●	●	
The Matrix Online	●	●	
TRON 2.0	●	●	
XIII	●	●	
SPIELERFORUM:			
Age of Mythology	●	●	●
Battlefield 1942	●	●	
Gratisspiele Ab-18	●		
GTA	●	●	●
Half-Life	●	●	●
Indiziertes Spiel	●		
Indiziertes Spiel	●		
Indiziertes Spiel	●		
Neverwinter Nights	●	●	
Raven Shield	●	●	
PATCHES:			
Age of Mythology v1.05 (e)		●	●
Arx Fatalis v1.17 (d)		●	●
Bandits v1.1.1. (eu)		●	●
Delta Force: Black Hawk Down v1.2.1 (e)		●	●
Enter the Matrix v1.52		●	●
GTA: Vice City v1.1 (d)		●	●
Iron Storm v1.041 (eu)		●	●
Max Payne v1.05 (int)		●	●
Metal Gear Solid 2: Substance v2.0		●	●
New World Order v1.41 von v1.0 (e)		●	●
Praetorians v1.04 (int)		●	●
Rainbow Six: Raven Shield v1.2 von v1.0 (d)		●	●
Restaurant Empire v1.14 (d)		●	●
Shadowman Crashfix		●	●
Unreal 2: The Awakening v1403 (d)		●	●
Vietnam: Line of Sight v1.03		●	●
HARDWARE-TREIBER:			
Win9x_Me:			
Ati Catalyst 3.4 (7.88)		●	●
Ati Control-Panels 6.14.10.5006		●	●
Detonator FX – 44.03 – Windows 95_98_Me		●	●
Leadtek Riva TNT – Geforce-FX-Treiber 43.45 (30410)		●	●
Nvidia Nforce2 Audio-Treiber 29.38 WHQL WinMe (e)		●	●
WinXP_2000:			
Ati Catalyst 3.4 (7.88)		●	●
Ati Control-Panels 6.14.10.5006	●	●	●
Nvidia Detonator FX – 44.03 – Windows XP_2000	●	●	●
Nvidia Nforce2 Audio-Treiber 29.38 WHQL Win2k (e)		●	●
Nvidia Nforce2 Audio-Treiber 29.38 WHQL WinXP (e)		●	●
WinXP und 98:			
Audigy 2 DriverPack 3 (WDM Drivers) 09_05_2003	●	●	●
AVM Fritz! Card DSL-Treiber 1.03.06		●	●
Logitech Gaming-Software 4.25 (d)		●	●
Microsoft IntelliType Pro 2.2		●	●
VIA Audio-Treiber 3.50c		●	●
VIA Hyperion 4in1 v4.47		●	●
VIA USB 2.0 Treiber 2.54		●	●
TOOLS & EXTRAS:			
3D-Analyze 2.16a		●	●
Acrobat Reader		●	●
Asus Smartdoctor 2.7		●	●
Detonator Unlock		●	●
Driver Cleaner 1.31		●	●
Gamers.IRC 4.10		●	●
RefreshForce 1.1		●	●
RivaTuner 2.0 RC 12.3		●	●
RivaTuner RC 12.4		●	●
Rtool 0.9.9.5		●	●
SPIELSTÄNDE		●	●
TIPPS & TRICKS		●	●
WALLPAPERS		●	●
WinDVD (Trial)		●	●
WinZip		●	●


STARTOPIA
TOMB RAIDER DIE CHRONIK
EA SPORTS SUPERBIKE 2001
EA SPORTS TIGER WOODS PGA TOUR 2001
DESPERADOS Wanted Dead or Alive
COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE 2
Ab 6. Juni 2003
Bild interactive
play the game vol.5


JETZT NEU
für nur
€29,99 (UVP)
10
Pack
Da ist ordentlich
was drin.
COON
RollerCoaster TYCOON
DARK PROJECT II
THE METAL AGE
COMMANDOS 2
EA
ELECTRONIC ARTS
INFOGRAMES
EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

TOP NEWS

Das sorgt für Wirbel!



»Die Hilfspakete mit Nahrungsmitteln trafen für den Herrn rechts wohl etwas zu spät ein.«

Zuxxez und Reality Pump – bekannt durch Earth 2150 – melden sich zurück: Mit KNIGHTSHIFT erscheint ein Spiel, das Rollenspieler und Strategen gleichermaßen ansprechen soll.



»Realistischer geht's nimmer: Das erste Spiel, das Waldsterben simuliert.«

Rollenspiel | Genau genommen besteht *KnightShift* aus zwei Spielen: Im Rollenspielmodus prügelt und zaubert sich Ihr generierter Charakter wie in *Diablo 2* und *Dungeon Siege* durch Monsterhorden und löst Aufträge. Acht Helden stehen für diesen Teil des Spiels zur Wahl, die ihre Fähigkeiten nach Ihren Vorgaben entwickeln und sich mit magischen Waffen und Rüstungen ausstatten. Sprachausgabe, eine spannende Story in acht Kapiteln und nicht zuletzt das Mehrspielerangebot im Stil des Battle.net entsprechen vom Umfang schon leicht einem eigenständigen Titel. Dazu gesellt sich ein Echtzeit-Strategiespiel, bei dem Sie in der Rolle des Prinzen John Ihr Königreich zurückerobern. Die drei linearen Kampagnen mit 19 Missionen unterscheiden sich vom Rollenspielmodus hauptsächlich durch die Möglichkeit, dass Sie weitere Helden rekrutieren, eine Basis errichten, Upgrades erforschen und zusätzliche Truppen ausheben. Weidende Kühe generieren die einzige Ressource: Milch. Dieser Part des Spiels ist in etwa mit *Warcraft 3* und *Spellforce* vergleichbar, sowohl was die dichte Story angeht als auch die Entwicklung und Ausrüstung der Helden. Zum Echtzeitstrategieteil gehören auch ein Gefechts- und Mehrspielermodus sowie ein Editor, mit dem sich eigene Karten erstellen lassen. Trotz der tollen Grafik soll sich *KnightShift* bei den Hardwareanforderungen äußerst genügsam zeigen: Ab 450 MHz dürfen Sie allein im Einzelspielermodus rund 200 Stunden Spielspaß genießen, und das für einen Preis von 30,01 Euro. Hä? 30 Euro und einen Cent? Warum denn das? Weil die Entwickler natürlich mit dem Titel bei Media Control geführt werden wollen. Und die berücksichtigt nur Spiele, die mehr als 30 Euro kosten.

ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.zuxxez.com



PC ACTION MEINT



Ich habe Probe gespielt und muss sagen: Der absolute Wahnsinn! In meinen Augen sind Zuxxez und Reality Pump verrückt. Nie zuvor gab es ein Spiel dieser Qualität und einem derart gigantischen Umfang zu so einem Preis. Wenn Handel und Vertrieb mitspielen, soll *KnightShift* noch im dritten Quartal 2003 erhältlich sein. Egal ob Sie *Warcraft 3* oder *Diablo 2* gerne gespielt haben, in beiden Fällen dürfte Sie *KnightShift* mehr als zufrieden stellen.

KnightShift: Einfach zauberhaft?

Sei meine Busenfreundin!

Aber hallo! Die dralle PC-Blondine ist zurück und wackelt ab Herbst in LULA 3D über unsere Monitore.

Action | So ein Ärger! Kurz vorm nächsten Porno-Dreh werden Erotik-Produzentin Lula die drei besten Darsteller entführt. Die Suche nach ihren Erotiksternchen treibt die Blondine durch halb Amerika. Neben dem Lösen diverser Rätsel und Vermöbeln finsterer Schurken spielt auch die Interaktion mit anderen Charakteren eine wichtige Rolle. Optisch setzt *Lula 3D* auf die Vulpine-Engine, die nicht nur ihre Brüste realistisch in Szene setzt. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.lula3d.de



»Endlich: Dolly Buster wird auf den Mond geschossen!«

Mit geschwellter Brust!

Computerspieler sind männlich und dauerscharf, deswegen hier das ultimative Quiz für unsere Zielgruppe: Welche Brüste sind echt, welche mit Silikon aufgepumpt? Na?



A ☐ Echt ☐ Unecht

B ☐ Echt ☐ Unecht

C ☐ Echt ☐ Unecht

D ☐ Echt ☐ Unecht

E ☐ Echt ☐ Unecht

Lösung: B und E sind echt, der Rest aufgepumpt.



Und weil wir so verdammt großzügig sind, hauen wir einen absoluten Hammerpreis raus, und zwar einen Lula-Pappaufsteller (mit leichten Gebrauchsspuren). Dazu müssen Sie nur folgende, sauschwere Frage beantworten: Wie viele Brüste sind echt? Senden Sie einfach eine SMS mit dem Schlüsselwort „pcagewinnspiel" und darauf folgend die Lösung (Beispiel: pcagewinnspiel 2) an die 82444.

(€ 0,49 pro SMS*)

0-1 RICHTIGE ANTWORTEN: Sie sind blind oder schwul. Oder beides.

2 RICHTIGE ANTWORTEN: Sie wären als Baby beinahe verhungert, oder?

3 RICHTIGE ANTWORTEN: Na ja, immerhin scheinen Sie Brüste aus dem TV zu kennen.

4 RICHTIGE ANTWORTEN: Sauber! Unser Berufstipp für Sie: Büstenhalter.

5 RICHTIGE ANTWORTEN: Sie sind Schönheitschirurg oder heißen Pamela Anderson.

*Tarif nur gültig bei D1 T-Mobil; D2 Vodafone**;02; E-Plus; Mobilcom; Debitel; **davon 12 Cent Vodafone-Leistung

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Lösungswort an:
Computec Media AG, Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Titten"
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
oder per E-Mail an gewinnspiel@pcaction.de

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

INTERVIEW

MACH'S NOCH MAL, SID!



Kann selbst nicht fechten: Sid Meier bei der „Verkündigung".

Er tut's wirklich. Ein Klassiker aus dem Jahr 1987 wird vom eigenen Schöpfer neu erschaffen. *PIRATES!* soll 2004 kommen. Spiele-Gott Sid Meier erhörte uns:

PC ACTION Was soll anders werden beim neuen *Pirates!*?

SID MEIER: Der Charakter des Spiels bleibt gleich. Ändern werden sich drei Dinge: Mehr Schauplätze, 3D-Grafik, mehr Rollenspiel-Aspekte, um den faszinierenden Charakteren der damaligen Zeit gerecht zu werden. Außerdem altert dein Kapitän. Das war ein Wunsch der Fans.

PC ACTION Was macht die Faszination von *Pirates!* aus?

SID MEIER: Die geschichtliche Vorlage und die Freiheit während des Spiels. Du entscheidest selbst, wohin die Reise geht. Eigentlich war das damals echt revolutionär, wir wussten es nur nicht. [lacht]

LIES MICH!

MAX PAYNE 2



Action | Neuigkeiten gibt's in Sachen *Max Payne 2*. Zwar war vom Spiel auf der E3 noch immer nichts zu sehen. Dafür wurde bekannt, dass Teil 2 definitiv noch am Jahresende 2003 erscheint. (CS)

Gemein: Mehr gab's von Max Payne 2 nicht zu sehen.

Info: www.maxpayne.com

HITMAN 3



»Ausgegraben: Ramses III.«

Action | Bis auf dieses Bild gab es von *Hitman 3* bei der E3 nichts zu sehen. Sicher ist nur: Es kommt und der Titel spielt in Las Vegas. Da IO Interactive seine Glacier-Grafik-Engine gerade auf Online-Unterstützung umstellt, könnte Sie vielleicht sogar erstmals ein Mehrspieler-Modus erwarten. Erscheinen soll das Spiel im nächsten Jahr. (JO)

Info: www.hitman2.com

SAM & MAX 2



Adventure | Aufgepasst: Wie uns Projektleiter Michael Stemmle verriet, erhält *Sam & Max Freelance Police* eine klassische Point-and-Click-Steuerung. Grafisch setzt das Comic-Abenteuer auf die gleiche Engine wie *Vollgas 2*. Geplanter Erscheinungstermin ist Frühjahr 2004. (CS)

»Kommissar Rex hat neuerdings einen Nudisten als Komplizen – pfui!«

Info: www.lucasarts.com

JAGGED ALLIANCE 3

Strategie | Die Chancen auf einen dritten Teil des rundenbasierten Strategie-Knüllers stehen laut Robert Sirotek von SirTech ausgezeichnet. Gleiches gilt für *Wizardry 9*. Gerüchten zufolge gibt es jedoch noch Schwierigkeiten, was die Finanzierung betrifft. (CS)

Info: www.sir-tech.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	Enter the Matrix	Infogrames
2	▲	NEU	Grand Theft Auto Vice City	Take 2
3	▲	NEU	Die Sims Megastars	EA
4	▲	NEU	Freelancer (dt.)	Microsoft
5	▼	1	Vietcong	Take 2
6	▼	3	Die Sims Deluxe Edition	EA
7	▲	NEU	Rise of Nations	Microsoft
8	▲	NEU	Tropico 2: Die Pirateninsel	Take 2
9	▼	2	Indiana Jones 6	EA
10	▼	5	DTM Race Driver	Codemasters

Quelle: SATURN

Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?



Für THE FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE braucht's 'nen starken Magen. Aber nicht, weil Sie gegen den Hunger in Person kämpfen.

Action | Im Herbst 2003 erwartet Sie ein Erlebnis der biblischen Sorte. Das Spiel ist aber nichts für schwache Nerven, fließt doch literweise Pixelblut. Sie schlüpfen in die Rolle von Erzengel Abaddon und ziehen als überirdischer Leibwächter der drei Auserwählten gegen die vier Reiter der Apokalypse (Krankheit, Krieg, Hunger und Tod) in die Schlacht. Die Kräfte Ihrer Mitstreiter müssen Sie einsetzen, um den Kampf gegen die Reiter zu gewinnen. Schwerter, Schusswaffen und ihre Fäuste helfen gegen kleineres Geschmeiß. Ein Zeitlupeneffekt wie in *Matrix* soll die Kämpfe betonen. NIELS DIEKMANN

Info: www.3do.com

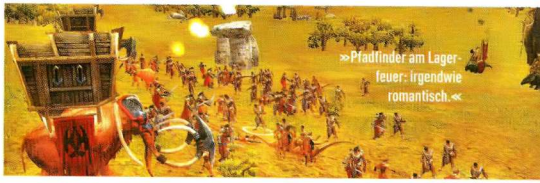


Da kriegst du 'nen Hals!



Echtzeit-Strategie | Mit *Paraworld* entführt Sie die Entwicklerschmiede Sunflowers ins Reich der Urviecher. In einer umfangreichen Kampagne begleiten Sie drei Hauptprotagonisten und diverse Stämme durch mehr als 20 Gebiete und fünf Klimazonen. Ihre Truppen setzen sich aus Eingeborenen und 50 Tierarten zusammen. Unter anderem Dinosaurier und Mammuts. Interessante Idee: Ihre Einheiten sammeln durch Gefechte Erfahrungspunkte, werden somit stärker und verfügen über neue Fähigkeiten. Ein Mehrspielermodus in drei Varianten für bis zu acht Spieler ist auch dabei. Erscheinungstermin: zweite Hälfte 2004. TANJA BUNKE

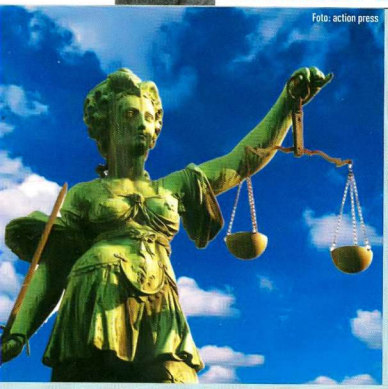
Info: www.sunflowers.de





Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT ÜBER DAS THEMA JUGENDSCHUTZ


Foto: action press

»Zwei Pfund Rinderhirn? Darf's auch ein bisschen mehr sein?«

Deutschland kommt mir spanisch vor!

Jugendschutz wird in Deutschland mit einer sagenhaften Gründlichkeit praktiziert, im Zweifelsfalle sogar gegen die Pressefreiheit: Wenn Spiel X indiziert wird, droht PC ACTION schon bei dessen Nennung Ungemach, denn eine namentliche Erwähnung im redaktionellen Teil kann als verbotene „Werbung" interpretiert werden. Inzwischen werden wir ja schon darin zensiert, welche Demoversionen oder Videos auf die im freien Verkauf erhältlichen DVDs dürfen. Einen völlig anderen Denkansatz hat man in den USA. Dort sind Meinungsfreiheit und künstlerische Freiheit („Freedom of Speech") dank des ersten Artikels der Verfassung vor staatlichen Zensurversuchen sicher. Seit dem 3. Juni gehören auch Computerspiele offiziell zu den dadurch geschützten Medien. Der 8. U.S. Circuit Court of Appeals erklärte eine lokale Verordnung im Bezirk St. Louis County für verfassungswidrig, laut der sich Verkäufer strafbar machen, die bestimmte Spiele an Jugendliche unter 17 Jahren abgeben. Richter Morris S. Arnold stellt in seiner Urteilsbegründung fest: „Aufgrund des ersten Verfassungsartikels sind wir verpflichtet, anzuerkennen, dass Videospiele ebenso schutzberechtigt sind wie die beste Literatur." Amerikanischen Händlern ist es natürlich weiterhin gestattet, Minderjährigen den Erwerb von als „Mature" („erwachsen") eingestuften Spielen vorzuenthalten – aber der Staat hat nichts zu zwangsreglementieren. Für die US-Spieleindustrie ist dies ein wichtiger Sieg, der weitere Zensurversuche auf regionaler Ebene (wie im Bundesstaat Washington) im Keime ersticken könnte. Der hinreichend gegängelte und bevormundete deutsche Spieler bekommt vor Wehmut feuchte Augen: Zwischen dem „Land of the Free" und der Regulierungsrepublik Deutschland liegen in vielerlei Hinsicht Welten.

Ringel-Ringel-Reihe

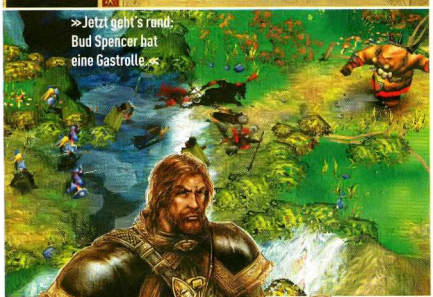
Die Flut an H.D.R.-Spielen ebbt nicht ab. Bei WAR OF THE RING kuscht Sauron sogar vor einer Maus – und die halten Sie in der Hand!



Suchspiel: Wer auf diesem Bild Gollum findet, darf ihn behalten.

Echtzeit-Strategie | Im Strategiespiel von Liquid Entertainment (zuletzt *Battle Realms*) können Sie die bekannten Helden steuern. Es sollen auch im Film nicht gezeigte Charaktere, Wesen und Schauplätze einbezogen werden. Der Spieler hat die Wahl zwischen den Armeen der Völker Mittelerdes oder den Heerscharen Saurons. Die angekündigten Massenschlachten lassen auf epische Gefechte wie in der Romanvorlage hoffen. Ein mit Spannung erwartetes Feature sind die „Multiplayer campaigns", die nach der Einzelspielerkampagne für anhaltenden Spielspaß sorgen sollen. NIELS DIEKMANN

Info: blacklabelgames.com



»Jetzt geht's rund: Bud Spencer hat eine Gastrolle.«



»Skandal in der Oper: Rollen in „Die Walküre" mit Pennern besetzt!«

* DUKES ECKCHEN * DUKES ECKCHEN * DUKE



Recycling?

Schockierend! Auf der offiziellen Webseite wurden alle Screenshots zu DUKE NUKEM FOREVER entfernt.

Ego-Shooter | 3D-Realms findet, dass die bislang erhältlichen Bilder auf der offiziellen Homepage dem fertigen Produkt nicht gerecht würden und hat die Screens entfernt. So ein Mist – wo es im Winter 2666 doch eigentlich so weit sein sollte! Doch nun ist dieser Termin gefährdet. Statt an einem Dienstag wird *DNF* wahrscheinlich erst an einem Freitag fertig. Als Grund gab man an, dass die *Unreal*-Engine modifiziert werde. Wir bohrten nach und förderten Erstaunliches zutage. Um die mittlerweile auf 760 Millionen US-Dollar gestiegenen Entwicklungskosten reinzuholen, versah der Entwickler den Titel jetzt mit dem Grünen Punkt. So hofft man, einen Teil der Kosten vom deutschen Staat ersetzt zu bekommen. AHMET ISCITÜRK

Info: www.3drealms.com



»Durch den Grünen Punkt ist die Finanzierung gesichert!«



GERÜCHTE KÜCHE

Pssst! Noch diesen Monat soll EA in den USA angeblich zwei neue COMMAND & CONQUER-Spiele vorstellen. Vielleicht!

Internet-Foren sind eine spannende Sache. Da kann man so richtig schön Spaß haben, ohne gleich erkannt zu werden. So wie George Michael auf der Herrentoilette. Foren zu bekannten Spiele-Serien sind besonders lustig. Im Community-Bereich von EAs *Command & Conquer*-Reihe entdeckten wir zwischen den zahlreichen „Ihr-seid-alle-doof"-Beiträgen etwas sehr Interessantes. Ein User erwähnte beinahe beiläufig, dass schon diesen Monat zwei dicke *C&C*-Meldungen aus den USA erwartet werden. Natürlich gibt's viel Gerede, wenn der Tag lang ist, und gerade in solchen Foren findet sich viel Schwachsinn. Doch in diesem Fall handelt es sich um ein EA-Community-Teammember. Dann muss da doch was dran sein, oder? Spekulationen zufolge handelt es sich um die Ankündigungen eines Add-ons zum jüngst indizierten Strategiespiel und ein gewisses *C&C Tiberium Twilight*. EA Deutschland machte dazu aber gegenüber PC ACTION keine Angaben. Tja, was soll man sagen? Ein Add-on für das Strategical wäre für den deutschen Markt sowieso irrelevant, solange die Indizierung nicht aufgehoben wird. Ein Community-Manager von Westwood hatte übrigens bereits vor Monaten schon einmal *C&C*-Fans in Aufregung versetzt: „Ich sehe eine große Zukunft, eine *Tiberium*-Zukunft", orakelte er. Wahrscheinlich wollen die uns doch sowieso nur alle verarschen!



Da EAs jüngstes Strategiespiel indiziert wurde, gibt's einfach einen Screenshot von C&C: Renegade!



»Selbst Einstein konnte uns die Gerüchte nicht einwandfrei bestätigen. Verdammt.«



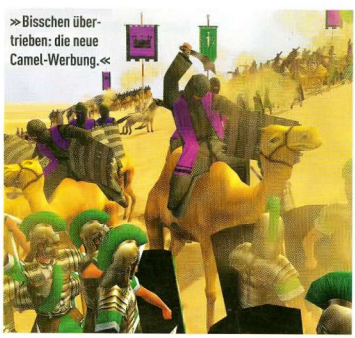
» Romanes eunt domus! «

Elefantenhochzeit

Als Feldherr unterwerfen Sie in ROME: TOTAL WAR widerborstige Barbaren. Sowohl rundenweise als auch in Echtzeit.

Strategie | Im dritten Teil der *Total War*-Serie verbindet die Softwareschmiede Creative Assembly den rundenbasierten Teil noch stärker mit den taktischen Echtzeitschlachten: Eine richtige Kampagne erzählt die Geschichte vom ersten Punischen Krieg bis zum Tod des Kaisers Augustus. Abgesehen von der deutlich besseren Grafik unterscheidet sich *Rome: Total War* durch seinen erweiterten rundenbasierten Modus von seinen Vorgängern: Auf der nun detaillierten 3D-Übersichtskarte dürfen Sie Ihre Armeen vor Gefechten strategisch klug positionieren. Rom ruft Sie Anfang 2004 zu den Waffen. ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.activision.de



» Bisschen übertrieben: die neue Camel-Werbung. «

Ich deck dich!



» Die Hausbesetzer kriegen wir schon noch klein ... «

FULL SPECTRUM WARRIOR: Beim neuen Trainingsspiel der US Army dürfen Sie mit strammen Boys in heißen Uniformen spielen.

Action | *America's Army* lässt grüßen. In *Full Spectrum Warrior* proben Sie als US-Infanterist mit Ihrer Einheit den Ernstfall. Ähnlich wie bei *Raven Shield* können Sie jederzeit in die Rolle eines x-beliebigen Team-Mitglieds schlüpfen. Um Ihnen ein besonders realistisches Spielerlebnis zu ermöglichen, sollen die computergesteuerten Kollegen die beste KI besitzen, die jemals in einem Taktik-Shooter zum Einsatz kam. Ob das stimmt, zeigt sich Anfang nächsten Jahres. Dann wollen die Pandemic Studios (*Battlezone 2*) *Full Spectrum Warrior* fertig haben. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.pandemicstudios.com



» Schneewittchen, lass dein Haar herunter! Oder so ähnlich. «

WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH ...

Alexandra Constandache?

WENN SIE DER HUNGRIGE BLICK NOCH NICHT BEUNRUHIGT, SOLLTE SIE ALEXANDRAS HERKUNFTSORT ALARMIEREN: DIE HÜBSCHE 25-JÄHRIGE STAMMT NÄMLICH AUS DRACULAS HEIMAT TRANSSILVANIEN.

Egal ob Vamp oder Vampir, selbst wenn die schlimmsten Befürchtungen zutreffen, wer ließe sich von dieser Schönheit nicht gerne beißen? Kleiner Tipp: Morgens sind Sie in Sicherheit. Nicht etwa, weil da die Sonne aufgeht, sondern weil Alexandra nie frühstückt. Ihre Lieblingsspeisen – Pizza und Pasta – schmecken sowieso mittags oder abends besser. Falls Sie es aber mit der „wichtigsten Mahlzeit des Tages" ähnlich halten und dafür immer wieder kritisiert werden, haben wir für Sie ein gutes Argument zur Hand: Wie Alexandra beweist, kommt frau auch ohne Frühstück im Leben gut voran. Schließlich hat sie sich als Vorstand bei Zuxxez bereits zur Spitze der Karriereleiter hochgearbeitet. In die Branche ist sie bei TopWare im Bereich Technischer Support eingestiegen, avancierte aber bald zur Entwicklungsleiterin. In dieser Funktion war Alexandra an der Produktion von *Gorky 17* und *Heli Heroes* beteiligt. Mal sehen, wie das weitergeht: Wenn sie ihrem Motto „Wenn du bereits alles erreicht hast, hast du deine Ziele nicht hoch genug gesteckt" folgt, dann dürfen wir noch Großes erwarten. Das derzeitige Projekt *KnightShift* hat uns jedenfalls schon voll überzeugt. ALEXANDER GELTENPOTH

S-4 MOBILEGAMING

Intel® Pentium® 4 3.06GHz Prozessor
533 FSB und 512KB Advanced Transfer Cache
Mainboard mit Intel® 845MP+ ICH3M Chipsatz
512MB PC-2100 DDR SDRAM
15,0" UltraXGA TFT Active Matrix LCD
► NEU! ATI® Mobility RADEON™ 9000 PRO 128MB DDR
Dual-Display Monitor- und TV-Ausgang
► NEU! 60GB 5400 U./Min. Ultra ATA100 Festplatte

ahead of the game.

Hier ist die neuste Innovation von Alienware® - der neue Massstab für höchste Spieleleistung. Die unübertroffene Leistung und Zuverlässigkeit von Alienware® Systemen spiegeln sich nun auch in deren aussergewöhnlichem Äusseren wider. Konfiguriert mit den leistungsfähigsten Komponenten, die derzeit verfügbar sind, und zusammen mit unserem preisgekrönten Kundendienst, bieten Alienware® Systeme das beste Spiele-Erlebnis. Nicht verwunderlich, dass sie auch "The Ultimate Gaming Maschines" genannt werden!

► Gehäuse in verschiedenen exklusiven Metallic-Lackierungen
Hochleistung-Heatsink Kühlung
Sound Blaster® PRO kompatibel mit Wavetable
5.1 3D Surround Sound mit digitalem S/PDIF Ausgang
Front Panel Audio DJ CD Player
Erlaubt CD Wiedergabe, auch wenn das System ausgeschaltet ist
Austauschbares 3,5" Diskettenlaufwerk 1,44MB
Austauschbares 24x/10x/24x CD-RW / 8x DVD Combo Laufwerk
Type II PCMCIA Slot
4 USB 2.0 Anschlüsse und 1 IEEE 1394 Anschluss
Infrarot Wireless IR Schnittstelle
► NEU! Integrierte Wireless 802.11a+b Mini-PCI Karte
10/100Mb Ethernet LAN und 56k Modem
Größe: 33,0 cm x 4,3 cm x 29,0 cm
Gewicht: 3,44 kg ohne Batterie
Exklusiver 120W Stromadapter
Microsoft® Windows® XP Home Edition

AlienAdrenaline: Video Performance Optimizer
AlienAutopsy: Automatisierter technischer Support

► NEU! Alienware® 16MB USB 2.0 Memory Stick
Individualisiertes Handbuch
Gratis Alienware® T-Shirt
Gratis Alienware® fUnc™ Mauspad
► AlienCare: Technischer Support für Advanced Gaming:
Lebenslanger Zugriff auf personalisiertes online Support Portal
1 Jahr kostenlose technische Support Hotline (24h an 7 Tagen/Woche)
1 Jahr Abhol-Service
Optimiert und konfiguriert für beste Spiele-Performance

2.799 €

► inkl. MwSt., exkl. Versand
► Für aktuelle Preise siehe www.alienware.de



S-4 DESKTOPGAMING

► NEU! Intel® Pentium® 4 3.0GHz Prozessor mit HT Technologie
► NEU! 800 FSB und 512KB L2-Advanced Transfer Cache
► NEU! Mainboard mit Intel® 875P-Chipsatz
► NEU! 512MB Dual-Channel PC-3200 DDR SDRAM
► NEU! 120GB 7200 U./Min. S-ATA150 Festplatte 8MB Cache
► NEU! ATI® RADEON™ 9800 PRO 128MB DDR
► NEU! Astral Blue AlienIce: Videokühlung System

► NEU! Exklusives Alienware® ATX-Gehäuse mit 420 Watt
Hochleistungs-Heatsink Kühlung
Sound Blaster® Audigy 2™ 6.1 Soundkarte mit EAX Advanced HD
16x/48x DVD-ROM Laufwerk - schwarz
52x/24x/52x CD-RW Laufwerk - schwarz
Gigabit Ethernet Adapter
Microsoft® Windows® XP Home Edition

AlienAdrenaline: Video Performance Optimizer
AlienAutopsy: Automatisierter technischer Support

Logitech® Internet Tastatur
Microsoft® IntelliMouse Explorer 3.0
Gratis Alienware® fUnc™ Mauspad
► NEU! Alienware® 16MB USB 2.0 Memory Stick
Individualisiertes Handbuch
► AlienCare: Technischer Support für Advanced Gaming:
Lebenslanger Zugriff auf personalisiertes online Support Portal
1 Jahr kostenlose technische Support Hotline (24h an 7 Tagen/Woche)
1 Jahr Abhol-Service
Optimiert und konfiguriert für beste Spiele-Performance

2.399 €

► inkl. MwSt., exkl. Versand
► Für aktuelle Preise siehe www.alienware.de



"Der schnellste PC im Test."

-Testsieger PC Games Hardware





► Konfigurieren Sie Ihr Traumsystem:
WWW.ALIENWARE.DE
► Telefonische Beratung:
0800 100 5079
► Außerhalb Deutschlands: **00353 902 56500**

Alienware® empfiehlt Microsoft® Windows® XP

ALIENWARE™
THE ULTIMATE GAMING MACHINE™

Die Angaben über Preis, Ausstattungen und Verfügbarkeit können ohne Ankündigung geändert werden. Monitor und Lautsprecher sind im Preis nicht enthalten. Alle Preise verstehen sich exklusiv Versand. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Für weitere Informationen über Garantie, Leistung und technischen Support besuchen Sie bitte: www.alienware.de. Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht variieren. Die Datentransfer Geschwindigkeiten für CD-ROM, DVD-ROM, CD-RW und DVD+RW/+R Laufwerke können variieren, und CD-ROMs bzw. DVDs, die auf diesen Laufwerke erstellt wurden, können unter Umständen mit anderen Abspielgeräten nicht kompatibel sein. Die Datentransfer Geschwindigkeiten für Modems und Netzwerkkarten können variieren. Auszeichnungen und Zitate betreffen kein bestimmtes System oder keine bestimmte Konfiguration. Das Logo von Intel, Intel Inside und von Pentium sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Intel Corporation. Alle eingetragenen Warenzeichen oder Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Besitzers. Änderungen des Gehäusesdesigns vorbehalten.



»Tipp für Bestattungsunternehmer: manchmal einfach ein bisschen nachhelfen!«

Shiny schiebt keine ruhige Kugel!

Wer hätte das gedacht: Für 2003 und 2006 sind ENTER THE MATRIX 2 & 3 angekündigt.

Action | *Enter the Matrix* verkauft sich besser als geschnitten Brot – wen wundert's also, dass Teil 2 und 3 bereits in Planung sind? Das jedenfalls berichtet die Website Computer & Videogames. Dort heißt es, *Enter the Matrix 2* erscheine Ende dieses Jahres. Würde prima zum Filmstart von *Matrix Revolution* passen, was? Teil 3 ist dagegen angeblich erst für 2006 angekündigt. Atari Deutschland wollte die Meldung auf unsere Anfrage weder bestätigen noch dementieren. HARALD FRÄNKEL

Info: www.computerandvideogames.com

Unser Wunschzettel

Was könnte Shiny Entertainment bei den Nachfolgern zu *Enter the Matrix* besser machen? Wir hätten da ein paar Vorschläge.

GRAFIK-VERBESSERUNG
Autoreifen sind in *EtM* quadratisch oder bei maximalen Details achteckig. Das muss nicht sein! Es sollten einfach ein paar Polen mitspielen. Dann würde sich keiner wundern, wenn die Wagen gar keine Reifen mehr haben, und alle Nörgler wären glücklich.

KI-VERBESSERUNG
Wenn Shiny schon partout nicht auf rasende Autos verzichten will, sollte die Firma wenigstens die KI bei den computergesteuerten Verfolgungsjagden verbessern. Am einfachsten wäre dies zu erreichen, indem weder Niobe noch eine andere Frau im Spiel ans Steuer darf.

DESIGN-VERBESSERUNG
Das Leveldesign bei *EtM* hatte kleinere Schwächen. Für den zweiten Teil würden wir uns wünschen, dass Shiny seinen so genannten I.K.E.A.-Editor mitliefert. Dann kann sich jeder eigene Levels basteln. Die werden dann vielleicht nicht schön, aber sehr individuell.

Fotos: action press









»Flieeeger, grüß mir den Boden, grüß mir die ...«

Das macht Geschichte!

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY will sich besonders durch die Story von anderen Flugsimulationen abheben.

Simulation | Erinnern Sie sich noch an das storylastige *Crimson Skies*? Das war doch mal 'ne richtig spannende und einsteigerfreundliche Flugsimulation! Im Herbst gibt's mehr von der Sorte. Kein Geringerer als der Schöpfer der legendären *X-Wing*-Serie, Lawrence Holland, arbeitet mit seinem Team derzeit an *Secret Weapons Over Normandy*. Als Mitglied einer geheimen Flugstaffel erleben Sie die berühmtesten Schlachten des Zweiten Weltkriegs hautnah mit. Dazu zählen unter anderem die Landung der Alliierten in der Normandie (D-Day) und die Schlacht um Midway. Ihr Arbeitsplatz: das Cockpit eines von 20 originalgetreu nachgebildeten Fliegern, etwa der Me-262 oder der B-17. Termin: Winter 2003. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.overnormandy.com

LIES MICH!



»Drachenzahnärzte leben gefährlich.«

SACRED

Action-Rollenspiel | Ende des Jahres erscheint mit *Sacred* ein Action-Rollenspiel im Stil von *Diablo*. In über 200 Missionen erwarten Sie viele, viele Rätsel und Kämpfe. Sechs Protagonisten geben sich die Ehre: Gladiator (Krieger), Wald-Elfe (Bogenschütze), Dunkel-Elfe (Mönch), Seraphim (mystischer Engel), Kampf-Magier und Vampir-Lady (Kriegerin mit Wölfen als Begleitung). Ein umfangreicher Online-Modus ist ebenfalls angekündigt. (TABU)

Info: www.ascaron.biz/d/sacred

BAPHOMETS FLUCH 3



»Bei der Aussicht muss man sich erst einmal hinsetzen.«

Adventure | Ab 10. Oktober ist Hirnakrobatik angesagt. Dann soll *Baphomets Fluch 3* erscheinen. Mit den bekannten Protagonisten George und Nico reisen Sie zu vielen Schauplätzen der Welt – unter anderem Prag, Paris, Glastonbury und in den Dschungel des Kongo. Das Adventure ist diesmal komplett in 3D und bescheert Ihnen eine neue Benutzeroberfläche. (TABU)

Info: www.thq.de

PIRATES OF THE CARIBBEAN



»Neu in der Tanzschule: Säbelwalzer«

Rollenspiel | Rechtzeitig zum Filmstart von *Pirates of the Caribbean* soll das gleichnamige Rollenspiel von Bethesda Softworks erscheinen. Als Kapitän eines Piratenschiffes erleben Sie zahlreiche Abenteuer zu Wasser und zu Lande – beispielsweise eine Schlacht gegen die untote Besatzung eines Geister-Kahns. Geplanter Erscheinungstermin ist der 14. Juli. (TABU)

Info: http://pirates.bethsoft.com

BILD DIR DEINE MEINUNG!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Welches Genre bevorzugen Sie?
Hier ist das Ergebnis der Auswertung



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 Game Boy Advance SP von Nintendo.

Im Monat Juni haben gewonnen:

Den Multimedia-PC:
MICHAEL BERKHAHN
AUS SCHWANEBECK

Den Nintendo Game Boy Advance SP:
THOMAS WELTER
AUS KÖNIGSWINTER



AVIA
über 90x für Sie in Deutschland
BEMI
first in service
Call Center
Tel. + 49 (0) 8142-44 87-230
Fax + 49 (0) 8142-44 87-295

Den Nintendo GameCube:
MARKUS SALZMANN
AUS NIESKY

Die Sony PlayStation 2:
TIM SEIBEL AUS
HERMANNSBURG

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!



DIE 100 BESTEN PC-SPIELE ALLER ZEITEN

SEITE 36

Wählen Sie Ihren All-Time-Favourite in den Spiele-Olymp. Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pcagewinnspiel" und darauf folgend den Spieletitel (Beispiel: pcagewinnspiel Ibiza Babe Watch) an die Nummer 82444 (€ 0,49 pro SMS*). Unter allen Einsendern verlosen wir drei fette Spiele-Pakete und Hardware.



LULA 3D

SEITE 11

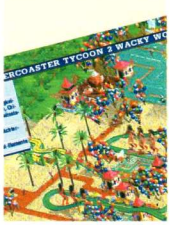
Sie wollen einen Pappaufsteller von Gina Wild? Sie Schwein! Geht trotzdem: Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pcagewinnspiel" und darauf folgend die Lösungszahl (Beispiel: pcagewinnspiel 3) an die Nummer 82444 (€ 0,49 pro SMS*).



ROLLERCOASTER TYCOON: WACKY WORLDS

SEITE 104

Infogrames und PC ACTION verlosen Mega-Keyboards und Vollversionen zur Kirmes-Simulation. Senden Sie uns einfach eine SMS mit dem Schlüsselwort „pcagewinnspiel WACKYWORLD" an die Nummer 82444 (€ 0,49 pro SMS*).



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*). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats.



DARAUF WARTEST DU!

SEITE 43

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*). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats.



LESER GRÜSSEN LESER

SEITE 28

Grüßen Sie Freunde, Bekannte und andere PC-ACTION-Leser lockerflockig 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*). Jeden Monat werden die zehn originellsten Texte veröffentlicht. Der kreativste Leser wird zudem mit einem Spiel belohnt.

*Tarif nur gültig bei D1 T-mobil; D2 Vodafone**; E-Plus; O2; 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
21 Jahre
PlanetLAN
fl@planetlan.de

Jetzt mal Butter bei die Fischköpfe!

Wahnsinn: Zwei 1.000er-LAN-Partys im hohen Norden am gleichen Wochenende. Eigentlich Unsinn, aber es werden wohl beide voll. Mein Vorschlag: Standleitung von Oldenburg nach Neumünster ziehen, beide Partys digital vereinen und die Turniere gemeinsam austragen.



»Skandal: Massentierhaltung.«

Aber hallo! Im hohen Norden finden Ende Juni mit der NFRAG und der NORTHCON zwei LAN-Partys mit jeweils über 1.000 Teilnehmern statt.

NFRAG GEGEN NORTHCON

	NFRAG 3	NORTHCON 2003
WANN?	27. bis 29. Juni	27. bis 29. Juni
WO?	26123 Oldenburg	24537 Neumünster
WER?	1.008 Teilnehmer	1.360 Teilnehmer
EINTRITT?	25 bis 35 Euro Eintritt	27 Euro + 2 Euro Parkplatz
STATUS? (STAND MAI)	900 Anmeldungen 300 bezahlte Plätze	1.250 Anmeldungen 210 bezahlte Plätze
TURNIERE?	PCA-WWCL Turniere mit rund 8.000 Euro an Sachpreisen	Turniere mit rund 6.000 Euro an Sachpreisen
SPECIALS?	Highspeed-Netzwerk Chill-out Event-Bereich Separater Schlafraum Catering vor Ort	2-MBit-Internet Chill-out Casemod-Werkstatt Separater Schlafraum Catering vor Ort
MEHR?	www.nnga.de	www.northcon.de

LAN-Party | Der Norden wird mobilisiert: 2.400 Zocker sind nötig, um vom 27. bis 29. Juni die Hallen der Northsea Fragging (NFrag 3) und der Northern LAN Convention (NorthCon 2003) zu füllen. Das war nicht geplant. Die beiden Veranstalter, innovative LAN Entertainment (NorthCon) und Northern Network Gamer Association (nFrag), hatten sich schlicht nicht abgesprochen. Eine Terminverschiebung war unmöglich, da schon alles vertraglich festgelegt war. 200 Kilometer trennen die beiden Veranstaltungen. Bei Redaktionsschluss lieferten sich die Partys hinsichtlich der Anmeldungen ein Kopf-an-Kopf-Rennen. Größenwahn kann keinem der beiden Veranstalter vorgeworfen werden: Beide arbeiten grundsolide und machen schon den zweiten Anlauf in dieser Größenordnung. Jetzt versuchen sie, sich gegenseitig mit Besonderheiten zu übertreffen. Vielleicht ist das aber gar nicht nötig, es sieht nämlich ganz so aus, als würden beide LAN-Partys ausgebucht. FELIX LOHMEIER

Infos: www.nnga.de; www.northcon.de

Für einen Sack voll Dollar

Die ELECTRONIC SPORTS LEAGUE baut ihr Angebot aus. Und verschleudert mal eben 80.000 Euro an Profispieler.



E-Sports | Die Online-Liga Electronic Sports League (ESL) hat mittlerweile über 170.000 Matches ausgetragen und über 300.000 registrierte Spieler. Wöchentlich kommen bis zu 3.000 hinzu. Gezockt werden alle Spiele, die sich online für einen Turniermodus eignen. Alleine *Counter-Strike* gibt es in 14 Spielmodi und -stärken. Bereits seit einiger Zeit können Spieler in der Königsklasse, den so genannten „Pro Series", dick Geld verdienen: 80.000 Euro Preisgeld werden mit Unterstützung von Intel ausgeschüttet. Wenn 300.000 Spieler um den Einzug in die Profiliga kämpfen, kann's schon mal bunt zugehen. Deshalb hat die ESL nun noch die „Amateur Series" und die „Advanced Ladder" als Bindeglied zwischen der Liga und den Pro Series eingerichtet. FELIX LOHMEIER

Info: www.esl-europe.net

Jetzt aber im Schweizgalopp!

Wer sich nicht schnellstmöglich für die LANFORCE V in Bern anmeldet, ist wahrscheinlich ein armes Schwein.

LAN-Party | Das Team der Lanforce will einen neuen LAN-Rekord für die Schweiz aufstellen. 1.500 Zocker sollen in den Bea Expo Hallen in Bern Platz finden. Das Spektakel steigt vom 5. bis 7. September. Der Veranstalter hat einige interessante Ankündigungen: Gigabit Netzwerk, PCA-WWCL-Turniere, einen Casemod-Contest, eine 64-MBit-Internetanbindung, Turnierpreise im Wert von rund 10.000 Euro, einen separaten Schlafraum und viel Platz auf den Tischen. Neben den Standardturnieren sind auch Spaßwettbewerbe mit *Revolt*, *Worms Armageddon*, *GTA* und *Rollercoaster Tycoon 2* geplant. Das alles für 30 Euro Eintritt. Wer bei der Lanforce V antreten möchte, muss sich beeilen: Die LAN-Party ist sicher bald ausgebucht. FELIX LOHMEIER

Info: www.lanforce.ch



Der Herr der Sponsoringe

Intel suchte bei der SUMMIT II einen besonders kreativen Clan, um ihn für ein Jahr zu unterstützen. Sieger: The Skulls.

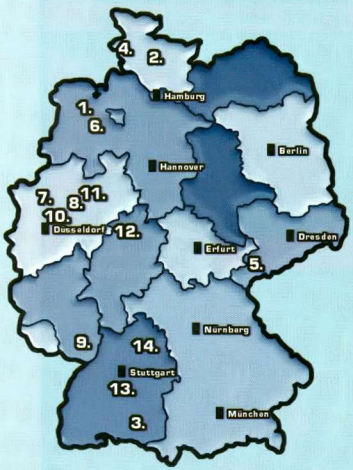
E-Sports | Am 15. Oktober vergangenen Jahres hatte Intel einen Sponsoringvertrag für Clans ausgelobt. Einfallsreichtum und Originalität sollten entscheiden, nicht spielerisches Können. Die Firma wählte aus 30 Bewerbungen drei aus, die den 950 Teilnehmern der LAN-Party The Summit II in Osnabrück präsentiert wurden. Per Abstimmung im Intranet fiel die Entscheidung: „The Skulls" siegten mit 52 Prozent der Stimmen deutlich vor dem Nullsaftnetz-Team und Arcade e.sports. Die Totenschädel (im Bild links Gründer Thomas Pozimski) freuen sich nun im Rahmen des einjährigen Sponsorings über fünf Pentium-4-Komplettrechner, einen Gameserver im Internet, Jerseys, Caps und Fahrtkostenzuschüsse für LAN-Partys. Während der Veranstaltung siegte bei der Intel Racing Tour ein alter Bekannter: Peter „Pharao" Wisse raste erneut allen davon und sicherte sich den Hauptpreis von 1.000 Euro. Beim PCA-WWCL-Turnier zu *Counter-Strike* 5 gegen 5 gewann ein spontan zusammengestelltes Team aus nine-friends, Team Relentless und den Mates. Sie räumten ebenfalls 1.000 Euro ab. FELIX LOHMEIER

Info: www.clancompetition.com, www.team-tsk.de

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

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



Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	PC Action WWCL sponsored by intel	URL
DEUTSCHLAND					
1 nFrag 3	27.06.2003	26123 Oldenburg	1.008	✔	www.nnga.de
2 Northern LAN-Convention	27.06.2003	24537 Neumünster	1.360	✘	www.northcon.de
3 WelfenLAN	27.06.2003	88281 Wetzisreute	530	✘	www.lanpartyzone.de
4 SommerCon 2003	28.06.2003	25746 Heide	350	✘	www.gamecon.de
5 LAN-Jarty 2	04.07.2003	08349 Johanngeorgenst.	266	✔	www.jarty.de
6 North-LAN #4	11.07.2003	27798 Hude	500	✔	www.north-lan.de
7 Battledome	11.07.2003	46286 Dorsten	650	✔	www.battledome.de
8 neverLAN	11.07.2003	44145 Dortmund	400	✘	www.neverlan.de
9 Second Episode	11.07.2003	67360 Lingenfeld	432	✔	www.elanz.de
10 MAXXimum 2	18.07.2003	44575 Castrop-Rauxel	1.000	✔	www.maxximum-lan.de
11 LAN-Team Max 2	18.07.2003	59071 Hamm	400	✘	www.lan-team.de
12 Nsone III	18.07.2003	34560 Fritzlar	333	✘	www.nsone.de
13 LANbada Convention 3	19.07.2003	72764 Reutlingen	384	✘	www.lanbada.de
14 Starkstrom Phase VII	25.07.2003	74564 Crailsheim	300	✘	www.starkstrom.net
ÖSTERREICH					
LANtrophy - St. Pölten	04.07.2003	3100 VAZ St. Pölten	1.000	✔	http://restarttc.lantrophy.net
Downunder4LAN.net III	18.07.2003	3100 St. Pölten	348	✔	www.downunder4lan.net
nur48stunden Teil 10	24.07.2003	8230 Gleisdorf	700	✔	www.nur48stunden.at
SCHWEIZ					
HighLANd 4	20.06.2003	8185 Winkel	150	✘	http://highland.netzwerkparty.ch
Summerlan	20.06.2003	8472 Seuzach	150	✔	www.summerlan.ch
LANforce 5	05.09.2003	3000 Bern	1.504	✔	www.lanforce.ch

Der Vice, wie's geht!

Nicolas Möser aus Overath räumte bei der neuen XPERIENCE INTEL TOUR ab. Er war der beste GTA-Vice-City-Zocker.



LAN-Party | Der Auftakt der neuen Xperience Intel Tour, bei der Zocker auf LAN-Partys Spiele vor deren Veröffentlichung daddeln dürfen, ging bei der Nullsaftnetz 5.0 in Paderborn über die Bühne. Auf dem Programm stand *GTA Vice City*. In der Endrunde siegte Nicolas „Butcher" Möser aus Overath mit wenigen Punkten Vorsprung vor Henning „Scorpio" Bötcher aus Paderborn. Als Preise gab's die Spiele und Pappaufsteller mit nach Hause. FELIX LOHMEIER

Info: www.nullsaftnetz.de

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: Daniela
Beruf: Schülerin *grml*
Nickname: Kiya/Tinuviel
E-Mail: tinuviel137@yahoo.de
Homepage: Besitz ich keine (zu faul)
Lieblingsgenre: Action
Lieblingsspiele: Jedi Knight 2, GTA 3, indizierter Titel, Morrowind
Seit wann ich spiele: Hab mit zwölf angefangen, also schon seit acht Jahren

Statement: Warum werden Mädels immer noch schief angesehen, wenn sie sich als Zockerweibchen outen? Und wenn sie dann auch noch Ego-Shooter oder überwiegend Action-Titel zocken, werden sie gleich verteufelt. Was soll das denn? Haben die ach so starken Herren der Schöpfung Angst, dass sie mal auf einem Server von einem schwachen Mädchen bei [Indiziert] mit der Lightning Gun per Headshot gefraggt werden??? *smile*

Anm. d. Red.: Warum zockende Mädels immer noch schief angeschaut werden, Daniela? Na ja, würdest du einen kanadischen Holzfäller nicht auch ein bisschen seltsam finden, der in der Freizeit gern Stöckelschuhe anzieht, um dann zu stricken?

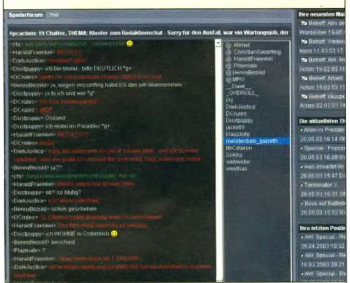
Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse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



www.pcaction.de

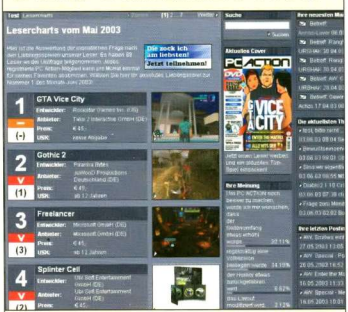
Auch diesen Monat gibt's wieder eine Menge spannender Sachen auf unserer neuen HOMEPAGE zu entdecken. Was genau, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns! Wir erwarten Sie am Mittwoch, 25. Juni, ab 16.30 Uhr, in unserem Chat.
Den Link zum Chatroom finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

Dein Stimmzettel!



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

PC ACTION WWCL



Wann findet doch gleich wieder das nächste Turnier der PC ACTION WWCL statt? Gibt's was Neues aus der Welt der beliebten LAN-Party-Liga? Die Antwort auf diese Fragen finden Sie ab sofort in unserer neuen Rubrik „PC ACTION WWCL". Täglich aktualisierte News versorgen Sie dort mit den wichtigsten Infos aus der Szene, der große Event-Kalender lässt Sie keine Veranstaltung mehr verpassen und die Rangliste zeigt, wer gerade so richtig gut drauf ist.

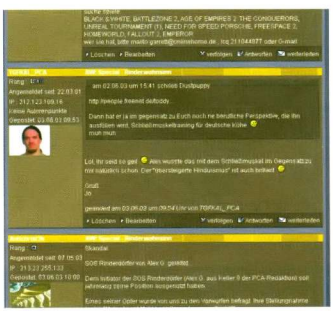


Spiele-Datenbank

Wer kennt es nicht? Sie wollen sich ein Spiel kaufen, haben aber keinen Schimmer, ob es auf Ihrem System läuft und ob es was taugt. Ein Blick in unsere Spiele-Datenbank verrät's Ihnen. Dort stehen rund 700 Datensätze zu PC-Titeln zum Abruf bereit. Natürlich mit Screenshots und Links zu sämtlichen auf www.pcaction.de erschienenen Artikeln, die mit dem jeweiligen Produkt zu tun haben. Wie Sie zur Datenbank gelangen? Ganz einfach: Rufen Sie die Rubrik „Spezial" auf. Anschließend klicken Sie auf „Spiele-Datenbank".

Diskussionsforen

24 Stunden am Tag ist unser Forum für Sie geöffnet. Dort diskutieren Sie mit der Redaktion und Gleichgesinnten über Ihr Lieblingshobby und Gott und die Welt. Die Registrierung für unser Forum ist selbstverständlich kostenlos und bringt jede Menge Vorteile mit sich. So können Sie beispielsweise umsonst E-Mails an andere Mitglieder unserer Community versenden, im Organizer wichtige Termine notieren oder am Chat teilnehmen. Probieren Sie's doch einfach mal aus!



Der Highspeed-Zugang von einem der führenden Internet-Provider!

Jetzt kabellos in



Sollte in Ihrem Rechner noch kein WLAN-Funkmodul integriert sein, können Sie dieses zum günstigen Preis von 39,90 €* gleich mitbestellen.

1&1 Internet.DSL – der Highspeed-Internet-Zugang mit bis zu 768 kbit/s!

Über 400.000 Kunden haben sich schon für DSL mit 1&1 entschieden! Mit hohen Übertragungsraten eröffnet Ihnen 1&1 Internet.DSL die Multimedia-Dimension des Internets! Geniale Features wie 100 MB Power-Homepage, individuelle .de-Domain, Kindersicherung etc. – für die Sie oft viel Geld zahlen müssen – sind in allen 1&1-Tarifen inklusive! Voraussetzung für die Nutzung von 1&1 Internet.DSL ist ein T-DSL Anschluss der Deutschen Telekom AG. Sollten Sie noch keinen T-DSL Anschluss haben, kümmert 1&1 sich gerne darum. T-DSL gibt's als Erweiterung zu Ihrem T-ISDN Anschluss für 12,99 € im Monat oder zu Ihrem herkömmlichen analogen Telefonanschluss für 19,99 € im Monat. Der einmalige Bereitstellungspreis bei Neuanschluss und Selbstmontage beträgt 99,95 €.



T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.

Deutsche Telekom Partner

* Hardware-Preise (zzgl. 6,90 € Versandkostenpauschale) gelten nur in Verbindung mit einer Neuanmeldung zu T-DSL und einem 1&1 Internet.DSL Zeit- oder Volumentarif bzw. der 1&1 Internet.DSL FLAT mit Fair-Preis-Option zu oben genannten Anschluss-Bedingungen und Tarif-Konditionen. Preise inkl. MwSt.

Member of united internet

01 80/560-54 05 (0,12 €/Min.)

DSL einsteigen!



1&1 DSL-Zeittarife!

Ideal für alle, die wissen, wieviel **Zeit** sie durchschnittlich im Internet verbringen. So starten „Gelegenheits-Surfer", die nur etwa 20 Stunden online sind, schon für 6,90 €/Monat* ins Highspeed-Internet. Und für alle „Vielsurfer" empfiehlt sich unser 40- oder 100-Stunden-Tarif.

Sollten Sie im Monat mal länger als die vereinbarte Zeit surfen, zahlen Sie bei 1&1 nur faire 1,2 Ct pro Minute. So können Sie für wenig Geld alle DSL-Vorteile nutzen!

1&1 Internet.DSL 20 – nur 6,90 €/Monat* – 20 Freistunden pro Monat

1&1 Internet.DSL 40 – nur 9,90 €/Monat* – 40 Freistunden pro Monat

1&1 Internet.DSL 100 – nur 14,90 €/Monat* – 100 Freistunden pro Monat

Always online: 1&1 DSL-Volumentarife!

Ideal für alle, die **permanent online** sein wollen – zum Beispiel um jederzeit über aktuelle News wie Börseninfos, E-Mails und Nachrichten informiert zu sein. Unabhängig von der Online-Zeit zahlen Sie nur das tatsächlich übertragene Datenvolumen.

Sollten Sie im Monat mal mehr als das vereinbarte Freivolumen nutzen, zahlen Sie bei 1&1 für jedes weitere MB nur faire 1,2 Ct.

1&1 Internet.DSL 1 GB – nur 6,90 €/Monat* – 1 GB Freivolumen pro Monat

1&1 Internet.DSL 2 GB – nur 9,90 €/Monat* – 2 GB Freivolumen pro Monat

1&1 Internet.DSL 5 GB – nur 14,90 €/Monat* – 5 GB Freivolumen pro Monat

1&1 DSL-Flatrate!

Die 1&1 Flatrate eröffnet Ihnen die **unbegrenzte Welt des Highspeed-Surfens**! Und mit der 1&1 Fair-Preis-Option dazu und kann man Monat für Monat bares Geld sparen!

1&1 Internet.DSL FLAT – nur 26,90 €/Monat* – Unbegrenzter Surfspaß

1&1 Fair-Preis-Option: Ihr Surfverhalten bestimmt den Preis!

„Fair geht vor" – das ist das Motto für dieses kundenfreundliche 1&1 DSL-Abrechnungsmodell.

- Jeden Monat, den Sie weniger als 100 Stunden im Internet surfen, berechnen wir Ihnen **automatisch supergünstige 16,90 €*!** Sie sparen 10,– €*!
- Dafür zahlen alle Power-User (Firmen, Internet-Cafés etc.), die mehr als 10.000 MB Datenvolumen im Monat nutzen, **einen Business-Zuschlag von 10,– €***.
- Ansonsten zahlen Sie 26,90 €*.

36,90* €/Monat* – nur 26,90 €/Monat* – 16,90* €/Monat*

1&1

www.1und1.com/dsl

LESER BRIEFE

Der unglaubliche Ulk!

Sie wollen Ihr Leben lustiger gestalten? Dann übersetzen Sie doch einfach mal ein paar englische Spieletitel ins Deutsche.

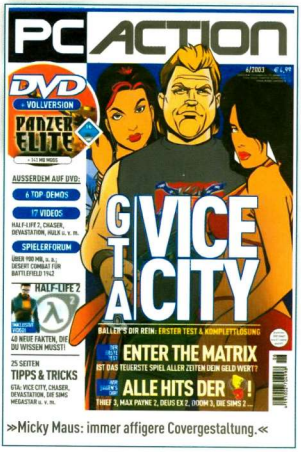
Kennen Sie die Computerspiele *Freier Mitarbeiter* und *Solides Metallzahnrad*? Nein? Doch, sicher! Ich habe mir nur erlaubt, *Freelancer* und *Metal Gear Solid* ins Deutsche zu übersetzen. Ich mach das manchmal, um mir vorstellen zu können, wie beknackt man sich als Ami fühlt. Denn der erfasst die Namen nun mal sofort samt der Bedeutung, weil Englisch seine Muttersprache ist. Als ob's nicht reicht, einen beknackten Präsidenten zu haben, die armen Schweine! Meine All-Time-Favorites, wie der wortgewandte Anglizist sagt, sind nach wie vor die Spielenamen *Herzog Löschsiefürimmermiteineratombombeaus* und *Der unglaubliche Klotz*. Letzteres Actionspiel handelt übrigens nicht etwa von Joschka Fischer (der ja bekanntlich mal mehr, mal weniger fett ist), sondern von einem anderen Grünen, der seine Form verändern kann: *The Incredible Hulk* (Test ab Seite 100). Ach ja, und beim genannten Herzog ist natürlich von *Duke Nukem Forever* die Rede. Ebenfalls schön: *Zackige Allianz: Unbeendetes Geschäft* (pfui!), auch *Jagged Alliance: Unfinished Business* genannt, *Heiligenschein*, das bei uns zum Glück als *Halo* erscheint, und *Gauner-Speer: Schwarzer Dorn* (= *Rogue Spear: Black Thorn*).

Nicht übel finde ich außerdem *Autodiebstahl Laster-Stadt*. Da geht's nur in zweiter Linie um Lkws. Mit Laster-Stadt ist in diesem Fall so viel wie Sündenpfuhl gemeint. Na, klingelt es? Na gut, für die paar Mikroben, die diesen unglaublich lustigen Gag immer noch nicht kapiert haben: Ich meine *Grand Theft Auto Vice City*. Hm ... wenn ich's mir recht überlege, könnte Vice City auch so viel wie Vize-Stadt heißen. Da aber Leverkusens Kicker dieses Jahr völlig abgekackten, halte ich es für extrem unwahrscheinlich, dass die Entwickler das so gemeint haben. Übrigens: Besonders freue ich mich auf die hoffentlich bald erscheinenden Spiele *Halbwertszeit 2*, *Max Schmärz 2* und *Verhängnis 3*. 'Tschuldigung: *Half-Life 2*, *Max Payne 2* und *Doom 3*. So. Ehe mein Text endgültig unter das ohnehin niedrige PCA-Niveau sinkt, höre ich jetzt auf und starte meinen Spielerechner für eine Partie *Sternen-Zug Elite-Kraft 2* (Test ab Seite 74). Ich hoffe, das läuft auf meinem neu installierten Betriebssystem Fenster XP. Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel



Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de



»Micky Maus: immer affigere Covergestaltung.«

SO EIN MIST!

Guten Tag, die letzte PC ACTION hat das Niveau Ihrer Zeitschrift wieder mal bestätigt. Vor allem die Leserbriefseiten sind zum ... Anderes Thema: Wie schafft man es, so viel Mist in so ein Heft zu bekommen und nicht im Kiosk ignoriert zu werden? Wahrscheinlich durch Typen wie mich, die immer wieder am Gärtnermagazin vorbeigreifen. [...]

ALEXANDER HOST, LANGFURTH

Es ist uns egal, wenn Menschen unser Magazin versehentlich erwerben, nur weil sie sogar zu dumm zum Einkaufen sind. Hauptsache, sie tun es. Vielen Dank, Herr Host. Weiter so.

REINE SCHI-KAHN-E

Seit einiger Zeit verfolge ich den Rechtsstreit Oliver „P1" Kahn gegen Electronic Arts und finde es unter aller Kanone, was sich „unsere Nummer 1" da leistet. Wenn dieses Geplänkel tatsächlich Schule machen sollte, dürfen sich die Gamer in Zukunft auch bei der FIFA-Reihe mit Fantasienamen à la Oliver Huhn oder Stefan Apfelberg herumärgern. Um Herrn Kahn eins auszuwischen, würde ich diesen Fliegenfänger an EAs Stelle in FIFA 2004 gar nicht erst auflaufen lassen, sondern stattdessen einen low-skilled, big-boned Primaten [...] in den Kasten stellen.

SVEN „2E7EN" BUCHHOLZ, PER E-MAIL

Tolle Idee, Sven! Wenn EA das macht, haben die doch gleich die

nächste Klage am Arsch. Ich finde, einen Affen unterschwellig mit Oliver Kahn gleichzusetzen, ist beleidigend. Da MUSS der Deutsche Tierschutzbund doch reagieren!

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

BEZIEHUNGSWEISE

Vier goldene Regeln einer erfolgreichen Beziehung: 1. Du brauchst eine Frau, die beruflich viel Geld mit nach Hause bringt. 2. Du brauchst eine Frau, mit der du fantastischen Sex hast. 3. Du brauchst eine Frau, die ordentlich putzt und göttlich kochen kann. 4. Diese drei Frauen dürfen sich nicht kennen.

OLIVER ERB, PER E-MAIL

5. Schicke nie an den Leserbriefonkel der PC ACTION derlei Weisheiten, weil er sie veröffentlichen könnte und du gewaltig auffliegst, Oliver. Grüß deine drei Ex-Lebensabschnittsgefährtinnen!

AB-18-ABO 1



»Gleichberechtigung: In der Regel können auch Männer bluten.«

Ich möchte fragen, wann mal wieder ein Teil von „Gute Spiele, schlechte Spiele" auf der normalen CD-Ausgabe zu finden ist. […]

STEFAN SEIBER (13), OCHSENFURT

Nie! Weil bei der letzten Folge fast alle Darsteller gestorben sind. Übrigens auf nicht sehr schöne Art und Weise, deshalb packten wir *GSSS 3* nur auf die Ab-18-Edition 6/2003. Jetzt die gute Nachricht: Auf Wunsch vieler erwachsener Leser, die Heft 6 verpasst haben, bringen wir das Filmchen noch mal auf dem Ab-18-Datenträger 8/2003. Also: Schnell noch abonnieren … har, har, har};-|

AB-18-ABO 2

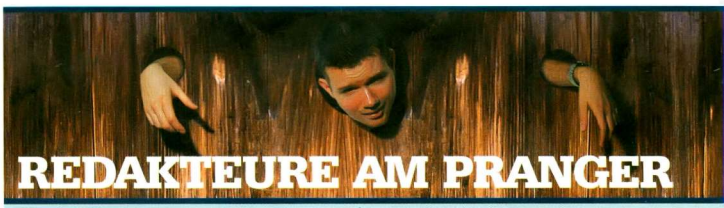
Eins gleich mal vorweg: Seit 2001 les ich euer Schundblatt umsonst, weil ich abends in 'ner Tanke arbeite. […] So, jetzt hab ich gleich mal sämtliche Sympathien bei euch Geldgeiern verspielt, hehe. Nu' hat mir natürlich das neue Jugendscheißgesetz 'nen fetten Balken durch die Rechnung gemacht (nimm das Grinsen aus dem Gesicht). Ob ich mir nun das kastrierte, jugendfreie Heft durchlese oder das Telefonbuch – ist beides gleich spannend. Also hab ich mit einem meiner Prinzipien gebrochen (nämlich für so'n Scheiß Geld auszugeben), das „Ab-18-Abo" bestellt und kann seitdem nicht mehr ruhigen Gewissens schlafen. […]

ANDREAS KOEHN, PER E-MAIL

Wir haben dich jetzt als Abonnenten geködert und müssen uns deshalb nicht mehr bei dir einschleimen. Also heul woanders.

AB-18-ABO 3

Jetzt bin ich echt geschockt. Als treuer Abonnent bekomme ich jeden Monat meine Zeitschrift in den Briefkasten. Leider habe ich nicht immer Zeit, die ganze Zeitschrift gleich durchzulesen, deswegen habe ich bisher nicht mitbekommen, dass es jetzt zwei Versionen eurer PC ACTION gibt. Erst heute, als ich die 6/2003 bekommen habe, musste ich mit Entsetzen feststellen, dass ich eine abge-



REDAKTEURE AM PRANGER

Äh, also, Häkkinen war 2000 nicht wirklich Weltmeister (wie der Herr von und zu Sauerteig behauptet, Seite 112). Da war das auch der Schumacher, also 1994, 1995, 2000, 2001, 2002 und Häkkinen nur 1998 und 1999. Und wieso steht auf Seite 45 beim Bericht zu Half-Life 2 beim Kasten „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."??? […] Ja, in der Schule hat man nichts zu tun und sucht Fehler, genau!

GÖRAN TUTE, MORINGEN

Dass man in der Schule nichts tun muss, dachte Kollege **Christian Sauerteig** auch immer. Sie sehen, wie es endete: Hier am Pranger und – noch schlimmer – bei PC ACTION, dem sozialen Auffangbecken für Intelligenzbremsen. Dass im Kasten zu *Half-Life 2* versehentlich ein Vortext aus dem *Enter the Matrix*-Test gelandet ist, dafür zeichnete Layout-Penner **Paul** „Ich hab nur Mayonnaise im Schädel" **Krügel** verantwortlich, den unsere Leser mittlerweile vermutlich ähnlich gut kennen wie ihre eigene Mutter. Immerhin hat er es geschafft, zuletzt dreimal in Folge in unserer beliebten Spottecke zu landen. Anlässlich dieses Jubiläums ist es an der Zeit, dass Sie endlich erfahren, wie er aussieht. Man beachte besonders das formschöne Muttermal auf der Stirn.



»Hauptvoraussetzung für den Layouter-Beruf: ein gutes Auge!«

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Ahmet Iscitürk	Behauptete im *GTA Vice City*-Artikel auf Seite 78, sein Interview-Partner Markus Wilding arbeite für „Gathering of Developers" (ehemals Take 2). Na ja, fast richtig. Sind nur drei Fehler in einem Satz! Wildings Kommentar: „1. Die Firma, bei der ich angestellt bin, heißt weiterhin Take 2. 2. Das Label, das Herr Iscitürk meint, heißt Gathering, nicht Gathering of Developers. 3. Wie kommt er überhaupt darauf, bei einem Interview zu *Vice City* vom Label Rockstar mit einem Mitarbeiter von Take 2 das Label Gathering ins Spiel zu bringen?" Herr Wilding, wir können Ihnen sagen, wie das kommt. Unser Iscitürke denkt bekanntlich ständig mit seinem Lümmel und die Größe ist eben doch entscheidend.	Markus Wilding, PR-Direktor Take 2
Tanja Bunke	Ein Leser hat's entdeckt: „Beim Test von *Enter the Matrix* habt ihr bei der USK-Freigabe ‚Ab 12 Jahren' stehen. Dabei ist das Spiel erst ab 16 Jahren freigegeben!". Korrekt! Wir bitten den geistigen Tiefflug von Tanja Bunke zu entschuldigen, sie hat ja bekanntlich ein kleines Handicap. Sie ist eine Frau.	Nico Hermans

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



1 ▲ NEU
GTA VICE CITY
Rockstar Games



3 ▼ (2)
GOTHIC 2
Piranha Bytes



5 ▲ NEU
ENTER THE MATRIX
Shiny Entertainment



7 ▲ (9)
VIETCONG
Pterodon



9 ▼ (7)
COUNTER-STRIKE (DT.)
Gooseman



2 ▼ (1)
SPLINTER CELL
Ubi Soft



4 – (4)
BATTLEFIELD 1942
Digital Illusions



6 ▼ (3)
MAFIA
Illusion Softworks



8 ▼ (6)
FREELANCER
Microsoft

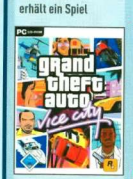


10 ▼ (5)
RAVEN SHIELD
Red Storm

11	–	(11)	**INDIZIERTER TITEL** Electronic Arts
12	▼	(10)	**DTM RACE DRIVER** Codemasters
13	▼	(12)	**GTA 3** Rockstar Games
14	▲	(19)	**ANNO 1503** Sunflowers
15	▼	(13)	**WARCRAFT 3** Blizzard Entertainment
16	▼	(8)	**UNREAL 2** Legend Entertainment
17	▲	(NEU)	**ENCLAVE** Starbreeze Studios
18	–	(18)	**FUSSBALL MANAGER 2003** EA Sports
19	▼	(16)	**DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN** Novalogic
20	▲	(NEU)	**BLITZKRIEG** CDV

DU HAST GEWONNEN!

Philipp Wolf, Eckental
erhält ein Spiel



GTA VICE CITY
(Test des Monats 6/2003)

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

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



Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Titel an:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Die zock ich am liebsten"
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
oder per E-Mail an liebling@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats.

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

speckte Version vor mir liegen habe. Also ich muss sagen, das finde ich heftig. Ihr hättet wenigstens den Abonnenten einen EXTRAGROSSEN Zettel beilegen können, dass sich für die Zukunft etwas ändert, wenn man nicht aufpasst. Was mache ich jetzt mit meiner unvollständigen Zeitschrift – und vor allem, wie kann ich verhindern, dass mir das noch mal passiert? Ich wäre für einen brauchbaren Rat dankbar, schließlich gehöre ich schon zum alten Eisen, da ich die 40 schon hinter mir habe.

JOACHIM BERNHARDT, STADTHAGEN

Zugegeben: Die zweiseitigen Anzeigen und diverse redaktionelle Beiträge zur PC ACTION für Volljährige konnte man schon übersehen. Unser Fehler! Vorschlag zur Güte: Falls wir mal eine Seniorenausgabe einführen, kommen wir bei älteren Abonnenten wie Ihnen persönlich in der Geriatrie-Abteilung des Krankenhauses Stadthagen vorbei, setzen neongelbe Karl-Moik-Masken auf und wedeln so lange mit Info-Schildern rum, bis sogar die Alzheimerpatienten es nicht vergessen, ihr Abo umstellen zu lassen. Ja?

HER DAMIT! 1



»Aus der Mode gekommen: Rosenkranz.«

[Gewinnspiel Sperrmüllabfuhr] *Hallo! Ich hätte gerne die Erkennungsmarke „Black Hawk Down", da ich ein großer Black-Hawk-Down-Fan bin! Ich würde dir auch ein Foto von meiner Freundin schicken (in Unterwäsche) und einen tollen Witz! Witz: Eine Kugel rollt ums Eck und fällt um! HA-HAHA! Verstehen Sie? Eine Kugel, die umfällt! […]*

LUKAS KRZYZANOWSKI, WIEN

Du kriegst die Erkennungsmarke nicht, Lukas. Wir haben einfach viel zu viel Angst, dass deine Freundin so spitzenmäßig aussieht, wie dein Witz lustig ist, und wir uns übergeben müssen. Andererseits: Bei deinem Humor bist du bestimmt ohnehin Single.

REDE UND ANTWORT

Beantwortet ihr die Leserbriefe eigentlich auch???

HANS MARTIN STRUNZ, PER E-MAIL

Nein! Gegenfrage: Schreibst du uns E-Mails?

DIE TAGE DER FRAUEN

Foto: action press



»Frauen: zu blöd zum Trinken?«

Morgen, Harald! Ich hoffe, du und alle anderen Redakteure (Tanja als Frau zählt nicht) haben den Vater-/Männertag gut überstanden. […] Wer erzählt eigentlich, dass ihr sexistisch seid? Ach ja, wir sind ja Männer und die müssen sexistisch sein! Alles klar … Ich hätte da ein gutes Gegenbeispiel, wer wirklich sexistisch ist: Wie viele Feiertage sind eigentlich den Frauen gewidmet? Drei! Muttertag, Weltfrauentag (frag mich jetzt nicht, wann der ist, ist mir auch egal) und Freitag, der 13.! Der Freitag ist nämlich der germanischen Göttin Freia gewidmet und die 13 hatte bei den Amazonen als FRAUENVOLK eine große Bedeutung, aber das nur am Rande … Und wie viele Feiertage sind für die Männer? […] Ein Glück, dass nur Männer absolute Sexisten sind! […]

CHRISTIAN SCHWARZ, PER E-MAIL

Christian, du hast mindestens drei weitere Männer-Feiertage unterschlagen. SEXIST! Weihnachten zelebrieren wir die Geburt eines sehr bekannten Mannes. Karfreitag seinen märtyrerhaften Abgang. Ostersonntag seine Auferstehung. An zuletzt genanntem Tag malen manche Männer als Ehrerbietung für ihr Vorbild sogar Eier bunt an! Und vergiss nicht den 6. Dezember. Der ist zwar kein Feiertag, erinnert aber auch an einen Typen, der einen Sack hat.

ICH GLAUB, ICH STEH IM WALDORF!

Moinsen Fränkel. Da mir Ahmet kein Abo schenken wollte, bitte ich dich nun darum. […] Es ist lebenswichtig, dass du mir das Abo schickst, das ich dann auch nicht bezahlen muss. Danke im Voraus.

TORBEN SCHMENGLER, PER E-MAIL

Nix gibt's! Und noch was: Bei Namen wie Janis, Nathanael oder besonders Torben denken wir immer irgendwie an Waldorfschule. Lass uns raten: Du bist gewohnt, alles zu kriegen, was du willst? Nicht bei uns! Aber herzlich willkommen im wahren Leben.

GEWALT IN DER SCHULE

[…] Hab heute meine Deutschklausur geschrieben zum Thema Mediengewalt. Plus DICKEN Ironie- und Fränkel-Sarkasmus. Hammer, das wird mindestens 'ne 2! Na ja, lerne auch vom Meister persönlich. […] Ich sag dir, wie die Arbeit war, wenn ich sie zurückbekomme.

RAFAEL, PER E-MAIL

Uns würde viel mehr interessieren, was deine Eltern gesagt haben, nachdem du von der Schule geflogen bist.

HER DAMIT! 2

[Gewinnspiel Sperrmüllabfuhr] *Ich wollte bloß sagen, dass ich gerne die Erkennungsmarke „Black Hawk Down"* [mit dem Schriftzug Harald Fraenkel] *haben wollte. Das nützt mir so viel, weil ich nämlich 'nen Zwillingsbruder habe und meine Eltern und Verwandten uns immer verwechseln. Außerdem will ich damit zeigen, das ich voll hinter Harald Fränkel und seiner Bürste stehe. […]*

THOMAS WERNER, PER E-MAIL

Vergessen Sie's, Herr Werner! Ich fahr null drauf ab, dass Männer hinter mir stehen. Ich bin nämlich so was von krankhaft hetero … als Kollege Bigge neulich völlig fix und foxi von der stressigen Spielemesse E3 zurückkam und hinter meinem Rücken „Fränkel, ich bin echt voll im Arsch!" sagte, hätte ich fast einen Herzanfall gekriegt.

BESCHIMPF MICH!

Foto: action press



»Siamesische Zwillinge von zwei Vätern? Wie geht DAS denn?«

Vor nunmehr einem Jahr habe ich mein Abo gekündigt, damals im festen Glauben, die PCA hätte sich sehr zu ihrem Nachteil in ein Blatt von humoristischen Ausrutschern mit abnehmendem Infogehalt entwickelt. Im vergangenen Jahr bin ich, ich muss es zugeben, fremdgegangen und habe diverse Konkurrenten ausprobiert. Tja, das Ergebnis war ernüchternd. […] Der Infogehalt der PCA hat sich nicht verschlechtert. Ich bin wohl eher auf die Tücken der Informationsgesellschaft hereingefallen. […] Jedenfalls bringt die Konkurrenz weder mehr noch Besseres. Dafür aber fehlt mir das selbstironische Augenzwinkern, das bei euch immer deutlich ist. […] Herr Fränkel, ich geb's zu, ich vermisse gerade Ihre bissigen Bösartigkeiten auf den Leserbriefseiten. Vor einem Jahr ging mir das Hauen und Stechen noch auf den Senkel. Nachdem ich mir seit Ewigkeiten mal wieder eine PCA gegönnt habe, weiß ich, welche Niederträchtigkeiten mir im letzten Jahr gefehlt haben. […]

PETER BURGARD, PER E-MAIL

Wenn's dich heiß macht, beschimpft zu werden – kein Problem, für unsere Leser tun wir alles: Peter, du Arschhöhlenforscher! Fußpilzsammler! Ganzkörperfurunkel! Das Jahr ohne dich war für uns wie ein Leben lang Urlaub! So. Wir hoffen, es geht dir nach diesen Niederträchtigkeiten NOCH besser. Willkommen zurück!

HER DAMIT! 3

[Gewinnspiel Sperrmüllabfuhr] *Hey, Harald, mein alter Freund, wie geht's, wie steht's? Schickste mir bitte, bitte aus alter Freundschaft die Platoon-Erkennungsmarke. Ich glaub, der Anhang könnte dich ein wenig beeinflussen.*

STEFAN GERTH, MARKISCH LUCH

Ja, das deiner Mail angehängte carmen_electra_pussy_and_tits.jpg ist ganz nett. Leider gab's gar keine *Platoon*-Erkennungsmarke zu gewinnen, sondern

Fränkel = Jesus !



Leser Christoph Kollmann, wahrscheinlich Mitglied beim Christlichen Verein junger Männer e. V., lässt uns diesen Monat an seinen kranken Fantasien teilhaben und hat diese selbst verfertigte Fotomontage geschickt. Super. Danke. Klasse. Kommentar von Harald Fränkel dazu: „Ich wehre mich energisch gegen die Theorie, dass diese beiden Typen was miteinander zu tun haben, man erkennt das auf einen Blick! Der rechte konnte einst Blinde zu Sehenden machen und alle riefen: ‚Ein Wunder!'. Beim linken besteht dagegen die Gefahr, dass Sehende erblinden und jeder denkt: ‚Kein Wunder!'"

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*). 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.

Liebe Grüße an alle aus dem HdR-Channel von der Freak-Tante Nerwi. Ich geh jetzt wieder meine halb verwesten Gummibärchen schwarz anmalen ... Hi, Mirko! Auch wenn ich das Nesthäkchen der Familie bin, musst du wissen, dass du was Besonderes bist. Kristin Wenn meine Hände zärtlich deinen Hals berühren und meine Lippen deine Öffnung spüren, dann weiß ich, du gehörst zu mir. Mein geliebtes Flaschenbier. Grüße die zwei ewig jungfräulich bleibenden Trockengestecke mir schräg gegenüber im Fun. „Macht's euch selber!" (Zitat Kumpel Peter). Hallo, du alter Sklaventreiber, hier ist der Holzkopf, der nichts kann. Jetzt habe ich meine eigene Firma und du bist pleite, ha ha. Gruß, Pierre Badorek. Schöne Grüße von den Abi-Abschlussfahrtlern aus Slovenien! Nach Buscrash und Schifffahrt bei Sturm soll ich alle von den Fischen grüßen. Tina Mein Job: Finanzbeamter. Meine Mission: Arschloch sein. Momentane Tätigkeit: Überstunden mit PC ACTION machen. Vergesst ja mein Abo nicht! nERDx Was sagte der Arzt bei Britney Spears' Geburt? Schnell 'ne Form, sonst wird's ein Schwein! *rofl* Grüße von Taliban ans ganze Team Tritti! Hallo Jockel, ich liebe dich. Deine Elis. Ich möchte all die grüßen, die aus Holland kommen, aber besonders Thomas, Daniel, Ivan, Rita und natürlich auch den Pico, Bobby und De Gier. Bye, euer Dirk.

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

nur eine von *Black Hawk Down*. Pech. Ich hoffe trotzdem für dich, dass du keine Freundin hast oder deine Mutti jetzt nicht mitkriegt, dass du Bilder verschickst, die von einer Frauenarzt-Tagung stammen könnten.

MITARBEITERMOTIVATION

*6:30 Uhr: *gähn* Der Monitor meines Arbeitscomputers im Büro ohne Fenster flackert auf. Die Sehschlitze (Augen) schmerzen fürchterlich. *zwinker**

*7_30 Uhr: Die zwei Liter Kaffee zeigen ihre Wirkung *zitter*. In den Tiefen des SAP-Systems und den Programmzeilen von VBA verzweifle ich langsam und wünsche mir, ein paar Orks zu schlachten und auf Drachenjagd zu gehen (Gothic 2).*

*10:25 Uhr: Mein VBA-Script enthält mehrere Fehler und mein Chef trampelt. Ergebnisse, Herr Smitkowski!!! *verzweifel noch mehr**

10:30 Uhr: Chef verschwindet in einer Sitzung. Raus aus dem Büro, unrechtmäßig das Gelände verlassen und zum Bahnhof. PC ACTION, die NOTFALL-Lösung für die schlimmen Stunden muss her. DIE LESERBRIEFE „Fränkel-Art!".

11_15 Uhr: Nach einem derben Lachmuskelkrampf sowie diversen Prust- und Spuckattacken gegen meinen Monitor finde ich auf Anhieb die Fehler in meinem VBA-Script und noch bevor mein Chef aus der Sitzung wieder auftaucht, liegt der fertige Plan/Ist-Vergleich unserer Geschäftsbereiche auf seinem Tisch.

*Liebster Harald, ich danke dem PC-Gott, dass es dich gibt und du für das geilste PC-Magazin schreibst, das existiert. [...] Zum Schluss noch eine Bitte, meine Freundin findet dich süß *knurr*. Sie würde sich freuen, wenn du mal in der Redaktion deinen nackten Arsch in die Webcam strecken könntest.*

CHRISTIAN SMITKOWSKI, PER E-MAIL

Falls deine Freundin gut aussieht, schick sie der Einfachheit halber gleich in die Redaktion. Ich mach mich schon mal untenrum frei und rasier mir den Hintern.

PENNER!

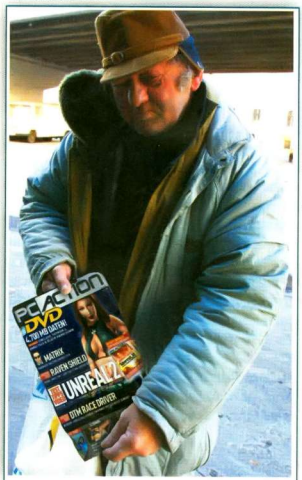


Foto: action press/Montage: Carola Giese

»Wer PC ACTION liest, hat ein schönes Leben!«

Kompliment an eure Zeitung, sie hat mir viele Schulstunden verschönert! [...]

PHILIPP KÜHLEIN, PER E-MAIL

Danke! Und weil du in der Schule nie aufgepasst und jetzt keinen Abschluss hast, liest du die PC ACTION jetzt immer direkt am Kiosk neben der Bahnhofsmission, wo du zufällig auch Stammgast bist, was?

DAS IST DIE HÄRTE!



Foto: action press

»Die Frisur hält. Drei-Wetter-Taft.«

Hiho, mal zu eurem Pranger: Das is' echt die Härte, dem Betzi Slayer (u. a.) vorzuspielen! Das is' echt nimma schön! Jetzt



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Ich hab einen Fehler gefunden. Auf Seite 51, in der Spalte „Lies mich!!!". Da steht „MACH ET, OTZE!". Da fehlt ein „F". MUHAHAHA ...

MARIO JERNITS, PER E-MAIL

MUHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHA! Hör auf mit dem Scheiß, Mario. Für peinliche, pubertäre Witzchen sind WIR zuständig.

denkt doch jeder, SLAYER […] wär so Charts-Allerwelts-Gedudel! […]

BENEDIKT MÜNCH, PER E-MAIL

Ach, Benedikt! Wer glaubt, eine Band namens „Mörder" sondere Töne ab wie Yvonne Catterfeld (wir haben das Wort „Musik" bewusst vermieden), hält Daniel Küblböck auch für einen Mann. Unsere Leser sind ja vielleicht dämlich, aber SO dämlich? Nö! Also beleidige sie nicht, kapiert?

DAS IST DIE FRAGE!

[…] Wann kommt Freelancer (deutsch) raus?

MARKUS SCHEUCHER, PER E-MAIL

www.imaginationatwork.com/Imagine?_nolivecache&aDrawingID=20030602_001554121_1547644622&_lscid=73636210. Dieser geheime Geheimlink ist kompliziert zum Eintippen, aber dort steht, was du wissen musst.

HER DAMIT! 4

[Gewinnspiel Sperrmüllabfuhr] *Ich brauche die Erkennungsmarke von Black Hawk Down! Zwei Gründe: Erstens trägt sie den Schriftzug „Harald Fraenkel" und der ist ja wohl der bestaussehendste Redakteur, der jemals auf diesem verfluchten Planeten lebte! Tut mir Leid, Frau Bunke, aber auch der Preis der bestaussehendsten RedakteurIN geht an Herrn Fränkel. Zweitens habe ich zwei Freunde, die abgöttisch für Black Hawk Down schwärmen, andererseits aber ein gewisses Magazin lesen, das ich nicht nennen möchte (ich sag nur „Spielstern"). Wäre es nicht eine Freude für Sie und mich, wenn ich mit dieser Erkennungsmarke der PC ACTION rumlaufe und meine Kumpels weiter in ihren schnöden Heftchen lesen müssten? […]*

MATTHIAS GROSS, WACHTBERG

Herr Gross, Sie ziehen eine derartige Schleimspur hinter sich her, man müsste vermutlich den gesamten Sahara-Sand streuen, um nicht auszurutschen. Leider haben wir dem zweiten Teil der Argumentationskette nichts entgegenzusetzen. Sie kriegen das Ding.



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

An **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** oder

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

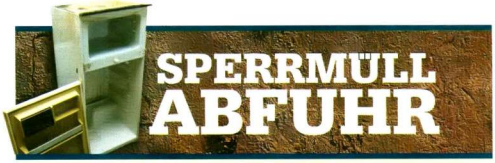
* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn …

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

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

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

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



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



DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

1x Rucksack Wildlife Park
(Nur einmal benutzt!)

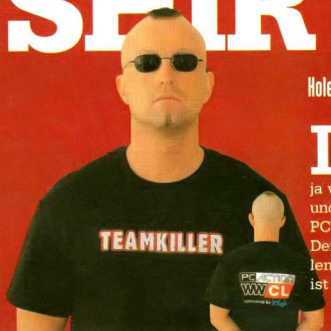
1x Mini-Asteroid Freelancer
(Wir vermuten: billiger Kunststoff)

1x Mauspad Werbespiele.de
(Motiv „Tod den Teletubbies!")

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Matthias Gross, Wachtberg (Erkennungsmarke „Black Hawk Down"), **Nicole Kretzschmar, Wertingen** (T-Shirt „Devastation"), **Benjamin Heskamp, Hilden** (Kochbuch „Fisch")

Anzeige

SHIRT-SCHOCK!



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

Lauder! 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

Is' ja nicht wahr!

Spieleentwickler haben etwas zu sagen. PC ACTION sprach für Sie mit neun gestanden Männern über deren persönliche Sicht der Spielewelt..

21 MAL NEUGIER:

	 **NAME: FRANZ FELSL**	 **NAME: RANDOLPH „RANDY" SMITH**	 **NAME: ANDREY PROKHOROV**
1. Geburtsjahr:	*1962*	*197X (ein Geheimnis)*	*1970*
2. Beruf:	*Künstlerischer Leiter*	*Projektleiter und Chef-Designer*	*Projektleiter, künstlerischer Leiter*
3. An welchen Spielen hast du bisher mitgearbeitet?	*Railroad Tycoon 2, Age of Wonders 2, Tropico, Tropico 2*	*Dark Project, Dark Project 2, etwas System Shock 2*	*Warcraft 2000 (ein nichtkommerzielles Strategie-Experiment), Codename: Outbreak*
4. An welchem Spiel arbeitest du momentan?	*Railroad Tycoon 3*	*Thief 3*	*S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost*
5. Was macht es zu etwas Besonderem?	*RT3 ist ein echtes 3D-Strategie-Spiel. Es sieht zwar aus wie eine Simulation, spielt sich aber wie ein Spiel.*	*Es ist das ultimative Schleichspiel. Es ist sehr interaktiv, mit offenem Ende, detailliert, ausdrucksstark und intelligent.*	*Die Grafik, Physik und das ganze Lebens-Simulations-System.*
6. Warum glaubst du, dass gerade du besonders gute Spiele entwickeln kannst?	*Ich bin detailorientiert und ein leidenschaftlicher Spieler*	*Ich arbeite sehr gut mit einem exzellenten Team zusammen. Erfolgreiche Spieleentwicklung heißt, sich auf Kernziele zu konzentrieren und dafür zu sorgen, dass dein Spiel die bestmögliche Erfahrung darstellt.*	*Wegen der Vielseitigkeit meiner Interessen.*
7. Wenn du kein Spieleentwickler geworden wärst, wärst du heute ...	*Spieledesigner (ich war früher Soldat und Landschaftsarchitekt)*	*freier Weltenbummler, Abenteurer, Faulenzer*	*Flugsport-Designer, Reisender, Schauspieler, Wissenschaftler, Astronaut.*
8. Was macht deiner Meinung nach Spaß an einem Computerspiel?	*Sie sind so extrem flexibel und erweiterbar.*	*Spieler erleben ihre Fantasien aus erster Hand, fühlen sich mächtig und schreiben so ihre eigenen Geschichten.*	*In einem Spiel kannst du jemand anderes sein, es gibt nicht die Probleme des Alltags*
9. Welche drei Computerspiele haben dich am meisten geprägt?	*Fallout, Die Siedler, Railroad Tycoon 1*	*Super Smash Brothers Melee, System Shock, ADOM*	*Heroes of Might and Magic 3, Starcraft, vielleicht Max Schmaxi*
10. Welches Computerspiel hast du zuletzt gedaddelt?	*Divine Divinity*	*RAD for the PS2.*	*Fällt mir gerade nicht ein*
11. Welches Computerspiel hätte ein modernes Remake verdient?	*Master of Orion (Teil 3 zählt nicht)*	*Paradroid und Animal Crossing*	*Starcraft*
12. Welches Spiel fandest du bei der E3 2003 am interessantesten?	*World of Warcraft*	*Das neue Mario Kart interessiert mich. Half-Life 2 sieht superb aus.*	*Half Life 2*
13. Welches fandest du vergangenes Jahr am interessantesten?	*Age of Wonders 2*	*Ich erinnere mich nicht genau. Ich glaube Mohawk*	*Doom 3*
14. Was war dein Lieblingsspielzeug als Kind?	*Sledge Hammer*	*Entweder Optimus Prime oder Küchenutensilien.*	*Pistolen*
15. Welche Computerspiel-Figur würdest du am liebsten sein?	*Spiderman. Ich wollte schon immer so klettern können*	*Ein Shofixti Pilot aus Star Control. Sie sind so elegant und akzeptieren ihr Schicksal.*	*Hmmm ... Paladin. Um für Gerechtigkeit zu sorgen*
16. Wer ist deine Traumfrau/dein Traummann?	*Meine Frau*	*Kein Kommentar*	*Alena, meine Frau*
17. Welche Hobbys hast du?	*Level designen*	*An den frischen Luft sein, animalische Computer-Musik machen, Kreisen, Ärger verursachen.*	*Bodybuilding, Paintball.*
18. Wie viel Bier verträgst du?	*Wie viele hatt ihr da?*	*Ungefähr vier große Gläser.*	*Fünf*
19. Was befindet sich momentan in deiner Hosentasche?	*Nichts*	*Handy, Labello, Schlüssel, Kleingeld*	*200 Dollar*
20. Welche Interviewfragen kannst du nicht ausstehen?	*Keine, ich kann Fragen ignorieren.*	*Diese Suche mit der Traumfrau/ dem Traummann*	*Wie geht es dir?*
21. Beantworte bitte diese Frage!	*Lalalala, ich höre nichts...*	*Versprochen. Kumpel.*	*Schlecht!*

NAME: ED DEL CASTILLO	NAME: FRANK FAY	NAME: CHRIS TAYLOR	NAME: ADRIAN CHMIELARZ	NAME: ARMANDO „AJ" MARINI	NAME: BRUCE C. SHELLEY
					
1968	*1978*	*1966*	*1977*	*1968*	*1968*
Präsident und Kreativ-Direktor	*Produzent*	*Präsident ;)*	*Spiele-Entwickler*	*Produzent und Chef-Designer*	*Game Designer und PR-Sprecher*
Siege, Tegel's Mercenaries, Ambush at Sonino, Bloodstone, Command & Conquer und Erweiterungen, C&C: Red Alert und Erweiterungen, Sid Meier's Gettysburg, Battle Realms.	*Divine Divinity, Project Nomads, Breed, Psychotoxic, No Man's Land, Grom, The Kore Gang, Pirateworld (Arbeitstitel)*	*Zuletzt Total Annihilation und Dungeon Siege*	*Gorky 17, Robo Rumble, Kathansis*	*Blood Omen: Legacy of Kain*	*F19 Stealth Fighter, Railroad Tycoon, Covert Action, Civilization; Age of Empires, Age of Empires 2*
Lord of the Rings - The War of the Ring	*Knights of Honor*	*Dungeon Siege 2 und ein noch nicht angekündigtes Geheimprojekt mit dem Decknamen RTS 2.0*	*Painkiller*	*Battlefield 1942: Secret Weapons of WW2*	*Age of Mythology: Titans; dem Add-on zu AoM*
Das Spiel legt mehr Wert auf Details als im Echtzeitstrategie-Genre üblich. Die Einheiten sind so gestaltet, dass sie für einen hohen Wiederspielwert im Mehrspieler-Modus sorgen. Gute Grafik und eine epische Spiel-Welt, die nicht nach einem großen, flachen Schlachtfeld aussieht.	*In Knights of Honor fühlt sich die Spieler erstmals wirklich als König eines mittelalterlichen Reiches. Es bietet Schlachten, Burgbelagerungen, Intrigen, diplomatische Beziehungen, etc. auf einer gigantischen Karte mit zwei Ansichten und alles in Echtzeit. Zusätzlich kann ich die Eigenschaften meiner Ritter nach meinen Bedürfnissen ausbauen.*	*Die erschließen mich, wenn ich das erzähle.*	*Schnelle Action, Horror-Effekte, Spaß*	*Es ist wie Battlefield, nur besser.*	*AoM wird durch die Titanen noch viel abwechslungsreicher, außerdem macht es uns Spaß, neue Kulturen in unseren Spielen vorzustellen*
Für mich und meine Mitarbeiter sind Spiele wichtiger als Geld.	*Spielspaß und einfache Bedienbarkeit stehen vor allem anderen. Und ich versuche, Spiele für den Spieler, aber nicht gegen den Markt zu entwickeln.*	*Keine Ahnung, ich bin absolut durchgedreht. Vielleicht hilft das.*	*Weil ich selbst sehr penibel auf kleinste Details achte.*	*Ich bin ein Team-Player, kein Diktator.*	*Ich spiele selbst leidenschaftlich gern und versuche immer, unsere Spiele mit Abstand aus der Sicht eines Gamers zu betrachten.*
Surfer im Morgen, nachmittags Möbeltischrücker	*Wohl irgendwo in einem Telekommunikationsunternehmen, was Langweiliges halt...*	*Ich wurde gebrauchte Autos verscherbeln. Der Unterschied zu meinen jetzigen Job wäre gar nicht so groß.*	*Filmregisseur*	*Rennfahrer, das wäre cool.*	*Technischer Autor oder Zeitungsjournalist*
1. Sie bringen dich an einen anderen Ort. 2. Sie erzählen eine Geschichte. 3. Sie machen das Unmögliche möglich. 4. Sie lassen dich ein Held sein und unglaubliche Dinge tun.	*Computer- und Videospiele sind ein einzigartiges Medium, in denen ich in Geschichten eintauchen, sie erleben und verändern kann. Sie sind in der Lage, Emotionen zu erzeugen. Videospiele sind Teil des modernen Lifestyles.*	*In Spielen bist du immer stark, meist ein Held und kannst die verrücktesten Dinge tun.*	*Du lässt Dinge geschehen, Dinge, die im echten Leben gar nicht möglich wären.*	*Du kannst der Realität für eine Weile entfliehen und dich ungestraft verhalten wie als Kind.*	*Gute Spiele belohnen dich, wenn du gute Entscheidungen triffst und stellen dich vor besonders spannende Probleme.*
Pirates!, Advanced Wars (GBA), Galavians (Spielhalle)	*Rez (Dreamcast), Metal Gear Solid (PS1), Independent James Bond: Shooter (N64)*	*Half-Life 2, Halo 2, D3*	*Silent Hill 2, Final Fantasy 7, Shooter von id Software*	*Zu viele.*	*Pirates, Empire Deluxe, Diablo 2*
Enemy Territory	*Rise of Nations*	*Den Mod Desert Combat for Battlefield 1942*	*Silent Hill 3*	*Grand Prix Challenge, erst vergangene Nacht.*	*Robin Hood: Die Legende von Sherwood*
Sid Meier's Pirates! (bereits in Arbeit)	*Racing Destruction Set und einen neuen Teil der Jagged Alliance-Reihe.*	*Duke Nukem*	*Silent Hill 1*	*Mechwarrior*	*Railroad Tycoon, zum Glück kommt das ja.*
Da ich keine Zeit hatte andere Spiele anzusehen: The War of the Ring	*Half-Life 2*	*Ganz klar Half-Life 2*	*Auf jeden Fall das neue Prince of Persia.*	*Gran Turismo*	*Chicago 1930*
Metal Gear Solid 2 und Warcraft 3.	*XIII*	*Warcraft 3*	*Das letzte C&C-Echtzeitstrategiespiel von Westwood.*	*Battlefield 1942*	*Rise of Nations*
Meine Dungeon's and Dragons-Bücher. Auf dem zweiten Platz: Meine Spielzeugsoldaten und mein Fahrrad.	*An mein Playmobil-Piratenschiff kann ich mich noch gut erinnern.*	*Eine leere Schachtel.*	*Ich machte viele Dinge, vor allem Matchbox-Autos und Plastik-Kanonen.*	*Matchbox-Autos*	*Plastiksoldaten vermutlich.*
Ich denke Lion aus Virtua Fighter. Ich wollte immer Myntis Kung-fu, Tai-chi, oder einen der anderen Kampfstile lernen.	*Der Duke. Er hat immer einen passenden Spruch auf den Lippen.*	*Hm, ich bin ein Spielecharakter! Ist das eine Fangfrage?*	*Hm, dieser unbekannte Typ aus "Virtual Sex mit Jenna". Warum? Ach komm!*	*Eigentlich machte ich bleiben, wer ich bin. Wenn ich wählen musste, wurde mir die Rolle des Maniacs im Shooter von id Software gefallen.*	*Nein, wie ein Spielecharakter mochte ich nicht sein.*
Jennifer Connelly	*Trinity*	*Kein Kommentar.*	*Ines Sastre, kennst du die?*	*Monica Bellucci*	*Catherine Zeta Jones*
Viele. Video-Spiele, Brettspiele, Kartenspiele daddeln, Rollenspiele. Surfen, Snowboarden, Basteln und mein Haus umbauen.	*Meinen Beruf, weil es Spaß macht und man sowieso keine Zeit für etwas anderes hat. Wenn ich Zeit habe, kümmere ich mich um meine Film- und Retrospielesammlung, aber hat doch irgendwie alles mit dem Beruf zu tun.*	*Videos schneiden.*	*Ich liebe Pop-Kultur, Filme, Comics.*	*Ich spiele Fußball und Baseball.*	*Ich sammele Ansteckna deln von Pfadfinder Gruppen.*
Auf dem Oktoberfest hatte ich sechs Maßkrüge und war nicht betrunken.Ich denke, das war eine Ausnahme, normal sind es fünf oder sechs Bier.	*Nicht viel, zwei Bier oder so.*	*Drei bis vier, mehr brauche ich nicht. Ich bin billig zu haben.*	*Man trinkt doch nur, um betrunken zu werden, oder? Mein Rekord liegt bei zwölf halben Litern.*	*Bevor ich von Bier betrunken werde, werde ich krank. Sagen wir mal sechs.*	*Drei*
Die "heilige Dreieinigkeit": Autoschlüssel, Handy, Portemonnaie.	*Mein Schlüsselbund.*	*So ein Liggenschutzstift, eine Magen-Tablette und ein paar Dollars.*	*Nichts, ich hasse ausgebeulte Taschen.*	*Fusseln*	*Autoschlüssel, Brieftasche und ein Pack Ansichtskarten*
Einige würde ich einfach nicht beantworten.	*Die hier. Weil ich keine Antwort darauf weiß.*	*Diese. Stopp, das war jetzt nicht schlau, oder?*	*Ich hasse alle diese Standard-Wiederholungen. Aber mir ist schon klar, dass es für euch Jungs hart ist, sich immer was Neues auszudenken.*	*Zum Beispiel die Frage, wer ich gerne sein möchte.*	*Die Frage nach dem besten Spiel.*
hehe ...	*-*	*Oh Mann!*	*Och nee, nicht schon wieder.*	*[lacht]*	*Habe ich schon. Eine bessere Frage wäre, welches Spiel mich als Entwickler direkt beeinflusst hat. Da wurde ich Sim City und Empire Deluxe nennen.*

Foto: action press

Her damit! 3



»Zu fettes Essen: Diese Echse hat ihren Todeszeitpunkt verschlafen.«

Der Abschluss unseres KREATIVWETTBEWERBS: Vier weitere Spielkonzepte von Lesern.

Alles hat ein Ende, nur die Wurst hat zwei. Diese Serie hat sogar drei. Zum Abschluss unseres Kreativwettbewerbs stellen wir Ihnen noch einmal vier Leser-Konzepte zu Spielen vor, die im Verkaufsregal eine Chance hätten. Glauben wir jedenfalls.

Time War

Zeitreisen sind interessant, nicht wahr? Deshalb gibt es auch etliche Bücher und Filme, die sich des Themas angenommen haben. Okay, ein paar Spiele gibt's auch, aber richtig genial war keins davon. *Time War* von Loony99 soll das ändern.

WAS GEHT AB?

Wir schreiben das Jahr 2010. Irgendwie hat es die Menschheit geschafft, den Dritten Weltkrieg zu verhindern. Trotz ständiger Übergriffe von Terroristen. Die schlauen Amis haben vor einigen Jahren das so genannte T.A.W.-Projekt (Timetravel Against War) gestartet. Und tatsächlich: Endlich dürfen die ersten Menschen durch die Zeit reisen. Natürlich gehören Sie dazu, denn Sie sind schließlich ein hochrangiger Army-Militär. Gerade als Sie sich aufmachen wollen, das Attentat auf John F. Kennedy zu vereiteln, wird ins T.A.W.-Hauptquartier eingebrochen. Wichtige Dokumente gehen verloren und die müssen Sie unbedingt wiederbeschaffen. Dummerweise ist der Dieb durchs Zeittor geschlüpft, eine atemberaubende Hatz durch die Jahrtausende beginnt. Erlegen Sie Dinos im Mesozoikum, putzen Sie Hannibals Elefanten den Rüssel und sichern Sie Beweise während der Schlacht von Verdun. Übrigens: *Time War* bietet keine lineare Geschichte. Je nachdem, welche Spuren Sie finden, landen Sie in verschiedenen Epochen. So lohnt sich auch ein zweites Durchspielen auf jeden Fall.

WER SOLL'S MACHEN?

Loony99 hat sich festgelegt. Warren Spectors Team von Ion Storm soll sich schleunigst an die Arbeit machen. Okay, *Deus Ex 2* dürfen die vorher noch abschließen.



In Time Commando, Erscheinungstermin 1996, muss ein gewisser Stanley in acht Epochen nach Computerchips suchen. Wir wissen nicht, ob er sie inzwischen gefunden hat.

WARUM WIRD'S GEIL?

PC ACTION meint: Weil die Zeitreisen-Thematik fast unendlich viele Möglichkeiten in sich birgt. Loony99 findet die Idee cool, mit einem MG durchs Erdmittelalter zu joggen. Den Dinos wäre das wohl nicht so recht ...

TIME WAR

GENRE:	Action-Adventure
IDEE:	Loony99 (Anm. d. Red.: Super, spart Gewinnspielpreise!)
FERTIG ZU:	0 %
VERGLEICHBAR:	Time Commando

Schwerttänzer



»Ich hätte gerne ein Stück Lende, Russell!«

Russell Crowe hat's im Kinofilm *Gladiator* mal wieder bewiesen: Manche Probleme löst man am besten mit einem scharfen Stück Stahl zwischen den Fingerchen. Um genauso ein Schnetzelwerkzeug dreht sich auch die Spielidee von Michael S.

WAS GEHT AB?

Wir befinden uns in einem Fantasy-Szenario. Wie könnte es auch anders sein: Dämonen, Menschen, Untote, Elfen und Zwerge zoffen sich. Da müssen Sie selbstverständlich gleich mitmischen. Also wählen Sie für Ihren Charakter eine Rasse aus und stürzen sich ins Getümmel. Idealerweise gibt's je nach Rassenwahl auch andere Aufträge und Missionsziele. Aber *Schwerttänzer* soll kein „normales" Rollenspiel werden. Der Schwerpunkt liegt hier auf den Zweikämpfen. Held gegen Monster beziehungsweise gegen anderen Held. Alles dreht sich um Ihre Waffe. Sie hegen und pflegen sie, rüsten sie auf. Wie? Besiegte Gegner geben Punkte. Damit können Sie neue Waffen dazukaufen oder die alte etwa mit Feuer- oder Blitzzaubern belegen, was deren Durchschlagskraft erhöht. Auch neue Kampftechniken können Sie erforschen und die verschiedensten Stile miteinander kombinieren.

WER SOLL'S MACHEN?

Hm, Blizzard wäre dafür prädestiniert, möglichst viele Waffen und Gegner zu erfinden. Für die Umsetzung der Zweikämpfe empfehlen wir den Jungs aber, sich den einen oder anderen Programmierer von *Virtua Fighter* oder vom PlayStation-Hit *Onimusha* auszuleihen. Michael hat außerdem die Macher des *03*-Mods *Bid For Power* im Auge. Ja, auch nicht schlecht!

WARUM WIRD'S GEIL?

PC ACTION meint: Nix gegen Rollenspiele, aber die gibt's wie Sand am Meer. Auf actiongeladene Zweikämpfe hat sich aber bislang kein Titel wirklich konzentriert. Spannend! Ach Michael, wenn du Bock auf Preise hast, teile uns doch noch deine Adresse mit, ja?

SCHWERTTÄNZER

GENRE:	Action-Rollenspiel
IDEE:	Michael S.
FERTIG ZU:	0 %
VERGLEICHBAR:	Diablo, Tekken

City Hunt



»Wenn's an Spielgeräten mangelt, können Russen improvisieren.« (Szene aus Republic von Eidos)

Wir wissen nicht, ob Konzeptautor mystic-TDA (Der richtige Name ist der Red. NICHT bekannt!) auf dem Bauernhof aufgewachsen ist. Auf jeden Fall träumt er davon, ein Landei in die große, düstere Stadt zu schicken.

WAS GEHT AB?

Stellen Sie sich eine Stadt wie Lost Heaven aus *Mafia* vor. Und stellen Sie sich weiterhin vor, Ihnen wäre nicht wie Tommy eine Karriere als Gangster vorgezeichnet, sondern zunächst so gut wie gar nichts. Ihre erste Aufgabe: Finden Sie sich in der Stadt zurecht. Suchen Sie sich einen Job, eine Wohnung, treiben Sie was zu futtern auf. Denn essen müssen Sie und Geld brauchen Sie auch. Werden Sie also Fahrradkurier oder versuchen Sie sich als Ladendieb. Leben Sie, denn die Stadt lebt auch. Alle Gebäude dürfen Sie betreten, alle Fahrzeuge und Gegenstände benutzen, mit allen Bewohnern quatschen. Durch die Gespräche werden Sie später feststellen, dass es finstere Schergen eines großen Konzerns auf Sie abgesehen haben. Also besorgen Sie sich Waffen und beginnen zunächst mit der Detektiv-, dann mit der Drecksarbeit. Wollen Sie als Scharfschütze oder als Rambo Karriere machen? Erst wenn Sie alle Hintermänner entlarvt und ausgeschaltet haben, können Sie in Rente gehen. Oder den ebenfalls beschriebenen Kooperativ-Modus für bis zu vier Spieler ausprobieren.

WER SOLL'S MACHEN?

Na, das ist doch einfach! Die Tschechen von Illusion Softworks (*Mafia*) basteln die Stadt, die Finnen von Remedy (*Max Schmärz*) kümmern sich um stilistisch einwandfreie Shooter-Einlagen und Demis Hassabis, das Wunderkind von Elixir (*Republic*), steuert ein paar herrlich komplexe politische Verwicklungen bei. Fertig!

WARUM WIRD'S GEIL?

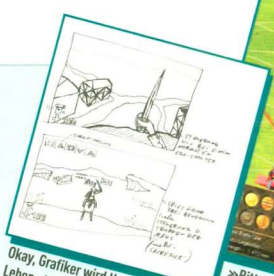
PC ACTION meint: Weil *City Hunt* sich einige der besten Spiele zum Vorbild genommen hat. Unser genialer mystic-TDA hat auch noch die besten Elemente daraus geklaut.

CITY HUNT

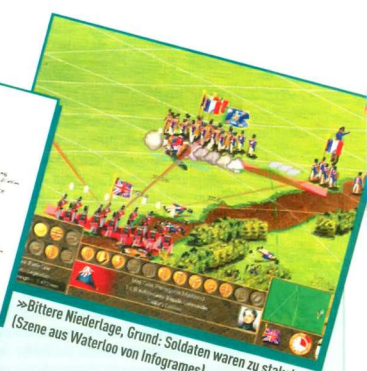
GENRE:	Ego-Shooter
IDEE:	mystic-TDA (Anm. d. Red.: hä?)
FERTIG ZU:	5 %
VERGLEICHBAR:	Republic, Mafia

Years of Defeat

Was fällt Ihnen beim Stichwort Frankreich ein? Baguette, Cigarette, Jeanette? Wie wär's mit Napoleon? Okay, Sebastian Pahs mag den alten Schwerenöter auch nicht und will deshalb gegen ihn in den Krieg ziehen. Freiwillig. Und Sie sollen gefälligst mitkommen.



Okay, Grafiker wird Herr Pahs in diesem Leben nicht mehr. Aber Sie ahnen, was diese Skizze andeuten soll, oder?



»Bittere Niederlage, Grund: Soldaten waren zu staksig!« (Szene aus Waterloo von Infogrames)

WAS GEHT AB?

Im Jahr 1813 sind Sie ein gewöhnlicher Bauernlümmel aus einem kleinen Dorf in Ostpreußen. Alles geht seinen normalen Gang. Sie erledigen Botengänge, trainieren sich ein wenig im Faustkampf auf den üblichen Dorfschlägereien, üben Messerwerfen und ballern auf wehrlose Enten. Doch dann tritt Nappo auf den Plan und Preußen macht mobil. Unser Held wittert seine Chance und tritt in die Armee ein. Das Besondere an *Years of Defeat*: Sie durchlaufen in etlichen Missionen eine komplette Militärlaufbahn. Zunächst dienen Sie als Kanonenfutter in diversen Freikorps, später dürfen Sie als Feldwebel eigene Truppen in Scharmützel führen und noch später als General ganze Verbände. Wie bei einem Rollenspiel müssen Sie viele Dinge erst lernen, etwa auf Pferden zu reiten oder Angriffspläne zu schmieden. Während es in Ihrem Part als Solo-Kämpfer eher auf die Fähigkeiten als Meisterschütze ankommt, sollen Sie als Offizier später strategische Qualitäten unter Beweis stellen. Puh, ganz schön viel zu tun!

WER SOLL'S MACHEN?

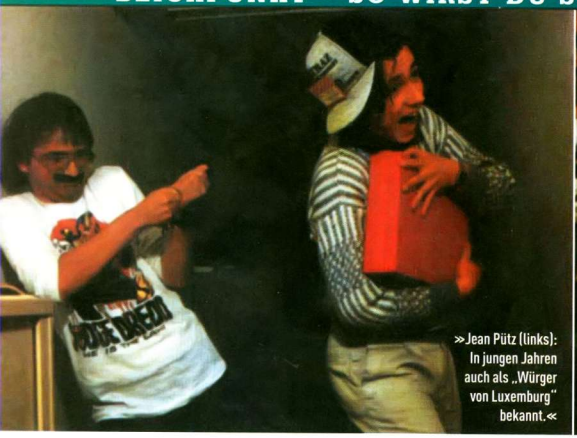
Auch Sebastian setzt auf eine exklusive Mixtur von Spitzenteams aus aller Welt. Die Jungs von Piranha Bytes (*Gothic*) sollen sich um den Rollenspiel-Part kümmern. Fürs Strategische soll Shiny Entertainment (*Sacrifice*) sorgen. Die Ballereinlagen mit taktischem Tiefgang schließlich darf Ubi Soft (*Rainbow Six*) beisteuern.

WARUM WIRD'S GEIL?

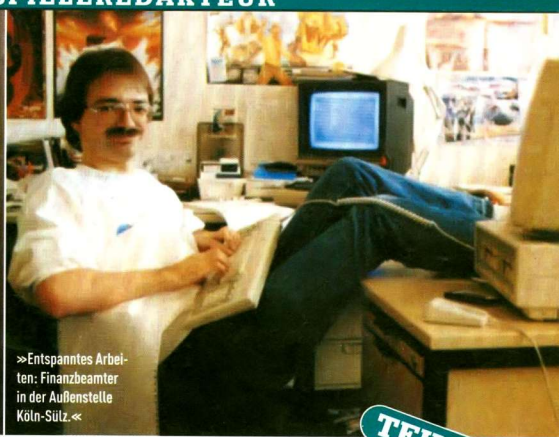
Sebastian will vor allem durch das historische Szenario und möglichst vielfältige Missionen für Abwechslung sorgen. PC ACTION meint: Antizyklisch denken! Momentan ist der Zweite Weltkrieg DAS Thema vieler Spieleschmieden. Da könnte sich ein Spiel zum Krieg gegen Napoleon, zusammengesetzt aus diversen Genreelementen, wirklich relativ leicht von der Masse abheben. Die Kombination diverser Genres in einem Spiel klingt ebenfalls interessant.

YEARS OF DEFEAT

GENRE:	Genre-Mix
IDEE:	Sebastian Pahs
FERTIG ZU:	2 %
VERGLEICHBAR:	Waterloo meets America's Army



»Jean Pütz (links): In jungen Jahren auch als „Würger von Luxemburg" bekannt.«



»Entspanntes Arbeiten: Finanzbeamter in der Außenstelle Köln-Sülz.«

TEIL 1

Berufsberatung in Serie

Wie es unser US-Korrespondent HEINRICH LENHARDT mit einer Art Salami-Taktik vom völlig unterbezahlten Praktikanten zum völlig unterbezahlten Spieleredakteur schaffte.



Das rat ich dir!

STELLENANGEBOTE STUDIEREN

Eine ins Blaue losgeschickte Bewerbung droht auf einem Ablagestapel unbeachtet Staub anzusetzen. Reagieren Sie lieber auf Stellenanzeigen, die Spiele-Zeitschriften in der Regel im eigenen Blatt drucken. Auch die dazugehörigen Web-Seiten im Auge behalten!

KLEINE BRÖTCHEN BACKEN

Es gibt nicht wenige erfahrene Spiele-Redakteure, die aufgrund der vergangenen harten Jahre in der Verlagsbranche auf Stellensuche sind. Als Berufseinsteiger haben Sie deshalb wenig Chancen, sofort einen ordentlich dotierten Job als „Vollwert-Redakteur" zu landen. Richten Sie sich erst mal auf ein arbeitsreiches, schlecht bezahltes Dasein als Trainee, Volontär, Praktikant o. Ä. ein. Wer sich ein, zwei Jahre lang bewährt, hat beste Aussichten auf eine richtige Redakteursstelle.

ILLUSIONEN WEGPACKEN

Der Beruf des Spiele-Redakteurs ist sicher irrer als das Leben eines Bankkaufmanns. Ihnen muss aber klar sein, dass Spielen nur ein Teilaspekt des Jobs ist, der aus Zeitgründen oft erst in den Abendstunden stattfindet. Weniger glamouröse Tätigkeiten wie Recherche und Fakten checken, Texte redigieren, Kommunikation mit Vertretern der Spiele-Industrie oder interner Verwaltungskram wie Redaktionskonferenzen dominieren den Arbeitsalltag.

INSPIRIERT BEWERBEN

Bei den Bewerbungsunterlagen kommt es weniger auf Abitur-Noten oder akademische Glanzleistungen an. Das Anschreiben ist in seiner Bedeutung nicht zu unterschätzen. Können Sie hier schwungvoll rüberbringen, warum Sie für den Job der Richtige sind? Belege für die Liebe zum Spiel sind immer gerne gesehen. Haben Sie mal in einem Fachgeschäft gejobbt, Clan-Turniere veranstaltet oder bei Web-Seiten mitgemacht? Ein, zwei beigepackte Probeartikel (zum Beispiel Tests der zuletzt gespielten Spiele) bringen immer Pluspunkte. Schließlich können Sie hier Sprachwitz und fachliches Wissen demonstrieren.

Mein Einstieg in die wundersame Welt des Computerspiele-Journalismus fand 1984 statt. Nach der Mittleren Reife hoffte ich auf eine Quereinsteiger-Option im Medienbereich. Der damals aufstrebende Verlag Markt&-Technik suchte in einer Zeitungs-Stellenanzeige Redakteure für sein neues Magazin *Happy-Computer*, darunter auch spielekundiges Personal. Computer waren mir damals eher unbekannt, aber ich war sämtlichen Videospielen der damaligen Epoche verfallen. Aufgrund meiner auf dem Papier nicht direkt überwältigend wirkenden Qualifikation und meines schüchternen Naturells hätte ich mich beinahe nicht beworben, doch zum Glück drängte mein Vater darauf (... was tut man nicht alles, um den Jungen endlich aus dem Haus zu kriegen).

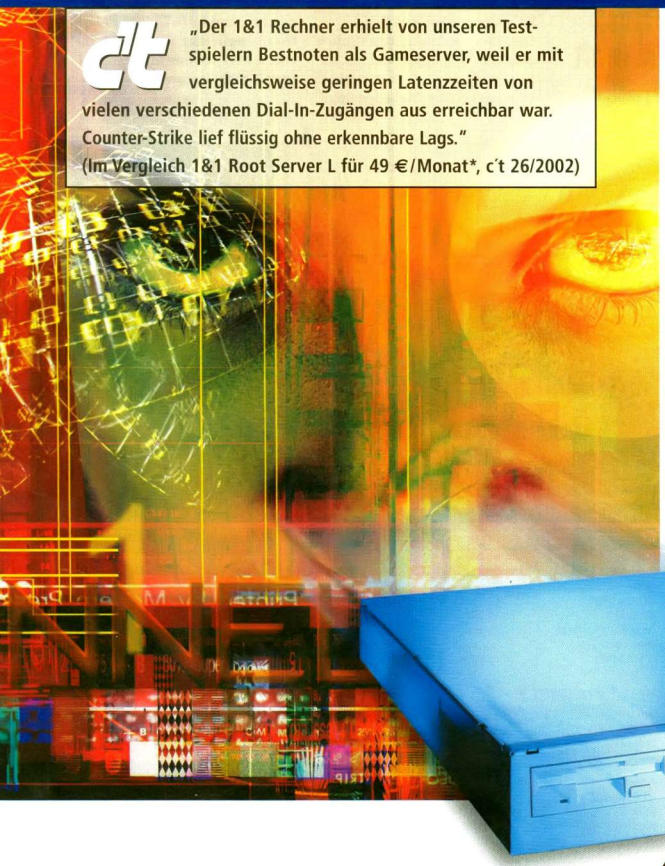
„ICH HAB KEINE AHNUNG, BIN ABER NETT!"

Ein paar Wochen lang rührte sich gar nichts im Karton, bis ich schließlich meiner Bewerbung hinterhertelefonierte. Die Dame am anderen Ende der Strippe war einen Moment lang irritiert und gab mir spontan einen Vorstellungstermin beim damaligen Chefredakteur. Mit dem verstand ich mich zum Glück menschlich auf Anhieb und machte ihm ein unwiderstehliches Angebot: „Okay, meine journalistische Erfahrung beschränkt sich auf eine Schülerzeitung und ich kann nicht einen Funken programmieren. Aber ich bin ein nettes Kerlchen, motiviert und lernwillig – probiert mich doch ein halbes Jahr unverbindlich als Praktikant aus." Also wuselte ich sechs Monate lang für stolze 500 Mark brutto im Monat durch die Redaktion, bearbeitete Listings, testete Drucker und erschlich mir immer mehr Spieleseiten. Nach dieser „Probezeit" hatte man aneinander so viel Gefallen gefunden, dass mich der Verlag als Redakteur übernahm. Danach ging's Schlag auf Schlag: Ich stolperte über Boris Schneider (linkes Bild, rechts), der frisch nach dem Abitur beim Magazin *64'er* eingestiegen war. Einige gemeinsame Spiele-Sonderhefte später (die quasi nebenbei abends und an Wochenenden geschrieben wurden) stampften wir Zeitschriften wie *Power Play* und *PC Player* aus dem Boden. HEINRICH LENHARDT

„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!

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

schon ab **49,–** €/Monat*

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

* 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

Geht wählen!

Und zwar was Sinnvolles: Verraten Sie uns einfach Ihr ultimatives PC-Lieblingsspiel und stauben Sie mit etwas Glück einen unserer phänomenalen Preise ab.

Tetris, *Civilization*, *Half-Life*, *GTA*, *Monkey Island 2*, *Indy Jones 3* oder vielleicht doch *Die Sims*? Oder gar ein ganz anderes Spiel? Tausende von Software-Perlen und -Katastrophen tummeln sich in unserer Datenbank, doch welches PC-Spiel das beste aller Zeiten ist, entscheiden jetzt Sie!

Die hier aufgeführten Spiele sind nur Vorschläge der Redaktion und keinesfalls bindend. Wählen können Sie jedes Spiel, das für den PC erschien. Indizierte Titel dürfen wir an dieser Stelle nicht nennen, wählen dürfen Sie sie aber trotzdem. Die Top-Zocks unserer Leser stellen wir Ihnen dann in der nächsten Ausgabe vor.

Unter allen Einsendern verlosen wir **drei fette Spiele-Pakete** mit neuester Hardware im Wert von mehreren hundert Euro – viel Glück!

CHRISTIAN SAUERTEIG

Die Kandidaten!

ACTION

Titel	Hersteller	Test in PCA
Battlefield 1942	Digital Illusions	10/2002
Counter-Strike	Valve	02/2001
Descent	Interplay	-
Deus Ex	Ionstorm	08/2000
Earthworm Jim	Rainbow Arts	-
Elite	Realtime Games	-
GTA: Vice City	Rockstar Games	06/2003
Half-Life	Valve	12/1998
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Magic Carpet	Bullfrog	-
Medal of Honor: Allied Assault	2015	02/2002
NOLF 2	Monolith	11/2002
Operation Flashpoint	Bohemia	07/2001
Rainbow Six	Redstorm	11/1998
Star Control	Accolade	-
Wing Commander 3	Origin	-
Worms	Hasbro	-
X-Wing	Lucas Arts	-

ADVENTURE

Titel	Hersteller	Test in PCA
Alone in the Dark	Darkworks	-
Blade Runner	Westwood	01/1998
Dark Project: Der Meisterdieb	Looking Glass	01/1999
Day of the Tentacle	Lucas Arts	-
Grim Fandango	Lucas Arts	10/1998
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	Lucas Arts	-
King's Quest	Sierra	-
Leisure Suit Larry	Sierra	-
Maniac Mansion	Lucas Arts	-
Monkey Island 2	Lucas Arts	01/1998
Police Quest	Sierra	-
Space Quest	Sierra	-
System Shock 2	Looking Glass	10/1998
Tomb Raider	Core Design	12/96
Vollgas	Lucas Arts	-
ZakMcCracken	Lucas Arts	-

STRATEGIE

Titel	Hersteller	Test in PCA
Age of Empires	Microsoft	11/1997
Anno 1602	Sunflowers	05/1998
Civilization	Microprose	-
Command & Conquer	Westwood	-
Die Siedler	Blue Byte	-
Dune 2	Westwood	-
History Line 1914-1918	Blue Byte	-
Jagged Alliance 2	Talonsoft	05/1999
Lemmings	Psygnosis	-
Panzer General	SSI	-
Pirates!	Microprose	-
Populous 2	Bullfrog	12/1998
Starcraft	Blizzard	04/1998
Warcraft 3	Blizzard	07/2002

DENKSPIEL

Titel	Hersteller	Test in PCA
Chessmaster 8000	Matell Int.	02/2001
Fritz 8	Chessbase	02/2003
Magic the Gathering	Microprose	05/1997
Tetris	A. Padschitnow	-

FLUGSIMULATIONEN

Titel	Hersteller	Test in PCA
Falcon 4	Microprose	02/1999
Flightsimulator 2002	Microsoft	12/2001
IL-2 Sturmovik	1C: Maddox	12/2001
Jane's AH-64D Longbow	Janes	07/1996
Jane's USAF	Janes	02/2000
Secret Weapons of the Luftwaffe	Lucas Arts	-

RENNSPIELE

Titel	Hersteller	Test in PCA
Colin McRae Rally	Codemasters	10/1998
DTM Race Driver	Codemasters	03/2003
F1 Racing Championship	Ubi Soft	03/2001
Grand Prix 2	Microprose	04/1996
Grand Prix Legends	Papyrus	11/1998
Interstate '76	Activision	06/1997
Need for Speed 3	EA	11/1998

SPORTSPIELE

Titel	Hersteller	Test in PCA
FIFA 2003	EA Sports	12/2002
Links LS	Access	10/1996
Madden NFL 2003	EA Sports	10/2002
NBA Live 2003	EA Sports	01/2003
NHL 2003	EA Sports	10/2002
Tony Hawk's Pro Skater	Neversoft	01/2001
Virtua Tennis	Sega	08/2002
Virtual Snooker	Interplay	07/1996

ROLLENSPIELE

Titel	Hersteller	Test in PCA
Baldur's Gate	Interplay	01/1999
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Dungeon Siege	Gas Powered Games	05/2002
Everquest	Verant	05/1999
Fallout	Interplay	05/1998
Final Fantasy 7	Square Soft	08/1998
Gothic 2	Piranha Bytes	04/2001
Neverwinter Nights	Bioware	08/2002
Ultima	Origin	-

WIRTSCHAFTSSIMULATION

Titel	Hersteller	Test in PCA
Anstoss 2	Ascaron	09/1997
Bundesliga Manager	Software 2000	-
Fußballmanager 2003	EA Sports	12/2002
Mad TV	Rainbow Arts	-
Railroad Tycoon	Microprose	-
Theme Park	Bullfrog	-
Transport Tycoon	Microprose	-

SONSTIGES

Titel	Hersteller	Test in PCA
Aces of the Deep	Dynamix	-
Alter Ego	Activision	-
Armored Fist	Novalogic	-
Black & White	Lionhead	03/2001
Catan	Trinode	11/2001
Creatures	Millenium	12/1996
Die Sims	Maxis	05/2002
Jane's 688 (I) Hunter/Killer	Janes	11/1998
Moorhuhn	Phenomedia	07/2000
Pro Pinball: Timeshock!	Empire	07/1997
Silent Hunter	SSI	05/1996

DEIN STIMMZETTEL!

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?

Senden Sie einfach eine SMS mit dem Schlüsselwort "pcagewinnspiel" und darauf folgend den Spieletitel (Beispiel: pcagewinnspiel Ibiza Babe Watch) an die 82444.

(0,49 pro SMS*)

* Tarif nur gültig bei D1 T-Mobil; D2 Vodafone**;02; E-Plus; Mobilcom; Debitel
** davon 12 Cent Vodafone-Leistung

Oder schicken Sie eine Postkarte, auf der Sie Ihr Lieblingsspiel nennen, an:
Computec Media AG, Redaktion PC Action
Kennwort: "Top 100"
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
oder per E-Mail an gewinnspiel@pcaction.de

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



VUD
LEIPZIGER MESSE
Messen nach Maß!



Teste die Games der Zukunft

4 TAGE ACTION+

21.8.-24.8.2003

mehr Games

mehr Hardware

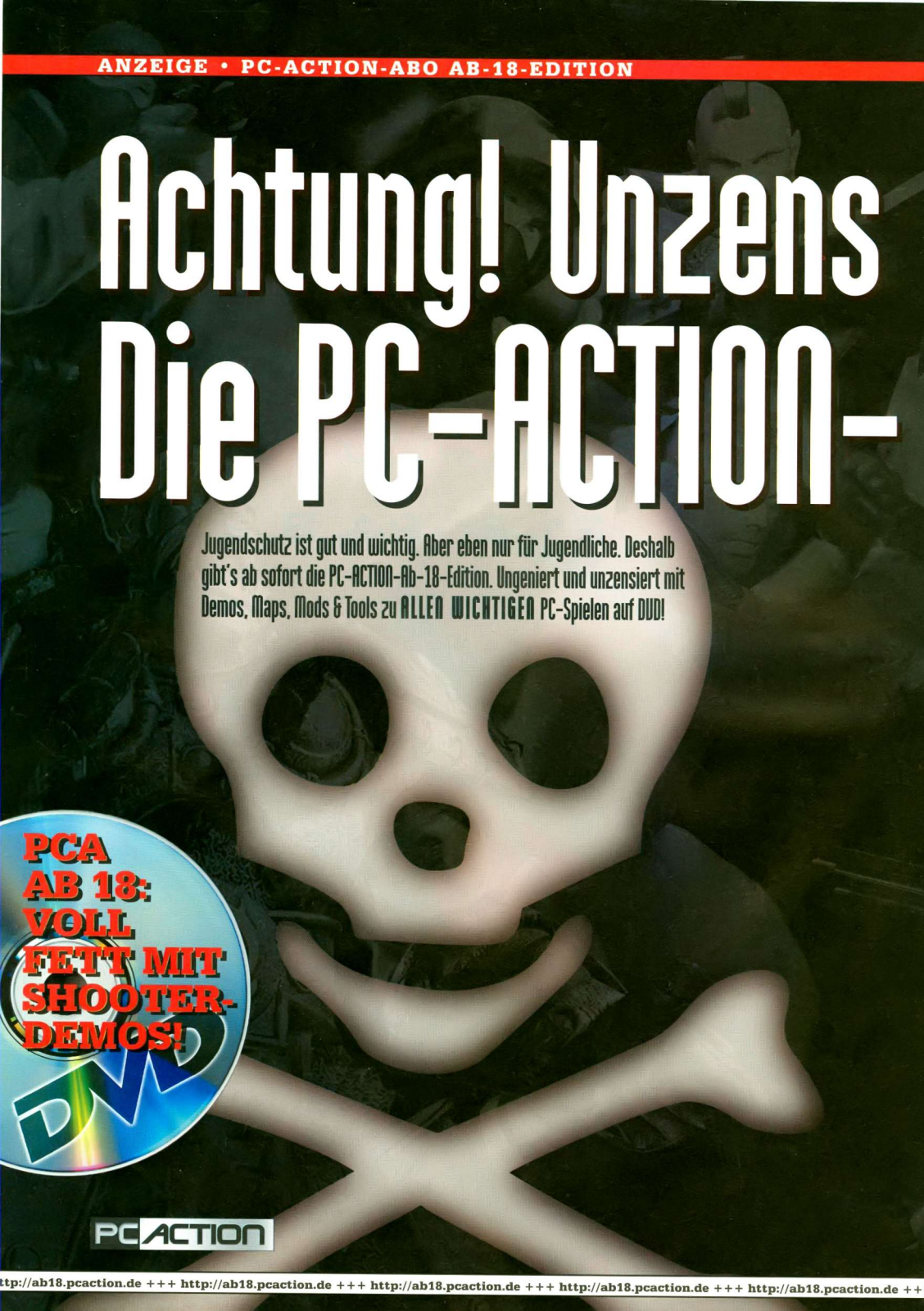
mehr Action

GC
GAMES CONVENTION

ebay gamepro GameStar GIGA.DE GamesMarkt.de MCV

WWW.GC-GERMANY.COM

ANZEIGE • PC-ACTION-ABO AB-18-EDITION



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.

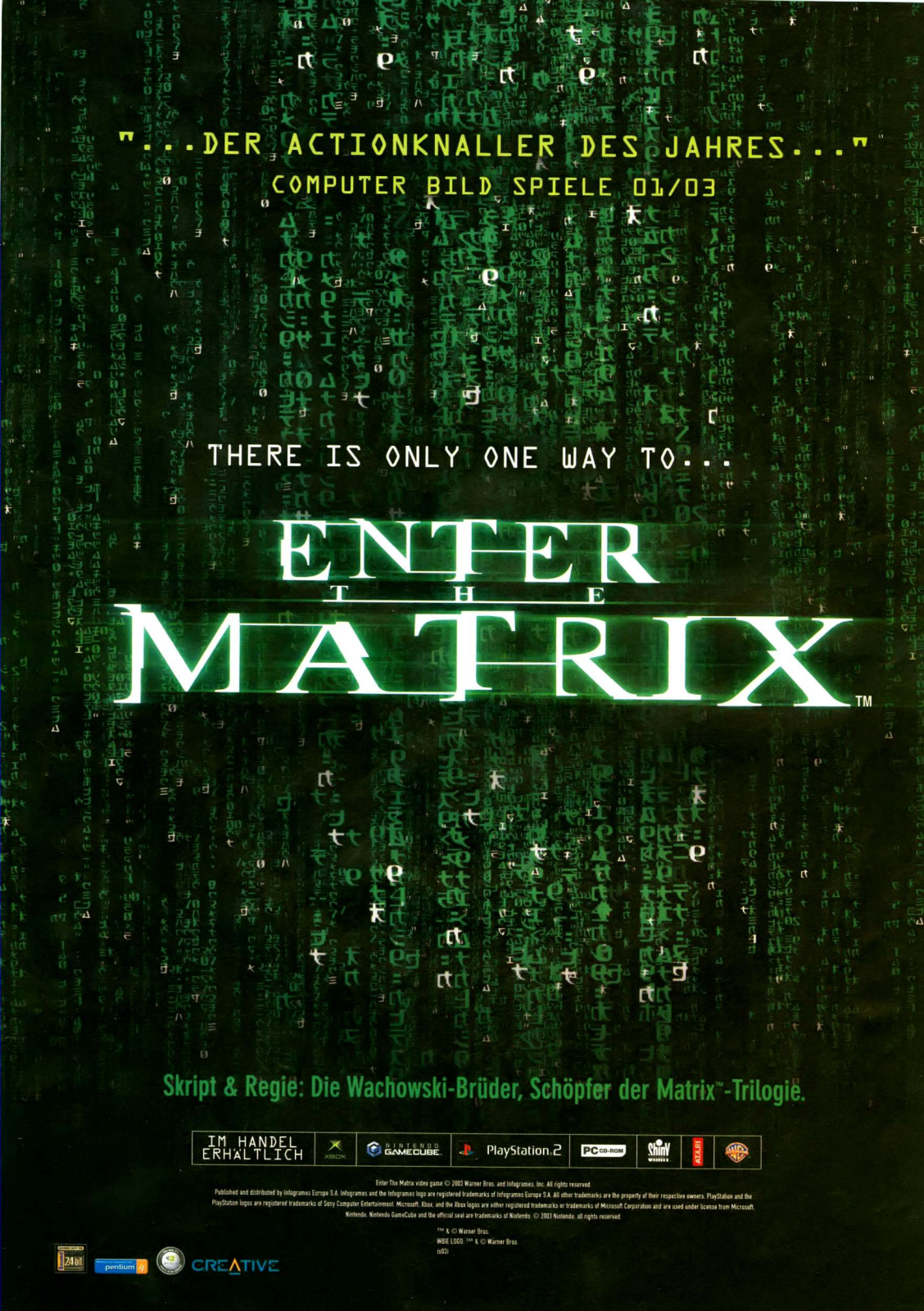
BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung

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

PA JA 02


"...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.
IM HANDEL ERHÄLTLICH
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









VORSCHAU

Hier kommt die Online-Flut!

Meine Güte! Beinahe bei jedem Stand der E3 sichteten wir ein Online-Spielchen. Fast 100 „Massive Multiplayer Online Games" werden gerade entwickelt. Stellt sich die Frage, wer das alles spielen soll? Zumindest die folgenden Titel lohnt es sich voraussichtlich, im Auge zu behalten.

SPIEL:	HERSTELLER:	ERSCHEINT:
City of Heroes	**Cryptic Studios/NC Soft**	**2004**
Dark and Light	NPCube	4. Quartal 2003
Dragon Empires	Codemasters	4. Quartal 2003
Dungeons & Dragons Online	Turbine Games/Atari	2005
Everquest 2	Sony Online/Ubi Soft	4. Quartal 2003
Exarch	Realm/NC Soft	2004
Final Fantasy XI	Square/Enix	2. Quartal 2003
Guild Wars	ArenaNet/NC Soft	2. Hälfte 2004
Horizons: Empire of Istaria	**Artifact/Atari**	**4. Quartal 2003**
Lineage 2: The Chaotic Chronicle	NC Soft	4. Quartal 2003
Middle Earth Online	Liquid/Vivendi Univ.	2004
Mythica	**Microsoft**	**2004**
Pirates of the Burning Sea	Flying Lab Software	3. Quartal 2003
Shadowbane (dt.)	Wolfpack	3. Quartal 2003
Star Wars Galaxies	Sony Online/Activision	3. Quartal 2003
The Matrix Online	Monolith/Ubi Soft	2. Hälfte 2004
The Saga of Ryzom	Nevrax/Wanadoo	4. Quartal 2003
Uru: Ages Beyond Myst	Cyan/Ubi Soft	4. Quartal 2003
World of Warcraft	Blizzard/Vivendi Universal	4. Quartal 2003









BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER INNOVATION



»Andrologie heute: Spielarten der Natur.«

Alles wurscht?

Die Menschheit ist verrückt. Spiele-Designer sind meistens auch Menschen. Ergo: Spiele-Entwickler sind ebenfalls verrückt. So präsentierte Hideo Kojima, der Kopf hinter *Metal Gear Solid*, bei der E3 sein neuestes Werk. Ein Modul für den Game Boy Advance, das mit Solarzelle ausgerüstet ist und auf den Namen *Boktai* hört. Im Spiel übernehmen Sie die Rolle eines Vampirjägers. Ist es draußen hell, registriert die Solarzelle das und versetzt das Spiel in den gleichen Zustand. Zum Beispiel fallen dann Sonnenstrahlen in die Kellergewölbe. Die Sonne wiederum verbrennt die Vampire. *Boktai* im Dunkeln zu daddeln, ist dagegen extrem schwierig. Ist das nicht bescheuert? Vermutlich genauso bescheuert, wie sich den kommenden *Harry Potter*-Roman als Hörbuch zu kaufen: Das dauert nämlich bloß 26 Stunden und 30 Minuten. Wenn Sie nicht schlafen und auf Toilette gehen, ist das mit etwas schnellem Vorspulen an einem guten Tag zu schaffen. Ich persönlich warte lieber auf das für 2004/2005 angekündigte Spiel zur Metalband Metallica. Vielleicht kann man dann ja als Schlagzeuger auf MP3-hörende Napster-Benutzer einprügeln, wer weiß? Die Wartezeit bis dahin vertreibe ich mir mit *Princess – Royal Horse Show* von Disney. Ich stehe total darauf, Ponys zu striegeln, bürsten, kämmen und lustige Schleifchen in Mähne und Schweif zu binden. Das macht Kollege Iscitürk manchmal auch mit Herrn Bezold und das ist wirklich unterhaltsam. Vielleicht übe ich mich auch im neuesten Trend aus Japan: Wurstschnitzen (www.nipponham.co.jp/winny/kazari/index.html). Viel Spaß bei der Generalprobe während des nächsten Grillfestes!

Blut geleckt

LEGACY OF KAIN geht weiter.



Action-Adventure | Kennen Sie *Soul Reaver*? Kennen Sie *Blood Omen*? *Legacy of Kain: Defiance* ist die Kombination aus beiden. Sie dürfen erstmals mit beiden Hauptdarstellern in einem Spiel zocken: Raziel und Kain. In *Defiance* saugen die beiden Vampire wieder jede Menge Blut. Die Entwickler von Crystal Dynamics versprechen Kameraführung, Speicher- sowie Kampfsystem im Vergleich zu den Vorgängern zu verbessern. Erscheinen soll das Spiel zu Weihnachten auf PC. JOACHIM HESSE

Info: www.eidos.de

Ritter-Schlag

Mordsspaß mit KNIGHTS OF THE TEMPLE



Action | Ihr *Enclave* für PC ist in Deutschland immer noch nicht veröffentlicht, doch davon lassen sich die Starbreeze Studios nicht entmutigen. Mit *Knights of the Temple* entwickeln die Schweden ein sehr vielversprechendes Actionspiel, das Anfang 2004 über den neuen Partner TDK Mediactive erscheinen soll. „Der Spieler taucht ein in die Zeit der Kreuzritter", so Daniel Willför, Produzent des Spiels. Zu großen Teilen besteht das Spiel aus blutigen Schwertkämpfen gegen Zombies und andere Fantasy-Kreaturen. Schießen Sie mit dem Bogen, wechselt das Spiel von der Verfolger- in die Ego-Perspektive. 13 Levels soll der Spaß dauern. JOACHIM HESSE

Info: www.starbreeze.com

DARAUF WARTEST DU!

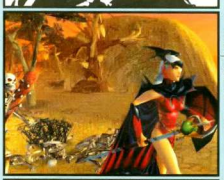
KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



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



3 ∧ (4)
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE
Remedy Entertainment
Ende 2003



5 ∧ (8)
SPELLFORCE
Phenomic Game Development
3. Quartal 2003



7 ∧ (11)
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR
Ion Storm
3. Quartal 2003



9 ∧ (10)
FAR CRY
Crytek
4. Quartal 2003

2 ∧ (14)
HALF-LIFE 2
Valve Ende
September 2003



4 ∧ (7)
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
Ritual Entertainment
3. Quartal 2003



6 ∧ (9)
COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN
Pyro Studios
Mitte Oktober 2003



8 ∨ (5)
GOTHIC 2 – ADD-ON
Piranha Bytes
Anfang August 2003

BILD AUS GOTHIC 2



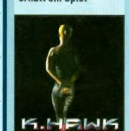
10 ∧ (20)
WORMS 3
Team 17
4. Quartal 2003



11	∧	(13)	**JEDI KNIGHT 3: JEDI ACADEMY** Raven Software, Herbst 2003
12	∧	(NEU)	**DUKE NUKEM FOREVER** 3D Realms, Winter 2666
13	∧	(NEU)	**S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST** GSC Game World, Anfang 2004
14	∧	(17)	**BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WW2** Digital Illusions, 3. Quartal 2003
15	∧	(NEU)	**CALL OF DUTY** Infinity Ward, 4. Quartal 2003
16	∧	(NEU)	**SILENT HILL 3** Konami, Oktober 2003
17	∧	(NEU)	**TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS** Core Design, Ende Juni 2003
18	–	(18)	**SW: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC** Bioware Corp, Herbst 2003
19	∧	(NEU)	**X² – DIE BEDROHUNG** Egosoft, Ende September 2003
20	∧	(NEU)	**THIEF 3** Ion Storm, 1. Quartal 2004

DU HAST GEWONNEN!

Markus Ridder, Olfen
erhält ein Spiel



K.HAWK: SURVIVAL INSTINKT

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

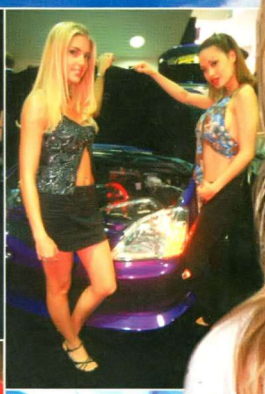


Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Titel an: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Action Kennwort: „Haben will" Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats.

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.











Laut, groß, bunt: Bei der E3 in Los Angeles zeigten hunderte von Herstellern, was sie zu bieten hatten. PC ACTION filterte für Sie die Höhepunkte heraus.

Wie im siebten Himmel

SCHON GEHÖRT?

- Die Einsätze in Codemasters' **Operation Flashpoint 2** führen Sie durch Südost-Asien, Europa und Afrika.
- Capcom verpflichtete den französischen Schauspieler **Jean Reno** (*Leòn der Profi*) als Darsteller im Actionspiel *Onimusha 3*.
- Ende 2004 will Sony Nintendos Game Boy Advance mit einer eigenen Mini-Konsole Konkurrenz machen. **PSP**, so der Name des tragbaren Systems, wird auf Mini-DVDs als Datenträger setzen.
- **Serious Sam 3** heißt voraussichtlich *Serious Sam 2*. Entwickler Croteam baut gerade eine komplett neue Grafik-Engine und betrachtet *Serious Sam: The Second Encounter* als Teil 1,5. Das neue *Serious Sam* soll 2004 erscheinen.
- **John Romero** (*Daikatana*), Chef der Spieleschmiede Monkeybone, setzt den Ego-Shooter *Red Faction* für Nokias **N-Gage** um. N-Gage ist ein Spielehandy, das Telefonhersteller Nokia veröffentlicht.
- Activision setzt auf **Filmlizenzen** und sicherte sich die Rechte an *Spider-Man 2*, *Shrek 2* und *X-Men 2*. PC-Umsetzungen gelten als wahrscheinlich.
- Neues vom Politik-Drama **Republic**, das seit Jahren fertig werden soll: Demis Hassabis ist nicht länger der Hauptverantwortliche. Das Programmier-Wunderkind von Eidos steht seinem alten Team von Elixir aber weiterhin beratend zur Seite. *Republic* soll im Juli erscheinen.
- Während der E3 wurde erstmals darüber gesprochen, inwieweit die deutsche Version von **Duke Nukem Forever** verändert werden müsse. Das Ergebnis ist nicht bekannt.
- Als Boss eines SWAT-Teams im geplanten Add-on zu **Raven Shield** machen Sie Griechenland, Italien und Kroatien unsicher.



»Warum fällt uns jetzt das berühmte Glockenspiel des Münchner Rathauses ein? Die Fotos stammen alle von der E3 2003.«

AUF DVD
VIDEO

Die E3 ist vorbei. Wir sahen *Half-Life 2* in Bewegung. Im Grunde könnten wir jetzt mit dem Messereport aufhören, denn dieses Spiel stellte alles in den Schatten. „Hast du gehört: Vor der *Half-Life 2*-Bude muss man drei Stunden anstehen, um das Spiel zu sehen", hieß es zwischenzeitlich. Selbst *Doom 3* musste sich in puncto Genialität und Publikumsinteresse geschlagen geben. Der Ego-Schocker ließ sich auf der Messe lediglich mit einem neuen Trailer und zwei Screenshots blicken. Dürftig! Da hatten wir uns im Vorfeld mehr erhofft. Vergleichen Sie die beiden Spiele ruhig einmal selbst anhand unserer Videobeiträge auf der Heft-DVD. Doch die Messe wirklich auf den Technikhammer von Valve zu reduzieren wäre unfair. Immerhin durften wir auch andere Action-Höhepunkte wie *Far Cry* oder *Unreal Tournament 2004* begutachten. In einem abgelegenen Hotelzimmer bekamen einige handverlesene Besucher sogar eine neue *Unreal Warfare*-Engine samt Spiel vorgeführt. Auch von *Max Payne 2* gab es für einige wenige Besucher hinter verschlossenen Türen ein Lebenszeichen in Form von ersten Spielszenen zu erhaschen. Die Grafik des Action-Feuerwerks macht erwartungsgemäß eine gute Figur, nur Payne selbst sieht aus wie nach einer misslungenen Schönheitsoperation: Die neue Italo-Gesichtstextur wird wohl einigen Fans sauer aufstoßen. Screenshots rückte Remedy allerdings (noch) keine heraus. Doch zumindest scheint das Spiel mit dem

- Im Strategiespiel **Galaxy Andromeda** von CDV starten Sie laut Story im Jahr 2112 als Fregatten-Offizier zu einer Spionage-Mission. Aufbruch: Herbst 2003.
- Was ist mit **Baldur's Gate 3?** Offiziell gab's in L.A. weder etwas zu sehen noch zu hören, der Titel sei aber auf internen Terminlisten aufgetaucht.
- **Splinter Cell 2** kommt Anfang 2004 und trägt den Untertitel *Pandora Tomorrow*. Angekündigt ist auch ein Mehrspielermodus.
- **Commandos 3** von Pyro/Eidos bietet den Mehrspielermodus Deathmatch für bis zu acht Spieler.
- Sex? Nicht ganz! Immerhin dürfen Sie 2004 in **Playboy: The Mansion** die Rolle des Imperiumsgründers Hugh Hefner übernehmen und wilde Hasen-Partys schmeißen.
- Unerwartet kündigte Lucas Arts ein weiteres **Krieg der Sterne**-Spiel an. Im Taktik-Shooter *Republic Commando* führen Sie einen Haufen Stormtrooper gegen Aliens ins Feld.
- Im Herbst gibt **Klaus Teubers** Brettspiel *Löwenherz: Die Rückkehr des Königs* sein Debüt auf dem PC.
- Geplante **Spielumsetzungen fürs Kino:** *Return to Castle Wolfenstein, Duke Nukem, Pac-Man, Tekken* und *Max Payne*.
- Mit *Majestic Chess* von den Schach-Experten Fluent Entertainment erscheint das erste **Schach-Spiel mit Story-Modus.** Es sah gar nicht verkehrt aus.
- Um Verkehr dreht sich alles im **Sim-City-4-Add-on** *Rush Hour*. Selbigen sollen Sie nämlich regeln.
- **Spiele-Industrie macht Kasse:** In den USA wurden mit Spielen im letzten Jahr 10,3 Milliarden Dollar umgesetzt, an der Kinokasse lediglich 9,5 Milliarden Dollar.
- „Mr. Grand Prix" Geoff Crammond bastelt an einer Fortsetzung des Klassikers **Stunt Car Racer.**

Joachim Hesse verkauft seine Oma für ...

1. **TRINITY ...** ... weil er für die kreativen Köpfe hinter dem Spiel bereits seit *Katrix*-Zeiten täglich eine Kuh opfert.
2. **MAFIA 2 ...** ... auch wenn Illusion Softworks das Spiel noch nicht angekündigt hat: Ich brauche es!
3. **CONAN: THE DARK AXE ...** ... weil er endlich mal offiziell den Barbaren heraushängen lassen will.

Christian Bigge entsagt Sex für ...

1. **HALF-LIFE 2** ... Keine Widerrede! Gegen dieses Ding schauten alle anderen Titel auf der Messe aus wie Inge Meysel.
2. **VAMPIRE – BLOODLINES** ... weil er da auch beim Sex zusehen und dazu seine niedersten Instinkte ausleben darf.
3. **DER HERR DER RINGE 3** ... weil er die Vorlage vergöttert und endlich selbst mal Hand an Sauron legen möchte.

Harald Fränkel ist erregt wegen ...

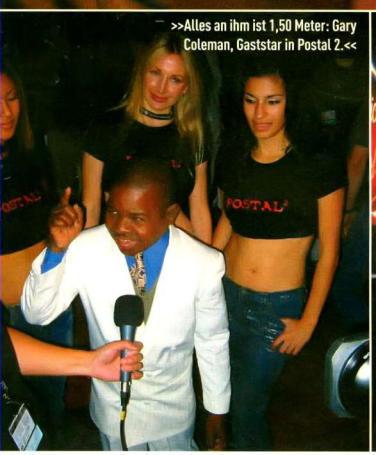
1. **MAX PAYNE 2** ... weil es Zeit wird, endlich mal wieder richtige *Matrix*-Atmosphäre zu atmen. "tg"
2. **HALF-LIFE 2** ... weil Held Gordon „Fielmann" diesmal eine scharfe Brünette trifft – da geht doch was!
3. **NHL 2004** ... weil die Mighty Ducks of Anaheim diesmal im Spiel sicher keine lahmen Enten sind.

Tanja Bunke beginnt zu sabbern beim Gedanken an ...

1. **SPELLFORCE** ... weil die gelungene Grafik des Strategie-Rollenspiel-Mixes feuchte Augen macht.
2. **EVERQUEST 2** ... weil bereits der erste Teil für viele, viele Abende vor dem heimischen PC sorgte.
3. **SAM UND MAX 2** ... weil es schon zu lange keine richtig guten Adventures mehr gegeben hat.



>>Jugendschutz: Das neue Spiel mit Saddam Hussein ist frei ab 80.<<



>>Alles an ihm ist 1,50 Meter: Gary Coleman, Gaststar in Postal 2.<<



>>Schlange-stehen vor der Herrentoilette<<

Untertitel *The Fall of Max Payne* doch noch in diesem Jahr zu kommen. Hurra! Ein genaues Datum steht nicht fest.

DER PC MACHT BODEN GUT

„Für welches System entwickeln Sie?" „Für den PC." Die Befragung fiel bei vielen Entwicklern auf der Messe recht eindeutig aus. Trotz aller Unkenrufe in den vergangenen Jahren scheint der PC als die Spielemaschine schlechthin wieder zu erstarken. Diesen Eindruck bekamen zumindest die drei PC-ACTION-Hollywood-Reporter Christian Bigge, Heinrich Lenhardt und Joachim Hesse, die in diesem Jahr die E3 für Sie nach Neuerscheinungen abgrasten. Selbst eingeschworene Konsolenspiellieferanten wie Konami entwickeln mittlerweile verstärkt für den PC. So steht Gruselneuzugang *Silent Hill 3* für PC genauso fest im Programm wie der coole Cel-Shade-Prügler *Teenage Mutant Ninja Turtles*. Hinter verschlossenen Türen munkelt man außerdem recht vernehmlich über eine PC-Version von PlayStation-2-Fußballwunder *Pro Evolution Soccer*. Zudem nutzt die Vielzahl der Entwickler verstärkt das Mehrspieler-Potenzial der Rechenknechte. Das zeigt nicht nur die erweiterte PC-Version von *Halo*, der Trend spiegelt sich auch in den so genannten MMOGs wider. „MMOG" heißt „Massive Multiplayer Online Game". Das sind Spiele, die Sie ausschließlich über

Benjamin Bezold lässt sich die Haare färben für ...

1. **LOCK ON: MODERN AIR COMBAT** ... weil er endlich mal wieder seinen Joystick zum Glühen bringen will.
2. **JEDI KNIGHT 3: JEDI ACADEMY** ... weil sich die nichtlineare Kampagne richtig genial anhört.
3. **DIE SIMS 2** ... weil jetzt die Augen nicht mehr schmerzen, wenn er seiner Freundin beim Daddeln zugucken muss.

Ahmet Iscitürk will abnehmen für ...

1. **TONY HAWK'S UNDERGROUND** ... weil es dem ausgelutschten Genre neues Leben einhauchen wird.
2. **HALO: COMBAT ENVOLVED** ... weil auch Konsolen-Umsetzungen cool sein können.
3. **HALF-LIFE 2** ... weil er wie Gordon Freeman nur von Mutanten umgeben ist.

Christian Sauerteig verzichtet auf seinen Jahresurlaub für...

1. **FIFA 2004** ... damit ich nicht immer nur *Pro Evolution Soccer* auf der PS2 zocken muss.
2. **DOOM 3** ... denn ein gruseligeres Action-Spektakel wird es diesen Winter nicht geben.
3. **NEED FOR SPEED UNDERGROUND** ... weil ich die Serie einfach liebe und der neueste Teil richtig lecker ausschaut.

Alexander Geltenpoth bekommt seinen irren Blick bei ...

1. **STAR WARS GALAXIES ...** ... denn durch das klassische *Star Wars*-Universum zu ziehen muss einfach Spaß machen.
2. **KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC ...** ... weil bisher alle Rollenspiele von Bioware seinen Geschmack voll getroffen haben.
3. **CODENAME: PANZERS ...** ... weil es beweist, dass Echtzeit-Taktik im 2. Weltkrieg auch richtig geil aussehen kann.

das Internet mit hunderten von Spielern daddeln können. Werfen Sie zu diesem Thema bitte einen Blick auf den Kasten auf Seite 42.

SCHARPING KOMMT ZURÜCK: ZEITLUPE

Wunderten wir uns Ende 2001 noch, warum vor *Max Schmärz 1* noch kein Entwickler ein Zeitlupen-Feature in sein Spiel einbaute, konnten wir uns auf dieser E3 vor Spielen mit Optik-Bremstechnik kaum retten. Kein Wunder, denn technisch ist das nun wirklich keine Kunst und es sieht einfach so verdammt cool aus! *The Matrix Online*, *Prince of Persia 4*, der Ego-Shooter *Psychotoxic* und allen voran *Trinity* von Gray Matter nutzen inzwischen dieses Element. Ebenso beliebt: Spiele zu Filmen. Obwohl solche Projekte bislang oft in einer mittelschweren Katastrophe endeten, gab es auch dieses Jahr wieder jede Menge Lizenztitel, die mehr oder (besser) weniger mit bekannten Zelluloid-Vorlagen zu tun haben: *Tron 2.0*, *Spider-Man 2* oder *Terminator 3: Rise of the Machines*, um nur ein paar zu nennen. Zu letzterem Ballerspiel plauderten wir mit Arnold Schwarzenegger (siehe Kasten rechts), der als „Vorlage" für die Hauptfigur dient. Wirklich originelle Konzepte hingegen werden zunehmend seltener, wie schon die stetig steigenden Zahlen hinter den Spieletiteln verraten. Obwohl: *Mafia 2*, *Serious Sam 3*, ein neues *Command & Conquer* oder *Duke Nukem Forever* hätten wir schon gerne gesehen … Aber vom 12. bis 14. Mai 2004 findet die E3 ja wieder statt.

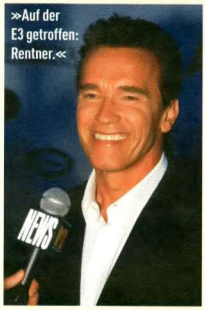
DIE SECHS TRENDS DER E3 2003

Fazit: Sechs große Trends konnten wir also in diesem Jahr auf der E3 ausmachen. 1. PC-Spiele sind wieder auf dem Vormarsch. 2. Jeder Herausgeber versucht, sich eine Scheibe vom Online-Kuchen abzuschneiden. 3. Alle Entwickler stehen auf Zeitlupe. 4. Hersteller lieben Filmlizenzen. 5. Fortsetzungen bekannter Spiele sind gefragt wie nie. Und natürlich: 6. *Half-Life 2* ist Gott.

JOACHIM HESSE

Info: www.e3expo.com

„I'LL BE BACK!"



Der Terminator selbst gab sich die Ehre! Zur Show-Premiere des Videospiels *Rise of the Machines* entstieg Arnold Schwarzenegger lässig einem XXL-Hummer. Auch wenn vom PC-Spektakel *War of the Machines* noch nichts zu sehen war, ließen wir uns die Chance nicht entgehen und entlockten dem Super-Star ein paar Statements.

PC ACTION Nach etlichen Filmrollen sind Sie nun zum ersten Mal der Star eines Videospiels? Wie fühlen Sie sich dabei?

ARNOLD SCHWARZENEGGER: *Terminator 3* ist das erste Spiel, für das ich guten Gewissens meine Person und meinen Namen hergeben kann. Einige Spiele-Projekte habe ich schon abgelehnt, weil sie mich grafisch nicht überzeugt haben. Hier sieht der Charakter genauso aus wie ich und er bewegt sich wie ich. Das ist schon eigenartig.

PC ACTION Sind für Sie Videospiele die Unterhaltungsplattform der Zukunft?

ARNOLD SCHWARZENEGGER: Ich selbst stelle mich nicht sehr geschickt an, wenn ich zocke. Aber meine Kinder finden es total cool, dass sie nun Papi steuern dürfen. Sie freuen sich darauf, mir im Spiel zu sagen, was ich zu tun habe. Das ist zu Hause meist andersrum. [Lacht] Ich sehe, dass Spiele für die jüngeren Generationen große Bedeutung haben. Viele Kollegen und Produzenten zocken selbst und finden das Medium sogar cooler als Filme. Ich glaube also, dass Computerspiele eine große Zukunft haben.

PC ACTION Werden Spiele zur Konkurrenz für das Filmgeschäft?

ARNOLD SCHWARZENEGGER: Nein. Ich denke aber, dass die Produzenten von Filmen und von Spielen künftig stärker zusammenarbeiten werden. Beide Medien können gut nebeneinander existieren. Das hat mit der Musik-Industrie ja auch funktioniert.

PC ACTION Vielen Dank für das Gespräch.

ARNOLD SCHWARZENEGGER: Hasta la vista, Baby!

WWW.GIGAHANDY.DE

POWER!!

FÜR DEIN HANDY



SO GEHTS PER SMS:
TIPPE DEN TEXT "PAB" UND DIE BESTELLNUMMER EIN UND SENDE DAS AN:
84242*
Beispiel: PAB42041
(Du bestellst PIXX Nr. 42041)

ODER:
NUTZE DIE DIREKTBESTELLUNG:
0190 82 13 84
1,86€/min
BESTELLEN SCHWEIZ: 0900902324 SFR 4,23/Min.
BESTELLEN OESTERREICH: 0900545424 €3,63/Min

WAP POLYPHONE RINGTONES

FÜR ALLE POLYPHONEN HANDYS

82303 ALLES ÄNDERT SICH
82302 BRING ME TO LIFE
82301 NO ANGEL
82300 RIDE OR DIE
82299 IN DA CLUB (P)
82298 YOU DRIVE ME CRAZY
82297 TAKE ME TONIGHT
82296 KA-CHING !
82295 ANYONE OF US
82294 RHYTM IS A DANCER
82293 PRAY, PRAY, PRAY
82291 DESENCHAUNTEE
82289 WEEKEND
82277 WE HAVE A DREAM
82276 ALLES WIRD GUT
82286 CRY ME A RIVER
82285 BEAUTIFUL
82284 SHUT-UP
82283 YOU CAN'T STOP ME
82282 MÖHRCHEN SONG
82281 ALL THE THINGS SHE SAID
82279 YEAR 3000
82278 GUARDIAN ANGEL
82241 STEUER SONG
82269 DILEMMA
82263 DREAMER
82261 CLEANING OUT...
82253 "E"
82272 JENNY F. T. BLOCK
81764 DAS A-TEAM
82168 SOUTH PARK
81814 MISS MARPLE
81759 PINK PANTER
81149 ADAMS FAMILY
81132 KNIGHT RIDER
81041 DEUTSCHE HYMNE
82155 COBRA 11
81164 MISS. IMPOSSIBLE
82146 PIPI LANGSTRUMPF
82144 LÖWENZAHN
82150 INSEL M. 2 BERGEN
81653 BACCARDI FEELING
82148 CAPTAIN FUTURE

MACH'S DIR MEHRSTIMMIG!!!

-ANZEIGE- KLINGELTÖNE SIND ANGEBOT UND SERVICE DER SMADS AG HAGEN

RINGTONES

FÜR NOKIA-HANDYS: DIE 4-STELLIGE BEST.NR.
FÜR SIEMENS-HANDYS: DIE 5-STELLIGE BEST. NR.

NOKIA	SIEMENS	TOP-CHARTS
2303	96781	ALLES ÄNDERT SICH
2302	96780	BRING ME TO LIFE
2301	96779	NO ANGEL
2300	96778	RIDE OR DIE
2298	96776	YOU DRIVE ME CRAZY
2297	96775	TAKE ME TONIGHT
2296	96774	KA-CHING !
2295	96773	ANYONE OF US
2294	96772	RHYTM IS A DANCER
2293	96771	PRAY, PRAY, PRAY
2291	96769	DESENCHAUNTEE
2289	96767	WEEKEND
2277	96755	WE HAVE A DREAM
2286	96764	CRY ME A RIVER
2285	96763	BEAUTIFUL
2278	96756	GUARDIAN ANGEL
2281	96759	ALL THE THINGS SHE SAID
2279	96757	YEAR 3000
2284	96742	SHUT UP
2283	96761	YOU CAN'T STOP ME
2282	96760	MÖHRCHEN SONG
2241	96719	STEUER/KETCHUP-SONG
2276	96754	ONE LOVE
2261	96739	CLEANING OUT MY...
2253	96731	"E"
NOKIA	SIEMENS	DAS IST KULT !!!!
1030	96122	DAS LIED VOM TOD
1174	96202	DAS BOOT
2155	96663	ALARM COBRA 11
2168	96672	SOUTH PARK
2173	96677	TATORT
2174	96678	DER KOMMISSAR
1169	96197	GZSZ
1041	96133	DEUTSCHE HYMNE
2140	96650	TOM & JERRY
2142	96651	INSPEKTOR GADGET
2144	96653	LÖWENZAHN
2145	96655	PIPI LANGSTRUMPF
2147	96656	SESAMSTRASSE
1182	96210	DIE MAUS
2148	96657	CAPTAIN FUTURE
2149	96658	WICKI
2150	96659	INSEL MIT 2 BERGEN
1132	96163	KNIGHT RIDER
1031	96123	HALLOWEEN
1149	96179	ADAMS FAMILY
1164	96193	MISSION IMPOSSIBLE
1168	96196	JAMES BOND THEMA
1759	96465	PINK PANTER
1764	96470	DAS A-TEAM
1814	96492	MISS MARPLE
1816	96494	MUPPETS
1865	96515	STAR TRECK
1653	96380	BACARDI FEELING
1819	96497	MANA MANA
1811	96490	NIGHTRIDER
1816	96489	VOYAGER
1808	96487	THE FINAL COUNTDOWN
1038	96177	AXEL F.

FÜR ALLE NOKIA AUSSER 5110,5130 FÜR SIEMENS M50, MT50, ME45, C45, S45

Logo-Hits

ALLE NOKIA BIS AUF 3110, 8110, 8110i, 9110, 9110i

BREIT SEIN IST ALLES! 5798

DU NERVST - GEH STERBEN! 5830

Logos 1,99 Euro/SMS,
max. 3,98 Euro für 2 SMS
(12ct Anbieteranteil Vodaphone/SMS)

ABBILDUNGEN NUR IN DER PIXXI-DARSTELLUNG

Vocal-Tones

36500	TAKE ME TONIGHT	NEU
36501	KA-CHING !	
36502	ALL THE THINGS...	
36503	WE HAVE A DREAM	
36504	DESENCHAUNTEE	Polyphone Ringtones mit Gesang
36505	RIDE OR DIE	
36506	RHYTM IS A DANCER	
36507	MÖHRCHEN SONG	
36508	DREAMER	
36509	ANYONE OF US	NOKIA 3650,7650

FARBIGE XXXL-PIX

Nokia 7210,7650,3510i,3650, Siemens S55,Sony Ericsson T300,T68, Sanyo SX 10, Panasonic GD 87



DISPLAY-ANIMATIONS

Nokia 3330,3410,5210,5510,Siemens C55



VOLL STARK: SMS-PIXIES

Nokia 3210,3310,3330,3390,3410,5510,6510,6250,6310,6510,7650,8850, 8910



- Offizielles Spiel zum nächsten *HdR*-Film
- Hack&Slash-Action mit einer Prise Rollenspiel
- Ca. 14 Schauplätze
- 6 spielbare Helden
- 2 freischaltbare Bonus-Charaktere
- Zweispieler-Modus



Na doll, noch'n Troll! Diese Wonneproppen müssen Sie eine Weile lang mit Treffern traktieren, bevor sie umkippen.

Ich bin guter Ringe

Ein Königreich für eine gute Film-Adaption: Electronic Arts bringt das offizielle Spiel zum nächsten Herr der Ringe-Kinoknaller auf den PC. Unsere Gefolgschaft erbeutete Detailinfos und erste Screenshots vom Action-Spektakel DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS.

Neulich, in Mittelerde: Eine Horde Uruk-Hai stürmt heran, die Helden – allen voran Aragorn – greifen zu den Waffen. Gemütlich zurückgelehnt und Popcorn mampfend, sehen Sie sich diese Szene aus *Der Herr der Ringe* an. Doch plötzlich gibt es einen dramatischen Überblendungseffekt: Die digitalisierte Filmsequenz wird zum gerenderten Computergrafik-Nachbau, der Schnittfolgen und Kamerawinkel der Kino-Vorlage übernimmt. Ein paar Sekunden später fliegt die Popcorn-Schüssel zu Boden und Sie grabschen hektisch nach Tastatur und Maus, denn die Szene wird interaktiv. Verflucht! Hier gibt's auch kein automatisches Happy End wie im Kino; Sie müssen in hektischen Kämpfen schon selber Hand anlegen, um Saurons Schergen Saures zu geben. Also frisch ans Werk ...

DIREKT INS FILMGESCHEHEN

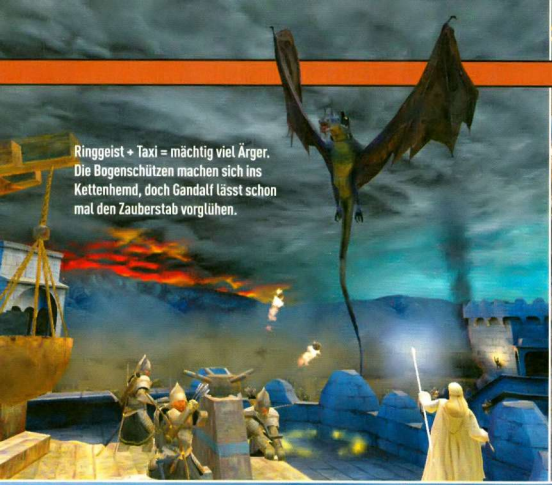
Filmumsetzungen gehören seit Jahrzehnten zu den chronischen Sorgenkindern der Spielegeschichte. Mal ist das Gameplay schrottig, mal bleibt von der Atmosphäre der Kino-Vorlage wenig übrig oder beides. Doch als Electronic Arts die Lizenz für offizielle Spiele zur *Der Herr der Ringe*-Filmtrilogie ergatterte, brach eine neue Epoche an. Beim 2002 erschienenen *Die zwei Türme* wurden Schlüsselszenen gut wiedererkennbar in packende Action-Levels transformiert. Nahtlose Überblendungen von Videoclips ins Spielgeschehen vermittelten das Feeling, wirklich in die Filmhandlung zu hüpfen. Dieser Titel erschien dummerweise nur für Konsolen, doch die brandneue Adaption der dritten *Ringe*-Verfilmung sorgt auch auf dem PC für Ork-Geschnetzeltes. PC ACTION ließ sich von EA-Entwicklungsleiter Neil Young das Spiel vorführen und sackte die ersten Bilder von der PC-Version ein.

DAS BAUT DIE HELDEN AUF

Dem Spielprinzip merkt man seine Konsolenwurzeln an, das prinzipielle Design wird für den PC nicht geändert. Robuste Metzelaction, bei der Sie Ihren Helden von außen sehen, dezent abgeschmeckt mit einer Prise aus dem kleinen Rollenspiel-Streuer. Je effizienter und stilvoller die Gegner abserviert werden und je weniger Hiebe Sie dabei abbekommen, desto mehr Erfahrungspunkte springen bei der Abrechnung am Missionsende heraus. Davon kaufen Sie sich zusätzliche Kampfmanöver, mehr Lebensenergie oder bessere Ausrüstung. Durch das Erreichen bestimmter Erfahrungslevels wächst die Auswahl, im Spielverlauf werden auf diese Weise etwa 30 bis 50 Extras pro Charakter zugänglich. *Die Rückkehr des Königs* enthält sechs spielbare Helden mit unterschiedlichen Stärken und Waffen, die Sie aufbauen können: Aragorn, Legolas, Gimli, Gandalf, Sam und Frodo. Dazu kommen noch ein paar geheime Bonus-Charaktere, die sich freischalten lassen.

PC-SPEZIALITÄTEN

Die PC-Version soll zwei Steuerungsmodelle enthalten. Klemmt ein Gamepad dran, wird das Kontrollschema des kleinen PS2-Bruders 1:1 übernommen. Es gibt je einen Feu-



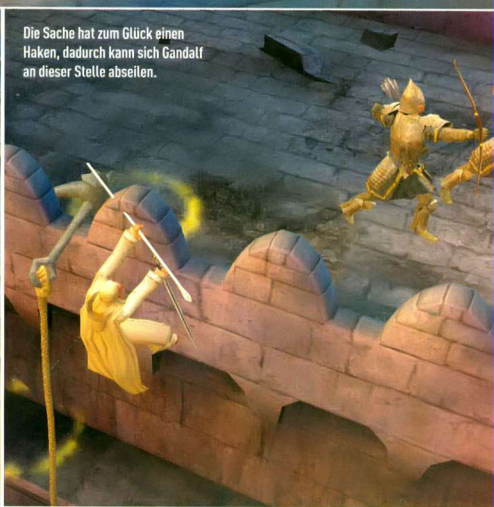
Ringgeist + Taxi = mächtig viel Ärger. Die Bogenschützen machen sich ins Kettenhemd, doch Gandalf lässt schon mal den Zauberstab vorglühen.



»Kaum lässt man das Wort ‚Renten-Nullrunde' fallen, kämpft Gandalf besonders wild ...«



Egal ob Ork-Invasoren oder Verwandtschaftsbesuch, nichts sagt so deutlich „Zieht Leine!" wie ein Katapult.



Die Sache hat zum Glück einen Haken, dadurch kann sich Gandalf an dieser Stelle abseilen.

erknopf für schnelle und heftige Attacke, Benutzen, Blocken sowie eine Art Finishing-Move: Geht ein Gegner im Kampf kurzzeitig zu Boden, gibt man ihm damit rasch den Rest. Außerdem können Sie eine charakterspezifische Fernwaffe zücken, um Feinde aus der Distanz auszuschalten. Im Spielverlauf kauft man immer mehr Spezialattacken, die durch Aneinanderreihen bestimmter Tastenkombinationen ausgelöst werden. Bei der Tastatur-Steuerung scheuchen Sie Ihren Helden in bester WASD-Shooter-Tradition herum und können noch dazu seitlich strafen. Durch die Bewegung der Maus ändern Sie flugs Blick- und Laufrichtung. Die linke Maustaste löst die Standardattacke aus, mit rechts wird geblockt, restliche Aktionen landen auf nahe liegenden Tasten (zum Beispiel „E" für Benutzen).

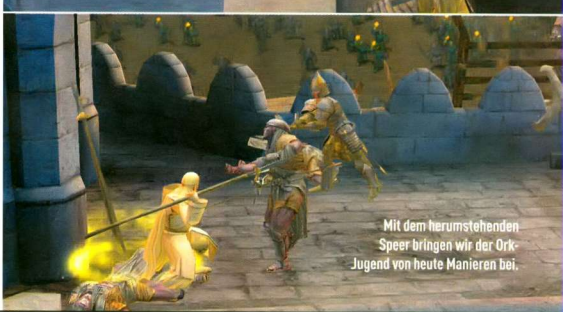
GEHT DAS AUCH SCHÖNER?

Bei der Grafiktechnik hängt man ein bisschen am Konsolentropf. Basis-Plattform für *Die Rückkehr des Königs* ist die PS2. Die Programmierer planen aber Optimierungen wie feinere Texturen und nutzen die höheren Auflösungen von PC-Grafikkarten aus. Mit entsprechender Hardware dürfen Sie Mittelerde mit bis zu 1.600x1.200 Pixeln retten, das ist doch was. Die ersten PC-Screenshots auf diesen Seiten zeigen die Spielgrafik konkret bei 1.280x960 Bildpunkten.

AUF DVD
VIDEO



»Wie, das Treppenhaus ist immer noch nicht gefegt? Da kann es laut Mietvertrag nur eine Strafe geben.«



Mit dem herumstehenden Speer bringen wir der Ork-Jugend von heute Manieren bei.

Alle meine Helden

Um der Story gerecht zu werden, sind die sechs spielbaren Charaktere auf drei Handlungsebenen aufgeteilt. Bei jedem dieser Abschnitte stehen andere Helden zur Wahl.

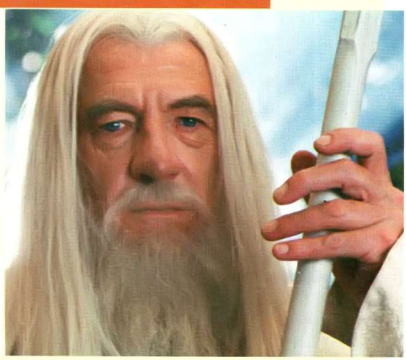
ARAGORN, LEGOLAS & GIMLI

Kennen Sie den? Kommen ein Königssohn, ein Elf und ein Zwerg in eine Kneipe und treffen eine Bande Orks. Egal ob Sie Schwertkämpfer Aragorn, Langohr Legolas oder Axt-Fan Gimli steuern – die Feinde haben am Ende nicht viel zu lachen. Alle drei Charaktere besitzen Nahkampf- und Distanzwaffen, lernen teilweise exklusive Spezialattacken und sind unterschiedlich flink auf den Beinen.



GANDALF

Solchen älteren Herren sollte man im Bus seinen Sitzplatz anbieten. Sonst schlagen sie einen windelweich und packen noch einen magischen Blitz aus dem Zauberstab dazu. Gandalf braucht keine Distanzwaffe, im Spielverlauf erwerben Sie dafür immer mehr Magietricks für den rüstigen Rentner. Im Nahkampf brilliert der rüstige Zauberscherge mit einer ziemlich heißen Klinge.



FRODO & SAM

Die Hobbits bereichern den Spielverlauf durch Schleich- und Abenteuer-Elemente. Da die abgebrochenen Riesen im Nahkampf eine traurige Lebenserwartung haben, setzen sie oft Objekte in der Umgebung ein. Entwicklungsleiter Neil Young: „Ein Hobbit kickt einen brennenden Topf um, der ein Seil in Brand setzt, wodurch der daran hängende Kronleuchter auf eine Gruppe Uruk-Hai fällt."



Fotos: New Line Cinema

INTERVIEW „DEN FILMLEUTEN IST KLAR,

Bei Electronic Arts ging uns Entwicklungsleiter Neil Young vors Mikrofon – in einem Konferenzraum mit dem stilechten Namen „Zum tänzelnden Pony".



Neil Young (rechts) wirkt angesichts von Aragorns gezücktem Schwert nur minimal nervös.

An voraussichtlich 14 verschiedenen Schauplätzen spielen Sie Schlüsselereignisse des Films nach. Um der Story gerecht zu werden, sind die Helden auf drei Handlungsfäden aufgeteilt.

DIE AXT IM ORK ...

Vor Beginn einer Mission hat man meistens die Wahl zwischen mehreren Charakteren. Dadurch ist es reizvoll, einzelne Levels mehrmals durchzuspielen. Zum einen baut man den Erfahrungsschatz eines Helden auf, zum anderen kämpft es sich mit jedem Recken ein wenig anders. Kampfzwerg Gimli ist zum Beispiel relativ langsam beim Schwingen seiner Axt. Aber wenn er mal trifft, verursacht er extrem viel Schaden – sehr zum Leidwesen der Orks. Das volle Entwicklungs-Potenzial eines Helden lässt sich erst bei mehrmaligem Durchspielen ausschöpfen.

WAS LIEGT DENN DA RUM?

Das Spielgefühl hat einen enormen „Alles fliegt dir um die Ohren"-Postabgeh-Charme. Ihr Held steckt meistens mitten im Getümmel gegen eine feindliche Übermacht, teilweise sind über 40 Spielfiguren gleichzeitig auf dem Bildschirm. In vielen Levels sind Sie von computergesteuerten Verbündeten umgeben. Außerdem liegen benutzbare Hilfsmittel herum, die durch güldene Kringel gekennzeichnet sind, beispielsweise Katapulte und Pötte mit siedendem Öl während einer Belagerung. Es gibt auch herumliegende Einwegwaffen wie Speere, die sofort den angepieksten Gegner killen. Die einzelnen Missionen selber sind nicht übertrieben lang, in mehrere Aufgabenhäppchen unterteilt und mit kurzen Zwischensequenzen gesäumt. Zum Beispiel putzt Gandalf zu Beginn der Belagerung von Minas Tirith ein paar Orks von den Zinnen. Mit einigen gut gezielten Zaubersprüchen schießt er dann ein Drachenbiest ab, das bei seinem Aufprall einen Teil des Mauerwerks einreißt. Dadurch ist Gandalfs Weg zu den Katapulten versperrt, also seilt er sich mit einem Hakenseil ab (ganz schön wendig, der Alte ...). Das Ganze ist höllisch linear, der vorgeformte Spielablauf wird durch das einnehmende „Ich glaub', ich steh im Film"-Feeling aber mehr als wettgemacht. Zu den weiteren Höhepunkten gehören die Schlacht auf den Pelennor-Feldern und Duelle mit Obergegnern wie dem Hexenkönig oder Spin-

DASS WIR DIE SPIELE-EXPERTEN SIND."

PC ACTION Neil, du hast bestimmt schon den dritten Film vorab gesehen. Enthülle doch mal ein paar überraschende Details ...
NEIL YOUNG: Ich habe einen frühen Schnitt von *Die Rückkehr des Königs* gesehen, bei dem noch viele Spezialeffekte fehlten. (grinst) Wenn ich dir alles erzählen würde, müsste ich dich natürlich gleich aus dem Verkehr ziehen. Was ich dir aber sagen kann, ist, dass ich denke, dass er phänomenal werden wird, der beste Teil der ganzen Trilogie. Als Fan freue ich mich sehr darauf, den fertigen Film im Kino zu sehen.

PC ACTION Wie läuft denn so die Zusammenarbeit mit den Filmemachern? Redet euch zum Beispiel Peter Jackson ins Level-design rein?
NEIL YOUNG: Oh nein. Ich hatte einige Video-Konferenzen mit Peter Jackson, um zu verstehen, was in den Filmen passiert. Peter ist ein enorm begabter Filmemacher, der aber nicht vorgibt, auch ein Spielemacher zu sein. Den Filmleuten ist klar, dass wir bei Electronic Arts die Spiele-Experten sind. Es gibt einen Zwischenbereich, wo wir eng zusammenarbeiten können, weil unsere Medien heutzutage so nahe aneinander gerückt sind. Die Grafikproduktion für ein Spiel ist der Arbeit an visuellen Effekten für einen Film sehr ähnlich. Viele der Leute in unserem Spieleteam kommen aus dieser Ecke, einige arbeiteten bei den ersten beiden *Herr der Ringe*-Filmen mit, andere an *The Matrix* oder dem *Final Fantasy*-Film.

PC ACTION Wieso gab es eigentlich nicht schon von eurer Filmumsetzung *Die zwei Türme* eine PC-Version?
NEIL YOUNG: Das Spiel war schon etwa ein Jahr für PlayStation 2 und Xbox in Entwicklung, als wir mit der PC-Version begannen. Im März 2002 sahen wir uns an, was auf dem PC entstand, und sagten uns „Mensch, wisst ihr was? Das bringt es nicht richtig. Hier geht es schließlich um *Der Herr der Ringe*." Die PC-Version war schlichtweg nicht gut genug. Das war nicht die Schuld der Leute, die daran arbeiteten; vielmehr war es die zu kurze Zeitspanne, die ihnen zur Verfügung stand. Letztendlich wollten wir nicht etwas veröffentlich, von dessen Qualität wir nicht überzeugt waren.

PC ACTION Welcher der sechs spielbaren Helden in *Die Rückkehr des Königs* ist dein privater Liebling?
NEIL YOUNG: Gandalf der Weiße. Obwohl, ich habe so das Gefühl, als könnte es auch Gimli werden, denn der hat im neuen Spiel einige wirklich coole Manöver dazubekommen. Er ist vielleicht nicht das hübscheste Kerlchen, aber einfach unschlagbar im Niedermähen von Gegnern.

nen-Mama Kankra bis hin zum Showdown mit Sauron.

ZEIT ZU ZWEIT

Alleine trauen Sie sich nicht an den großen, bösen Troll ran? Kein Problem, im Co-Op-Modus sitzen zwei Spieler an einem PC und watschen die Widersacher gemeinsam ab. Bei harmonischem Teamwork sinken die Feinde schneller in die Knie, doch beim Aufsammeln herumliegender Extras wie Lebensenergie oder Munition für Fernwaffen ist sich jeder selbst der Nächste. Neil Young fasst den Charakter des Co-Op-Modus treffend zusammen: „Oft wirst du deinem Freund dankbar sein, aber manchmal möchtest du ihm am liebsten eine kleben." Beißt der Gefährte ins Gras, ist er jedenfalls auf Ihre Gnade angewiesen: Sie können ihn per Tastendruck wiederbeleben, aber das kostet die Hälfte Ihrer eigenen Lebensenergie.

GEHEIME RINGE-DINGE

Mit *Die Rückkehr des Königs* ist im Kino Schluss, aber Electronic Arts denkt schon an weitere Spiele, basierend auf der Filmlizenz. Ein neues Actionspiel, das die Geschehnisse der gesamten Trilogie abhandelt, wird als mögliches Zukunftsprojekt gehandelt. Außerdem sitzt angeblich ein mit *Command & Conquer*-Veteranen bestücktes Team an einem Echtzeit-Strategiespiel.

HEINRICH LENHARDT

DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Electronic Arts
FERTIG ZU: 70 %
ERSCHEINT: November 2003
VERGLEICHBAR: Enclave, Golden Axe (Arcade)
INTERNET: www.lotr.ea.com

KOMMENTAR



HEINRICH LENHARDT

Eine Leinwand-Umsetzung mit enormer Authentizität: Bei Königs bestaunen Sie digitalisierte Filmszenen und springen im nächsten Moment regelrecht in die Kulissen. Fans der Filme staunen über die toll eingefangene Atmosphäre. Sechs aufpäppelbare Ring-Helden und der kleine, feine Team-Modus reizen zum wiederholten Durchspielen. Wer beim Gedanken an konsoliges Spielgefühl Hautausschläge bekommt, darf schon mal leichten Juckreiz verspüren. Die Steuerung wird zwar an den PC angepasst und die höhere Grafik-Auflösung kann sich sehen lassen. Aber im Prinzip erwartet uns deftiges Festedrauf-Geprügel der weniger komplexen Art. Das kann dem Spielspaß allerdings durchaus förderlich sein.

LIES MICH!

THIEF 3

AUF DVD

Action | Horch mal, wer da schleicht! Bereits im Winter kehrt Meisterdieb Garrett auf den PC zurück. Momentan arbeiten die Jungs und Mädels von ION Storm an der KI der Hunde. „Die sollen den Spieler riechen können", erzählte uns Randy Smith bei der E3. Auf die Frage, wie es mit einem vierten Teil aussehe, gab der Projektleiter folgendes zum Besten: „Die Hauptstory endet nach *Thief 3*. Aber es bestehen Möglichkeiten für neue Nebenhandlungen." Armer Garrett. Dann wird's wohl so schnell nichts mit dem Ruhestand. (BB)
Info: www.thief3.com



Wir wollen gar nicht wissen, wobei wir die drei gerade gestört haben.

YAGER



»Diskotheken der Zukunft: die Parkplatzwächter greifen immer härter durch.«

Action | PC-Spieler fühlen sich ungerecht behandelt. Schließlich ist *Yager* für die Xbox längst draußen. Aber bald hat das Warten ein Ende. Voraussichtlich im Oktober soll das Actionspiel „Made in Germany" erscheinen. Dann dürfen auch Sie gen Himmel abheben und in rund 20 Levels mit Ihrem Raumschiff für Recht und Ordnung im Weltall sorgen. (BB)
Info: www.yager-game.de

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS



»Aufwendiger Videodreh zum Sommerhit ‚Hip Teens don't wear Blue Jeans'.«

Adventure | Wenn Sie diese Zeilen lesen, steht Lara Crofts sechstes PC-Abenteuer eventuell bereits im Laden – bei Redaktionsschluss war vom 20. Juni als Termin die Rede. Erstmals in der *Tomb Raider*-Geschichte dürfen Sie in *Angel of Darkness* neben der vollbusigen Schönheit einen Kerl steuern: Laras Kumpel Kurtis Trent. Grafisch setzt Core Design auf eine neu entwickelte Engine, die die Spielcharaktere mit 5.000 Polygonen in Szene setzt. (BB)
Info: http://tombraider.t-online.de

JEDI KNIGHT 3

Action | Da lacht das Jedi-Herz: *Jedi Knight: Jedi Academy* spielt an doppelt so vielen bekannten *Star Wars*-Schauplätzen wie sein Vorgänger. Einer davon wird der Eisplanet Hoth sein, wo es unter anderem ein Wiedersehen mit dem drei Meter großen Wampa gibt. Schon im Herbst will Raven Software die Programmier-Arbeiten an *Jedi Knight 3* beenden. (BB)
Info: www.swjediacademy.com



Wussten Sie, dass Sie in Jedi Knight 3 Ihr eigenes Lichtschwert bauen dürfen?



- Von den *RtCW*-Entwicklern
- 34 Levels
- 12 Waffen
- Zeitlupeneffekte
- Nur für Einzelspieler
- Modifizierte *Q3*-Engine

Hände hoch!

Um zu jubeln, natürlich! Denn TRINITY scheint ein echter Kracher zu werden. Kein Wunder, denn dahinter stecken die Programmierer von RtCW.

Vor Ihnen versperrt eine Tür den Durchlass in den Laborkomplex. Dreck! Da haben Sie sich gerade noch mit Bravour und unter Einsatz Ihres Lebens gegen die Selbstschussanlage an der Decke durchgesetzt und jetzt so etwas! Doch Sie wären keine „biotechnisch und neurologisch erweiterte Ein-Mann-Armee" mit „übermenschlichen Fähigkeiten" (Zitate aus der Pressemeldung), wenn das für Sie ein Hindernis darstellen würde. Also schalten Sie kurzerhand Ihr Augenreplikat auf Thermooptik um. Jetzt erkennen Sie die gewöhnlich unsichtbaren Fingerabdrücke auf den Zahlentasten des Kombinationsschlosses. Flugs die Tasten nachgetippt und die Tür schiebt sich schnaufend zur Seite. Geschafft!

GESTATTEN, SCHMÄRZ, MAX SCHMÄRZ!

Das klingt jetzt zwar alles reichlich merkwürdig, aber wir konnten uns bereits bei einer Probepartie mit der Alpha-Version davon überzeugen, dass es Spaß macht, als Super-Held durch *Trinity* zu laufen. Nach Morpheus oder Neo suchen Sie in dem Ego-Shooter allerdings vergeblich: Trotz des verräterischen Namens hat das Spiel der *RtCW*-Programmierer Gray Matter zumindest offiziell mit den *Matrix*-Filmen nichts am Hut. Gewisse Gemeinsamkeiten lassen sich jedoch kaum verleugnen. So wartet der Nightstalker (die besagte Ein-Mann-Armee des Spielers) mit Spezialfähigkeiten auf, die auch direkt der Matrix entsprungen sein könnten: Spektakuläre Spezialsprünge inklusive Saltos oder Zeitlupenattacken etwa. Letzteres nennen die Entwickler „Flashtime". Einmal aktiviert, läuft die Zeit langsamer ab und der Spieler kann den feindlichen Kugeln ausweichen. Diese zischen dann mit schönen Blur-Effekten vorbei. Andersherum nennt sich der Spaß „Flashdash": Sie bewegen sich superschnell und wirbeln quasi durch die gegnerischen Reihen oder springen mal eben auf ein anderes Hausdach. „*Trinity* verfügt in gewissem Maß sogar über Rollenspielansätze", erklärt Designer John Schuch, dem wir das beim Blick auf die zahlreichen Bildschirmanzeigen des Spiels ungesehen glauben. „Viele Sachen lernen Sie erst im Lauf des Spiels zu benutzen. Überhaupt ist die Story immer das vorantreibende Element." Zeit,

Sie in die Hintergründe einzuweihen. Kündigte George „Dabbelju" Bush auf dem G-8-Gipfeltreffen in Evian vor kurzem noch an, mehr Geld in die Gesundheitsvorsorge stecken zu wollen – im Spiel ist davon nichts zu spüren. In New Orleans des Jahres 2013 ist jedenfalls eine Seuche ausgebrochen und auf den Straßen herrscht nahezu Anarchie. Die virtuellen Bürger der Stadt sind entweder tot oder durch den Virus verunstaltet. Wie es dazu kommen konnte, weiß keiner so genau. Doch Sie sind diesem Geheimnis auf der Spur. Dabei geraten Sie zwischen die Fronten zweier Gruppen: Die Regierung versucht verzweifelt, die Ordnung in der Metropole wiederherzustellen. Die Truppen der Firma Silmara Corporation schmieden dagegen ein Komplott, um die Macht an sich zu reißen. Diese Schweinerei wollen Sie unterbinden. Warum gerade Sie sich für diesen Job verantwortlich fühlen, klärt sich erst nach und nach im weiteren Verlauf. So stellen Sie zum Beispiel fest, dass Sie früher selbst als Wissenschaftler für Silmara arbeiteten. Zu Beginn des Spiels treffen Sie sich mit einem Informanten, der Ihnen erste Hinweise zuschanzt. Eine große Hilfe stellt der Caretaker dar. Über eine künstliche Schnittstelle in Ihrem Gehirn analysiert er Situationen und gibt Ihnen hilfreiche Tipps.

Auf der E3 durften wir bereits einige Levels von *Trinity* bewundern. Gray Matter versucht, das Design möglichst abwechslungsreich zu gestalten. Laufen Sie zu Beginn des Spiels noch durch die betonierte Großstadt, finden Sie sich nach ein paar Stunden in dicht bewachsenen Sümpfen wieder. Die Grafik weiß zu gefallen. Gerade die Effekte für Ihre Spezialfertigkeiten fügen sich scheinbar nahtlos in den actionreichen Spielverlauf ein.

DOOM 3, WER BRAUCHT DAS SCHON?

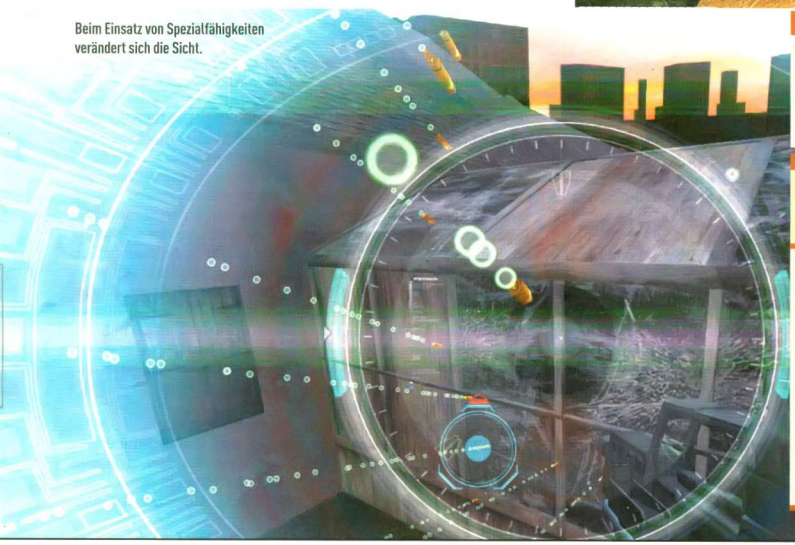
Doch von der *Doom 3*- oder *Unreal*-Engine wollen die Entwickler nichts wissen: „Wir verwenden als Basis immer noch die alte *Q3*-Engine", verrät Schuch. „Aber da wir mittlerweile schon einige Jahre damit arbeiten und sie auch für und seit *RtCW* ständig weiterentwickelten, ist von dem ursprünglichen *Q3*-Code nicht mehr viel übrig." Zumindest von *RtCW* entdeckten wir noch ein Relikt: Die Laufanzeige am linken Bildrand. „Die sollte schon längst entfernt sein, aber irgendwie hat sie es doch noch in unsere Messeversion geschafft." Uns stört das nicht, Hauptsache es fliegen die Fetzen. JOACHIM HESSE

AUF DVD
VIDEO


»Partykeller: Die Gäste kann man sich nicht immer aussuchen.«


»Spider-Man: Probleme mit dem Netz.«

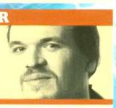

»Elchtest: durchgefallen.«


Beim Einsatz von Spezialfähigkeiten verändert sich die Sicht.

TRINITY

GENRE:	Ego Shooter
ENTWICKLER:	Gray Matter/Activision
FERTIG ZU:	60 %
ERSCHEINT:	1. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	Unreal 2, SoF 2
INTERNET:	www.activision.com

KOMMENTAR


JOACHIM HESSE

Ich habe mich schon seit geraumer Zeit gefragt, um was es sich bei dem neuen Spiel von Gray Matter handelt. Jetzt weiß ich es. Und ich bin nicht enttäuscht. *Trinity* scheint mehr als genug Action zu bieten. Seit damals der Vorgänger von *Max Payne 2* die Bullet-Time einführte, sah ich kein Spiel mehr, das dieses Element so überzeugend in den Spielverlauf integrieren konnte. Ich küre hiermit *Trinity* zu meinem heimlichen Messe-Höhepunkt. Nach *Half-Life 2* natürlich.



- Mix aus Ego-Shooter und Rollenspiel
- Von den Machern von *Fallout* und *Arcanum*
- Sieben Vampir-Clans, 12 spezielle „Superkräfte"
- Nichtlineare Storyline, verschiedene Lösungswege der Quests
- Teambasierter Mehrspieler-Modus
- Spieldauer rund 60 Stunden

»Schwerer Fall von Magersucht: Die PC-ACTION-Redaktion empfiehlt Maggis Fünf-Minuten-Terrine!«

»Fans geschockt: Ist übermäßiger Nikotinkonsum die Ursache für Britneys blassen Teint?«

Beiß dich durch!

Vampire sind verdammt clever und leben mitten unter uns. Im Action-Rollenspiel VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES schlüpfen Sie selbst in die aschfahle Haut eines modernen Blutsaugers.

Packt einen mitten in Los Angeles der Durst, rennt man am besten in eine Bar. Das ist auch in *Bloodlines* so. Allerdings sollten Sie sich im Spiel keinen Scotch mit Wasser oder eine schnöde Cola bestellen. Nützt nichts, denn als Vampir können Sie gängige Drinks nicht mehr befriedigen. Wenn's schnell gehen soll, wird also flugs ein Freudenmädchen ins dunkle Hinterzimmer gezerrt und herzhaft zugebissen. Prost Mahlzeit!

SÜFFIGER COCKTAIL

Bloodlines ist bereits das zweite Spiel von Activision auf Basis der besonders in Amerika beliebten Brettrollenspiel-Serie (Pen & Paper) *Vampire: The Masquerade*. War der Vorgänger noch ein waschechtes Adventure, soll *Bloodlines* die handfesten Ballereien eines Ego-Shooters mit den Vorzügen eines Rollenspiels kombinieren. Freuen Sie sich also auf eine dichte Hintergrundgeschichte und viele Möglichkeiten der Charakterentwicklung.

WELCOME TO HOLLYWOOD!

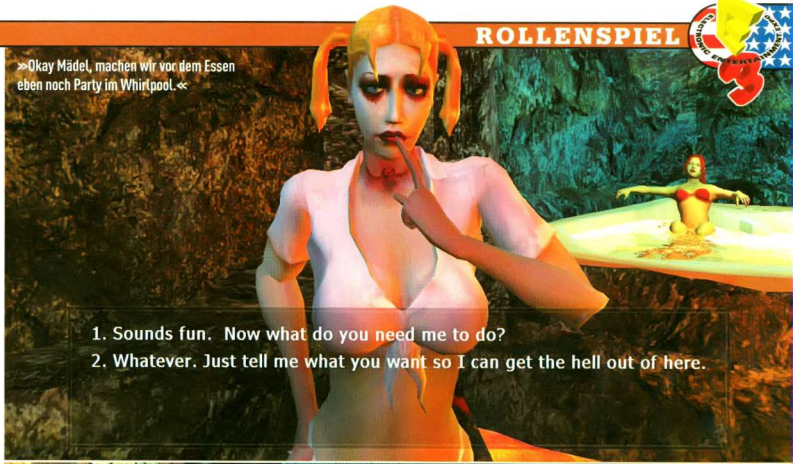
Erinnern Sie sich noch an das Rollenspiel *Fallout*? Dieser Klassiker stammt aus der Feder der Gründer von Troika Games, dem *Bloodlines*-Entwicklerstudio. Ein ähnliches Endzeit-Setting finden Sie auch im neuen Dracula-Epos vor. Die Vampir-Geschichte führt Sie zwar in das moderne Los Angeles. Sie werden allerdings die düstere Seite der kalifornischen Metropole kennen lernen, durchstreifen verruchte Nachtclubs, sakrale Kultstätten, in denen gruselige Rituale abgehalten werden, und besuchen Hollywood-Partys, bei denen Sie sehr merkwürdige Typen treffen.

RAMBO ODER LABER-HANNES?

Vor langer Zeit haben die Vampire begriffen, dass sie die Menschen am besten kontrollieren können, wenn sie unentdeckt im Untergrund wirken. Schlaue Kerlchen! An diesen Pakt der Stille, die Masquerade, halten sich alle sieben Clans der Langzähne. Zu denen gehören Sie noch nicht lange, wenn Sie das Spiel beginnen. Gerade frisch gebissen, müssen Sie sich als Junior-Dracula einem der Clans anschließen. Diese Entscheidung beeinflusst Ihr Spielerlebnis wesentlich. Die Bruhja sind zum Beispiel geborene Kämpfer und halten nicht viel von langen Vorreden, dafür umso mehr von Bazookas, Flammenwerfern und Uzis. Der Clan der Ventrue strebt eher diplomatische Problemlösungen an. Im Spiel wird es vordefinierte Zonen geben. In einigen davon sollten Sie die Waffen lieber stecken lassen, wenn Sie überleben und noch länger in Mädels beißen wollen. In anderen Gebieten geht's dafür richtig zur Sache. Hinter jeder Mauerecke lungern fiese Unterweltler herum, die sich gerne Ihre Zähne an einem schönen Silberkettchen um den Hals hängen wollen.

WAHL DER QUAL

In den zwei Charakterbildschirmen legen Sie fest, wie viel „Mensch" noch in Ihrem Alter Ego steckt. Außerdem verteilen

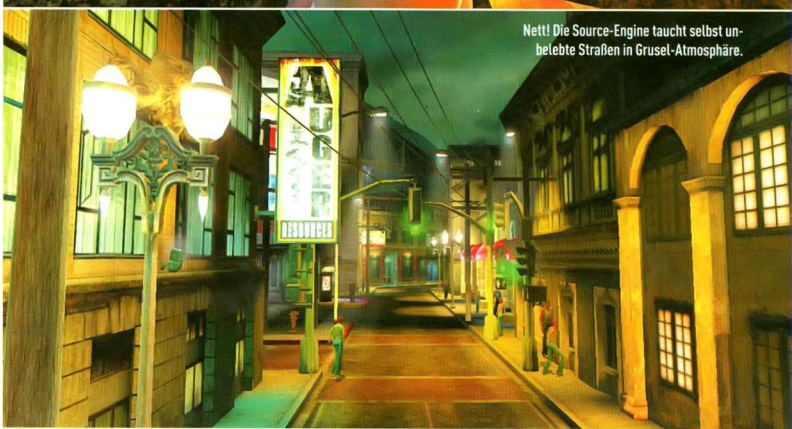


AUF DVD
VIDEO

Sie Punkte auf bis zu zwölf spezielle Vampir-Fähigkeiten. So können Sie sich später unsichtbar machen, menschliche Nichtspielercharaktere zeitweise kontrollieren oder kurzfristig sprinten wie Carl Lewis zu seinen besten Zeiten. Für erledigte Aufgaben erhalten Sie Erfahrungspunkte, die Sie wiederum in die Charakterentwicklung investieren. Es bleibt Ihnen überlassen, wie Sie die Quests absolvieren möchten. Während der E3 zeigte man uns einen Level, in dem ein Nosferatu ein Artefakt aus einem Juwelierladen klauen soll. Ein ungeduldiger Spieler darf in bester Rambo-Manier vorstürmen und alle Feinde einfach wegblasen. Nachteil: Wenig später klebt Ihnen ein ganzer Rattenschwanz von Wächtern am Hintern. Vorsichtigere Naturen vertrauen auf vorher gut trainierte Fähigkeiten beim Schlösserknacken oder setzen Vampir-Fähigkeiten ein, um den Wachmann zum Rausrücken des Ladenschlüssels zu „überreden". Noch einmal: Sie bestimmen selbst, wie Sie *Bloodlines* spielen möchten. Achten sollten Sie auf Ihre Reputation bei den diversen Beißer-Clans. Je besser Sie dastehen, desto schneller steigen Sie in der Hierarchie auf.

EIN BISSCHEN HALF-LIFE 2 SCHADET NICHT

Für die technische Umsetzung des Spektakels kaufte Troika die Lizenz an der brandneuen Source-Engine von Valve, mit der auch *Half-Life 2* in Szene gesetzt wird. Super Sache, denn das garantiert nicht nur lebensecht animierte Gesichter und herrlich detaillierte Häuserschluchten. Auch in den Genuss der umwerfenden Spielphysik werden Sie kommen. Im geplanten Mehrspieler-Modus dürfen Sie sich online an einer Schlacht zwischen Vampiren und deren Jägern beteiligen. Wann erscheint *Bloodlines*? Troika gab sich auf unsere Nachfrage sehr vage. „Irgendwann 2004", hieß es. Wir vermuten: Bis zum Herbst nächsten Jahres müssen Sie sich noch gedulden. CHRISTIAN BIGGE


Nett! Die Source-Engine taucht selbst unbelebte Straßen in Grusel-Atmosphäre.


Dieser Wachmann wird die Aussicht nicht mehr lange genießen.

BLOODLINES

GENRE:	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Troika Games/Activision
FERTIG ZU:	25 %
ERSCHEINT:	2004
VERGLEICHBAR:	Vampire: The Masquerade - Redemption
INTERNET:	www.troikagames.com

KOMMENTAR


CHRISTIAN BIGGE

Wenn Sie ein gemütliches Spielchen für zwischendurch suchen, sollten Sie sich ein paar Knoblauchzehen um den Hals werfen, den Herzschrittmacher heruntertakten und einen weiten Bogen um *Bloodlines* machen. Denn hier gibt's Schockeffekte im Minutentakt, harte Action-Einlagen und eine Gothic-Atmosphäre, in der sich „Die Krähe" Brandon Lee (Gott hab ihn selig!) richtig wohlgefühlt hätte. Gespannt bin ich, ob die geplante Kombi aus Ballerei und Rollenspiel wirklich funktioniert. Wenn ja, dürfen Sie sich auf einen der Abräumer des nächsten Jahres freuen.

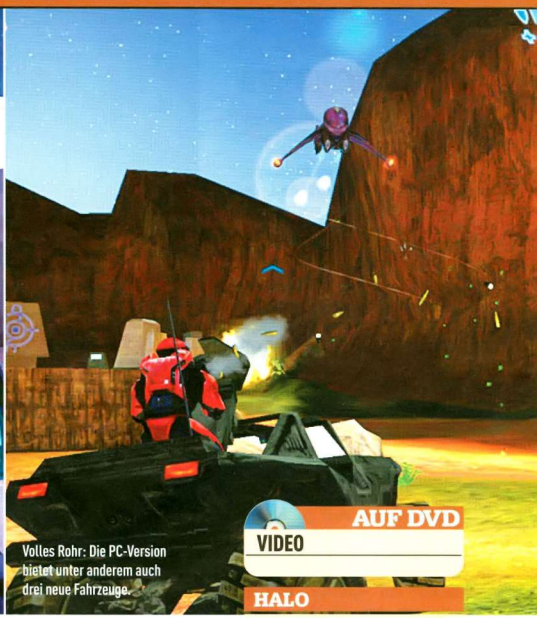






»Urmel aus dem Eis sah auch schon mal friedlicher aus ...«

Halli, Halo!



Volles Rohr: Die PC-Version bietet unter anderem auch drei neue Fahrzeuge.

AUF DVD
VIDEO

Juhu, endlich kommt es auch für den PC: das Action-Spektakel HALO. Und wir haben es bereits jetzt für Sie Probe gespielt. Toll, was?

Für die PC-Umsetzung des exzellenten Xbox-Shooters hat Microsoft mit Gearbox Software eine Firma ausgesucht, die sich mit Action-Spielen bestens auskennt. Neben *Tony Hawk's Pro Skater 3* schufen die Texaner bereits Softwareperlen wie *Counter-Strike*, *Opposing Force* oder *James Bond 007: Nightfire*. Trotz hektischer Messe-Betriebsamkeit hatten wir am Microsoft-Stand nicht nur die Gelegenheit, die PC-Version ausführlich Probe zu spielen, sondern auch mit Chef-Entwickler Randy Pitchfork zu plaudern.

TECHNIK, DIE NOCH MEHR BEGEISTERT!

Beim Probezock fiel auf, dass sich *Halo* mit Maus und Tastatur um ein Vielfaches besser als mit Gamepad steuern lässt. Auch die Optik bekam ein ansehnliches Update spendiert. Höher aufgelöste Texturen und opulentere Spezial-Effekte brennen ein wahres Grafik-Feuerwerk auf dem Bildschirm ab. Die Einzelspieler-Kampagne bleibt im Vergleich zur Konsolen-Version unverändert. Dafür gibt es sechs neue Mehrspielerkarten, drei neue Fahrzeuge (Jeep, Gleiter, Panzer) und zwei neue Waffen (darunter ein Flammenwerfer) für packende Duelle mit bis zu 32 menschlichen Kontrahenten. Ein klein wenig müssen wir uns allerdings noch gedulden, die PC-Fassung von *Halo* erscheint nämlich erst im Oktober. CHRISTIAN SAUERTEIG

HALO

GENRE:	Shooter
ENTWICKLER:	Gearbox/Bungie/Microsoft
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	Oktober 2003
VERGLEICHBAR:	Half Life 2 (dt.), Serious Sam 2
INTERNET:	www.gearboxsoftware.com

KOMMENTAR



CHRISTIAN SAUERTEIG

Schon auf der Xbox war *Halo* ein Erlebnis, die PC-Version wird das noch toppen. Neben der aufpolierten Optik, den neuen Waffen und Fahrzeugen verspricht vor allem der Mehrspielermodus mitsamt den neuen Karten ein Knaller zu werden. Und wer die Solo-Kampagne noch nicht gezockt hat, kommt auch hier vollends auf seine Kosten.

INTERVIEW „WIR WOLLEN DIE ATMOSPHÄRE SOGAR NOCH VERBESSERN!"



Randy Pitchfork, Gearbox Software

„Ich habe doch keine Zeit!" – mit dieser Phrase blockte *Halo*-Chef-Konvertierer Randy Pitchfork nahezu alle E3-Journalisten ab. Für uns machte er eine Ausnahme.

PC ACTION Hallo Randy! Warum hat Microsoft gerade euch mit der PC-Umsetzung von *Halo* betraut?

RANDY PITCHFORK: Ich denke, wir haben bereits in der Vergangenheit bewiesen, dass wir im Action-Sektor echte Experten sind und ein Spiel wie *Halo* in unseren Händen goldrichtig liegt. Wenn du darauf anspielst, warum Microsoft sich der Sache nicht selbst angenommen hat, ganz einfach: Die sind bereits voll und ganz mit der Entwicklung von *Halo 2* beschäftigt.

PC ACTION Was sind die Neuerungen im Vergleich zur Xbox-Version?

RANDY PITCHFORK: Uns war wichtig, die großartige Atmosphäre des Xbox-*Halo* nicht nur beizubehalten, sondern noch zu verbessern. Dafür haben wir die Grafik optimiert und den Dolby-Digital-Sound noch einmal überarbeitet. Außerdem passten wir die Steuerung an Maus und Tastatur an. Hinzu kommen neue Mehrspielerkarten, Waffen und wirklich coole Fahrzeuge.

PC ACTION Ist eure Arbeit mit der Veröffentlichung im Oktober getan oder kommt da noch mehr?

RANDY PITCHFORK: Im Gegenteil. Wir planen, im Winter mehrere Tools für Mods- und Level-Bastler zu veröffentlichen.

PC ACTION Angenommen, ich habe *Halo* bereits auf der Xbox gespielt – warum sollte ich mir die PC-Version zulegen? Welche spielst du lieber?

RANDY PITCHFORK: Gute Frage! Ich habe *Halo* Tage und Nächte auf der Xbox gezockt und liebe es, doch die PC-Version ist allein schon wegen der neuen Fahrzeuge und Waffen interessant. Hinzu kommen die neuen Karten, die man gesehen haben muss. Im Gegensatz zur Konsolen-Version wird es für das PC-*Halo* Tonnen an von Spielern erstellten Maps und Mods geben.

Doom 3

Ordentlich krachen ließ es auf der E3 auch id Software, die neue Details zum Action-Spektakel DOOM 3 enthüllten. Was genau? Wir verraten's Ihnen!

AUF DVD
VIDEO



»Verblüffend: Wenn Sie das Heft um 180 Grad drehen, erkennen Sie auf dem XXL-Insekt den Kopf von Mick Jagger.«

Eine spielbare Version von id Softwares Monster-Shooter gab es bei der E3 nicht zu sehen, dafür zeigten die Texaner neben zwei bisher unveröffentlichten Screenshots einen nigelnagelneuen und aufsehenerregenden Trailer ihres Action-Krachers.

Neben optisch und akustisch beinahe filmreifen Zwischensequenzen tauchen in den gezeigten Spielszenen zwei neue Monster-Rassen sowie ein bisher unbekannter Kettensägen-Zombie auf. Eines der neuen Monster trägt zwei schmucke Raketenwerfer auf seinen gigantischen Schultern und hört im fertigen Spiel auf den Namen Revenant. Außerdem verriet uns John Carmack von id Software, dass *Doom 3* einen geringeren Umfang als vorherige id-Spiele haben wird, zum Ausgleich aber Story und Atmosphäre um ein Vielfaches dichter seien. Zwar wollte er uns keinen genauen Erscheinungstermin verraten, doch die Chancen stehen gut, dass *Doom 3* pünktlich zum Weihnachtsgeschäft in den Läden steht. CHRISTIAN SAUERTEIG

DOOM 3

GENRE:	Ego Shooter
ENTWICKLER:	id Software
FERTIG ZU:	60 %
ERSCHEINT:	Ende 2003
VERGLEICHBAR:	Unreal 2, Aliens vs. Predator 2
INTERNET:	www.idsoftware.com

KOMMENTAR



CHRISTIAN SAUERTEIG

Donnerlittchen! Mit *Doom 3* kommt etwas ganz Großes auf uns zu. Atemberaubende Optik, gruselige Story und geniales Gameplay machen bereits im Sommer richtig Lust auf einen heißen Spielewinter! Lassen Sie sich das Video auf unserer DVD ja nicht entgehen!

Chrome

In Polen gibt's nichts zu holen? Von wegen! Mit dem Taktik-Shooter CHROME zogen unsere lieben Nachbarn ein ganz heißes Eisen aus dem Messe-Feuer.



»Nicht nur Ahmet Iscitürk weiß: Von hinten tut's am meisten weh!«

Interessierte Menschenmassen schoben sich am Stand von Koch Media entlang zur Präsentation des polnischen Ego-Shooters *Chrome*. Bei dem mit vielen Taktik-Elementen angereicherten Actionspiel schlüpfen Sie in die Rolle des Kopfgeldjägers Bolt Logan, der auf dem Planeten Valkyria mit Plasmagun, Raketenwerfer und diversen anderen Hightech-Waffen Verbrecher zur Strecke bringen muss. Die 14 Missionen führen Sie in zehn Landschaftsregionen, darunter Regenwälder und Wüsten, aber auch Militärbasen oder geheime Laboratorien. Weitere Strecken legen Sie mit acht Fahrzeugtypen zurück, die größtenteils bewaffnet sind. Neben der starken Optik soll vor allem die packende Hintergrundgeschichte überzeugen, die den Spieler mit überraschenden Storywendungen bei Laune halten will. CHRISTIAN SAUERTEIG

CHROME

GENRE:	Ego Shooter
ENTWICKLER:	Techland
FERTIG ZU:	65%
ERSCHEINT:	Ende 2003
VERGLEICHBAR:	Halo, Deus Ex
INTERNET:	http://chrome.techland.com.pl

KOMMENTAR



CHRISTIAN SAUERTEIG

Wow! Bei der uns vorliegenden Beta-Version fiel vor allem die hauseigene *Chrome*-Engine positiv auf, die bei hohen Auflösungen schöne Licht- und Spiegeleffekte sowie tolle Landschaftsgrafiken auf den Monitor zaubert. Und auch der angekündigte Mehrspielermodus mit diversen Spielmodi für bis zu 32 Spieler klingt richtig lecker!



»Gerecht: Auch große Tiere landen im Knast.«

»Im Maschinenraum verlaufen: Angela Merkel.«

Alles voller Bugs!

Nein, wir sprechen nicht von Enter the Matrix. In HALF-LIFE 2 sind die Tierchen gewollt und dienen ausschließlich dem Spielspaß.

Auf dem flackernden Bildschirm ist eine bleiche Gestalt zu sehen. „Nun, ist das nicht wie in alten Zeiten?", horcht der Mann in den abgedunkelten Raum hinein. Dieser Satz stammt von G-Man, dem Typ mit dem Aktenkoffer, der schon 1998 im alten *Half-Life* eine tragende sowie mysteriöse Rolle spielte. Auf der E3 mussten nach dieser Frage die Messebesucher jedenfalls erst einmal tief durchatmen. Nicht nur, weil der Schlipsträger jetzt lippensynchron spricht und je nach Situation sein Gesicht verzieht: Die Worte markierten zudem das Ende einer 25-minütigen und unglaublich beeindruckenden Präsentation von *Half-Life 2*. Zwischen der Grafik von *Half-Life 2* und anderen Spielen liegen zum Teil Welten. Auch mit dem Spielgeschehen scheinen die Entwickler neue Wege zu gehen. Das weiß auch Valve-Chef Gabe Newell, der uns sichtlich zufrieden in einem Messeraum das jüngste Werk seiner Firma persönlich vorführte.

DER HORROR DER 80ER-JAHRE LEBT WIEDER!

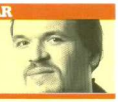
„Es ist mir egal, was es kostet, ihr habt nur eine einzige Aufgabe: Programmiert das beste Spiel der Welt!" Mit solch unbescheidenen Ansprüchen stimmte Newell seine Mitarbeiter auf ihre Arbeit an *Half-Life 2* ein. Kein Wunder, dass das Ganze so lange dauert. Und kein Wunder, dass es so fantastisch aussieht. Auch zur Story gab Valve während der E3 weitere Details bekannt. Eine Schlüsselrolle neben Hauptcharakter Gordon Freeman spielt Dr. Kliner. Der schon für die Experimente auf Black Mesa verantwortliche Wissenschaftler arbeitet an einer Lösung, den außerirdischen Invasoren Einhalt zu gebieten. Und das wird höchste Zeit, wie einige Szenen aus dem Spiel uns vor Augen führten. So kämpft Freeman in der Stadt City 17 an der Seite von KI-gesteuerten Soldaten – darunter auch Blue- Shift-Wachmann Barney Calhoun – gegen Mechs, die aussehen, als kämen sie aus der 80er-Jahre-Fernsehserie *Tripods – Die dreibeinigen Herrscher*. Größer als ein Haus, verwüsten die Metallmonster ganze Straßenzüge und spießen Angreifer auf. „Es ist zu spät. Lauft! Lauft!", ist oft das Letzte, was Sie von Ihren Begleitern zu hören bekommen. Doch Bilder sagen mehr als 1.000 Worte: Sehen Sie sich am besten unser extralanges Video zu *Half-Life 2* an, das wir für Sie auf die DVD gepackt haben. JOACHIM HESSE

AUF DVD
VIDEO

HALF-LIFE 2

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Valve/Vivendi Universal
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	Ende September 2003
VERGLEICHBAR:	SoF 2, Half-Life
INTERNET:	www.half-life2.com

KOMMENTAR

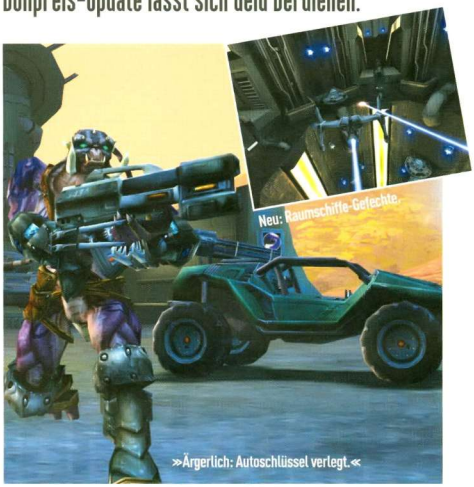


JOACHIM HESSE

Half-Life 2 ist das, was *Doom 3* vergangenes Jahr für die Messe war: Das absolute Überspiel. Nicht nur im 3D-Action-Bereich. Die Levels sehen einfach unglaublich aus. Was für einen Rechner Sie für derartige Sichtweiten brauchen werden, möchte ich aber lieber gar nicht wissen. Da muss wohl der Inhalt des Sparstrumpfs dran glauben. Ob sich der Ego-Shooter letztendlich auch so überragend spielt, wie er wirkt, bleibt abzuwarten: Auf der Messe führte Valve nur eine selbst ablaufende Demo vor. Ich bin jedoch sehr optimistisch.

Unreal Tournament 2004

EA macht es mit Sportspielen vor: Epic zieht mit UNREAL TOURNAMENT 2004 nach: Mit dem jährlichen Vollpreis-Update lässt sich Geld verdienen.



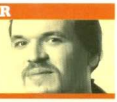
Hinter verschlossenen Türen führte uns Chef-Designer Cliff Bleszinski bei der E3 fünf neue Karten von *UT 2004* vor: Bieten soll das Spiel alles in allem 20 Schauplätze neben dem komplett enthaltenen Vorgänger (inklusive Bonus-Packs). Doch nicht nur neue Karten, andere Spielmodi warten ebenfalls auf *UT*-Fans. So durften wir zusehen, wie Bleszinski auf der Weltraumkarte „Mothership" mit seinem virtuellen Recken zuerst im Luke-Skywalker-Stil per Raumschiff einen Schutzschild-Generator der Skaarji zerstörte. Assault nennt sich dieser Modus, bei dem Sie entweder aufseiten der Verteidiger oder Angreifer kämpfen dürfen. Neben den Skaarji kehren noch zwei Charaktergruppen ins Spiel zurück: Necris und Xan Kiegor. Neu ist der Onslaught-Modus. Hier kontrollieren die Teams einzelne Schlüsselstellungen der Levels. Zudem darf der Spieler endlich mit Panzern, Gleitern und Buggys durch die Gegend brettern. Auch an Soloabenteurer denkt Epic: Sechs Szenarien soll es geben. Die Zeichen für die weitere *Unreal*-Zukunft stehen genauso günstig: „Wir machen, was die Kunden wünschen", verrät Bleszinski. „*UT 2005* ist bereits geplant." JOACHIM HESSE

AUF DVD
VIDEO

UT 2004

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER:	Epic Games/Atari
FERTIG ZU:	75%
ERSCHEINT:	Herbst 2003
VERGLEICHBAR:	Die indizierten Vorgänger
INTERNET:	www.epicgames.com

KOMMENTAR

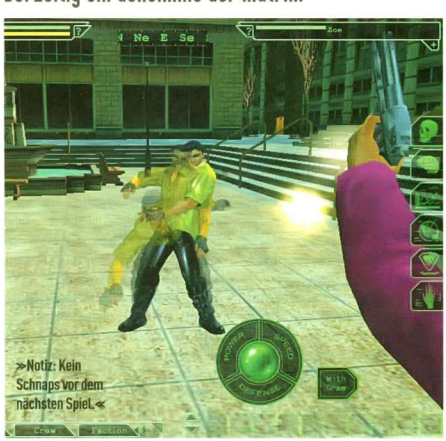


JOACHIM HESSE

Nicht schlecht, was es da von *UT 2004* zu sehen gab. Ob es wirklich Spaß macht, lässt sich ohne Mitspieler allerdings nur schwer beurteilen. Zumindest interessant sahen die Weltraumschlachten und Buggyfahrten aus. Mehr als ein sehr, sehr umfangreicher Patch zum Vollpreis scheint mir das Ganze aber momentan nicht zu sein. Doch ich gönne es Epic: Wieso sollte nur EA mit einem genialen Spiel mehrmals Kasse machen dürfen?

The Matrix Online

Echte Matrix-Fans überblättern am besten diesen Artikel. In THE MATRIX ONLINE lüftet sich nämlich vorzeitig ein Geheimnis der Matrix.



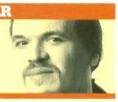
Im Film ist die Matrix eine künstliche Realität. Im Grunde perfekt, um daraus ein Online-Spiel für Tausende von Internet-Zockern zu basteln. Gesagt, getan: Neben dem durchwachsenen Action-Titel *Enter the Matrix* von Shiny bastelt Entwickler Monolith (*No One Lives Forever*, *Tron 2.0*) an einem zweiten Spiel zum Film: *The Matrix Online*. Anders als *Enter the Matrix* spielt *The Matrix Online* zeitlich nach der Filmtrilogie. Damit wissen Sie bereits jetzt und vor dem Genuss von *Matrix Revolutions* (Filmstart: November) eines: Die Matrix überlebt. Definitiv. Im Spiel selbst gibt es also immer noch rote und blaue Pillen. Aber bevor Sie sich jetzt wie ein Wilder auf die blauen Pillen stürzen: *Matrix Online* verfügt über keine Außenwelt. Alles spielt innerhalb der Matrix. Sie schlüpfen in einen Charakter, lösen Aufgaben und päppeln Ihre Fähigkeiten hoch. Fertigkeiten und Outfits dürfen Sie in Form von Trading-Karten mit anderen Spielern tauschen. Ein wichtiger Bestandteil des Spiels sind die Kämpfe. Von drei Grundtechniken (Einzelschlag, Schlagkombination, Blocken) bis zur Zeitlupen-Attacke fehlt es an nichts. JOACHIM HESSE

AUF DVD
VIDEO

THE MATRIX ONLINE

GENRE:	Online-Action-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Monolith/Ubi Soft
FERTIG ZU:	50%
ERSCHEINT:	2. Hälfte 2004
VERGLEICHBAR:	Planetside, Everquest
INTERNET:	www.thematrixonline.com

KOMMENTAR

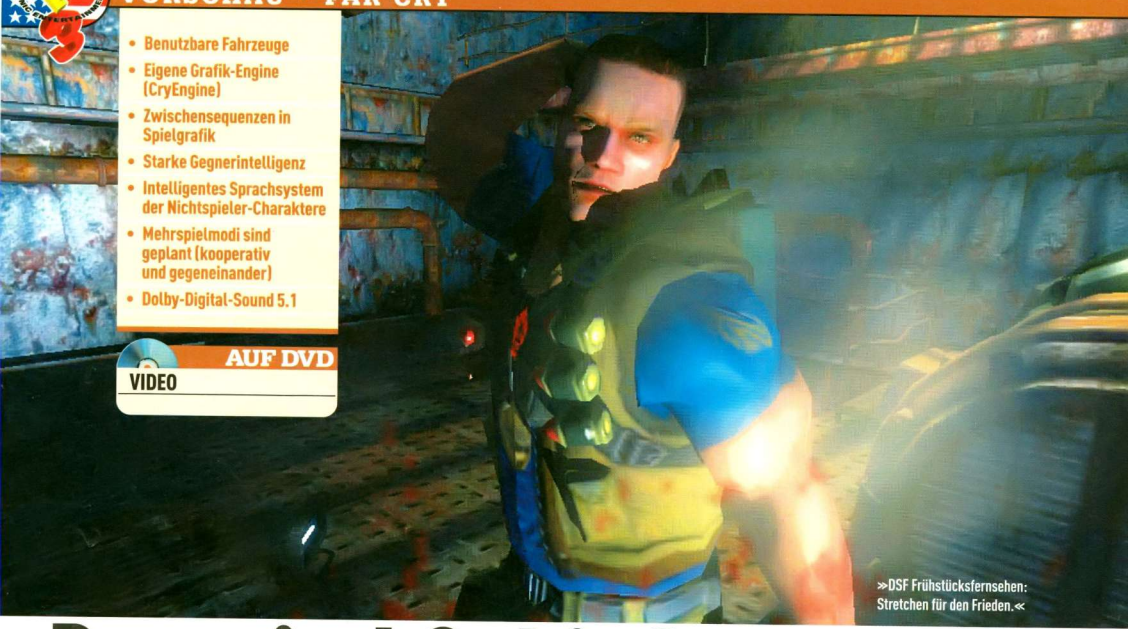


JOACHIM HESSE

Momentan sieht *Matrix Online* nicht so aus, dass ich die reale Welt damit verwechseln könnte. Die Umgebung wirkt relativ steril. Die Animationen sind zwar größtenteils gut, vom Hocker reißen sie mich aber keineswegs. Zum Glück hat Monolith noch über ein Jahr Zeit, ein tolles Online-Spiel aus der Matrix zu zaubern. Und wenn alle Stricke reißen, brauchen die Herren der Packung bloß ein paar bunte Pillen beizulegen ...

- Benutzbare Fahrzeuge
- Eigene Grafik-Engine (CryEngine)
- Zwischensequenzen in Spielgrafik
- Starke Gegnerintelligenz
- Intelligentes Sprachsystem der Nichtspieler-Charaktere
- Mehrspielmodi sind geplant (kooperativ und gegeneinander)
- Dolby-Digital-Sound 5.1

AUF DVD
VIDEO



»DSF Frühstücksfernsehen: Stretchen für den Frieden.«

Das sind Schießmuskeln!

Unglaublich! So muskulöse Oberarme sieht man außer in FAR CRY allenfalls nach fünf Jahren Anabolika-Missbrauch. Ein starkes Spiel.



»Das Personal von Sixt war auch schon freundlicher.«

Wir klettern vorsichtig eine rostige Eisenleiter hinauf. Am oberen Ende wartet ein Schatten. Zum Glück sind wir aufmerksam und wissen, dass uns einer dieser Ballerheiner auflauert. Wir warten, bis der Schatten verschwindet. Schnell hinauf. Kurz mit der rechten Maustaste anvisiert. Kopfschuss. Der Matrose sackt zu Boden. Plötzlich rattert ein Gewehr. Unsere Spielfigur ist tot. Mist, der Typ war wohl doch nicht alleine. Dabei hielten wir uns bis dahin recht gut im Inneren des Frachters. Obwohl der Name *Far Cry* bislang eher für hübsche Sandstrand-Optik stand, sind diese Spielszenen durchaus typisch für den Inselshooter. Auf der E3 durften wir selbst Hand anlegen und den ersten Innenlevel spielen, den Entwickler Crytek der Öffentlichkeit zeigte. Was wir zu sehen bekamen, war erfreulich: feinstes Bump Mapping, Licht, das durch Einschusslöcher fällt und pendelnde Lampen, die ihr Licht plastisch im Raum verteilen. Die Realitätsnähe des Spiels geht sogar so weit, dass der Spieler schlechter sieht, wenn er von einem dunklen Ort an die Sonne kommt: Erst langsam passt sich die Grafik der veränderten Helligkeit an. Diese Liebe zum Detail zeigt, warum es sich voraussichtlich lohnt, den Bootseigner Jack Carver zu spielen. Dieser ist auf einer einsamen Insel gestrandet, nachdem sein Boot vor der Küste durch Artilleriefeuer versenkt wurde. Die Reporterin, die Sie zu dem Eiland schippern sollte, ist spurlos verschwunden. Da die Dame nicht nur gut aussieht, sondern Sie ohne Schiff ohnehin auf der Insel gefangen



»Leichter Sieg: Dem Yuppie die Sonnenbrille abgenommen.«

sind, beschließen Sie, die Vermisste zu suchen. Eine Entscheidung mit Folgen.

DER KLÜGERE GEHT NACH

Es ist nicht das erste Mal, dass wir von *Far Cry* berichten. Und das hat einen Grund: Je öfter wir *Far Cry* sehen, desto besser wird es. Besonders beeindruckend: die künstliche Intelligenz. „Die KI überrascht sogar uns immer wieder", erklärt Cevat Yerli, der Crytek-Firmenchef. „Selbst wir wissen nicht genau, wo die Gegner gerade stecken. Wir wissen nur: Irgendwo in diesen Büschen lauern drei oder vier bewaffnete Angreifer. Die Kerle sind so schlau, dass sie dich über die ganze Karte verfolgen und versuchen, dabei in Deckung zu bleiben." Sehr beruhigend … zumindest unter dem Aspekt, dass es dann vorhin ja doch nicht so dämlich war, von einem dieser Möchtegern-Terminatoren durchlöchert zu werden. Ein Trick, der gut funktionieren soll, ist übrigens, dass Sie Krach schlagen, um die Feinde abzulenken und auf eine falsche Fährte zu locken.

IMMER ÄRGER MIT BERNIE, TEIL 3

Um zu zeigen, was einem entgeht, wenn in anderen Spielen getötete Gegner blinkend vom Bildschirm verschwinden, führt Chefprogrammierer Petar Kotevski das Physikmodell anhand eines Widersachers vor. Nicht nur, dass die Wucht der Gewehrkugeln die Pixelfigur sehr realistisch zu Boden reißt: Jeder weitere Treffer sorgt dafür, dass sich das Objekt über den Boden bewegt. In diesem Fall ein Pier. Nach einigen Sekunden rutscht der Polygonkörper über die Planke ins Salzwasser und treibt davon. Beeindruckend. Nur, was wird die BPjM dazu sagen? „Abwarten", antwortet Yerli. JOACHIM HESSE

FAR CRY

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Crytek/Ubi Soft
FERTIG ZU:	75 %
ERSCHEINT:	4. Quartal 2003
VERGLEICHBAR:	Soldier of Fortune 2
INTERNET:	www.crytek.de

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

Die Ballerei aus Deutschland anzuspielen, hat mir enorm viel Spaß gemacht. Allein die Technik verdient bereits jetzt ein großes Lob. Wenn alle Spielideen weiter so gut umgesetzt werden, erwartet Sie ein Ego-Shooter der absoluten Oberklasse. Ob es der von den Entwicklern erhoffte Megahit wird, entscheidet sich allerdings erst auf der Zielgeraden. Das Zeug dazu hat *Far Cry* allemal.

LIES MICH !

AUF DVD

FIFA 2004

Sport | *FIFA 2004* soll alles andere als ein lauer Aufguss der Vorgänger werden. Erstmals kommt ein Karrieremodus zum Einsatz, bei dem Sie ein Team beispielsweise in der 2. Liga übernehmen und bis zur Meisterschaft führen. Hier sind Sie Manager, Trainer und Spieler in Personalunion. Will heißen: Sie müssen sich um die Finanzen kümmern, die richtige Spielstrategie ausknobeln und natürlich fit am Gamepad sein. Für mehr Realismus auf dem Platz sollen ein dynamisches Wettersystem sowie besser animierte Zuschauer sorgen. Termin: Herbst 2003. (BB)



»Ostern: Harter Kampf um die Eier.«

Info: www.easports.com

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Rennspiel | Der siebte *Need for Speed*-Titel ist fest in asiatischer Hand. So wird Ihr Arbeitsplatz beispielsweise eine Kiste aus dem Hause Mitsubishi, Toyota oder Subaru sein. Ob auch schöne Fahrzeuge, etwa von BMW oder Porsche, mit von der Partie sind, ist noch nicht bekannt. Gefahren wird in erster Linie auf Stadtkursen. Waren Sie erfolgreich, dürfen Sie sich vom Verdienten Tuningteile von MOMO, Bilstein oder Turbonetics kaufen. Voraussichtlich Anfang 2004 soll *Need for Speed: Underground* fertig sein. (BB)



»Was geht einem Mantafahrer bei einem Unfall als Letztes durch den Kopf? Der Heckspoiler!«

Info: www.electronicarts.de

DEUS EX 2

Rollenspiel | „Für die deutschen Zocker haben wir uns etwas Besonderes einfallen lassen. Die Story von *Deus Ex 2* entführt Sie gegen Schluss nach Trier, wo Sie in Bars und Labors einer Terror-Organisation auf die Schliche kommen." Das bestätigte uns bei der E3 Harvey Smith erneut, der Projektleiter und vormals Chefdesigner des ersten Teils. Schon im Herbst soll der Mix aus Rollenspiel und Ego-Shooter im Laden stehen. (BB)



Super! Der Wächter hat sich einen steifen Nacken geholt. Da können wir unbemerkt durchschlüpfen.

Info: www.deusex.com

EVERQUEST 2

Rollenspiel | Kollege Geltenpoth ist aus dem Häuschen: *EverQuest 2* soll noch dieses Jahr kommen. Dann gehören die lästigen Wartezeiten angeblich der Vergangenheit an, es wird mehr Action geboten und Einsteiger finden sich noch schneller in der Online-Welt zurecht. Natürlich sind auch haufenweise neue Rassen dabei und die computergesteuerten Charaktere sprechen erstmals von selbst den Spieler an. (BB)



»Alex G. hat vergessen, seine Medikamente zu nehmen.«

Info: http://everquest2.station.sony.com

- Von den *Hitman 2*-Machern
- 9 Kapitel
- 19 Levels
- Pro Level eine Hauptmission und ein bis drei Nebenaufgaben
- 12 Waffen
- 4 Spieler an einem PC
- 3 Mehrspieler-Levels
- Keine Online-Unterstützung



»Berlin, jedes Jahr am 1. Mai: Die Feierlichkeiten haben begonnen.«

Da siehst du rot!

Bei FREEDOM: SOLDIERS OF LIBERTY rücken Sie gegen die Rote Armee an, als Freiheitskämpfer. Aber keine Sorge. Diese Aufgabe bestreiten Sie nicht allein.

Hilfe, die Russen kommen! In der fiktiven Geschichte zu *Freedom: Soldiers of Liberty* reißt die Wodka-Fraktion gegen Ende des Zweiten Weltkrieges das Ruder an sich. Ein aggressiver Eroberungsfeldzug beginnt, bei dem keine Nation verschont bleibt. Selbst die USA werden angegriffen. Nach einem nuklearen Angriff auf Washington D. C. und der Ermordung des Präsidenten geht das einst so mächtige Land in die Knie. Kurze Zeit später marschieren die Sowjets ein. Obwohl die Lage aussichtslos scheint, entflammt in einigen Männern und Frauen der Kampfgeist. Gemeinsam beschließen sie, ihre geliebte Heimat zurückzugewinnen – koste es, was es wolle …

CHARISMA IST WICHTIG

Sie schlüpfen in die Rolle von Christopher Stone, einem gewöhnlichen New Yorker, der plötzlich rot sieht. Denn abgesehen von den Verwüstungen im Land haben es die bösen Sowjets gewagt, seinen Bruder gefangen zu nehmen. So geht's ja nicht! In 19 Levels, verteilt auf neun Kapitel, zeigen Sie den Kommunisten wahlweise in der Verfolger- oder Ego-Perspektive die Zähne. Pro Abschnitt gilt es, eine größere und bis zu drei kleinere Aufgaben zu bewältigen. Beispielsweise müssen Sie einen besetzten Stützpunkt zurückerobern und nebenbei die von den Feinden benutzten Benzintanks in die Luft jagen. Sind Sie erfolgreich, winken Charisma-

INTERVIEW

„DARAUF HABEN SELBST FRAUEN GEWARTET!“

Die Spieleschmiede IO Interactive ist spätestens seit der *Hitman*-Serie ein Begriff. Obwohl die Dänen mit der Entwicklung von *Hitman 3* und *Freedom* vollends beschäftigt sind, konnten wir einen tauglichen Gesprächspartner ans Tageslicht schleppen.



Martin Guldbaek, kahler Däne bei IO Interactive

PC ACTION Willkommen unter den Lebenden. Wie heißt du und was hast du mit *Freedom* am Hut?
GULDBAEK: Mein Name ist Martin Kramme Guldbaek. Ich bin einer der beiden Lead Designer und Art Director von *Freedom*.

PC ACTION Was kannst du uns über Christopher Stone erzählen?
GULDBAEK: Christopher Stone ist der Hauptprotagonist von *Freedom*. Er lebt in Manhattan, New York, und verdient seine Brötchen als Klempner. Freiheit und Gerechtigkeit spielen für ihn eine sehr große Rolle. Allerdings brennt ihm öfter die Sicherung durch. Man sollte ihn also nicht ärgern.

PC ACTION Wieso spielt die Handlung in New York? Gibt's da nicht schon genug Trümmer?
GULDBAEK: Die Entwicklung von *Freedom* begann bereits Ende 2000. Also schon ein Jahr vor dem World-Trade-Center-Vorfall. Wir wählten damals New York, weil es eine unglaublich spektakuläre Kulisse für die Kriegsführung von städtischen Bandenkämpfern bietet. Als diese schrecklichen Ereignisse im September 2001 passierten, haben wir uns natürlich ernsthaft überlegt, ob wir die Handlung nicht in eine andere Metropole verlegen. Letztendlich blieben wir jedoch bei New York – es ist schließlich eine großartige Stadt.

PC ACTION Nenne uns drei Gründe, wieso *Freedom* nicht nur ein Spiel für Amerikaner ist.
GULDBAEK: 1. Selbst wenn die Handlung in New York spielt, geht's im Grunde genommen um einen Konflikt, der jedermann betreffen kann: Gewöhnliche Menschen befinden sich plötzlich in einer inakzeptablen Situation, in der sie für etwas kämpfen müssen, an das sie glauben. Auch wenn alles gegen sie spricht. 2. *Freedom* bietet ein einzigartiges, teambasiertes Spielerlebnis, das die Zocker in dieser Art sonst nirgends finden. Es kombiniert viele der herausragendsten Aspekte von Shooter-, Schleich- und Echtzeit-Strategietiteln zu einem wirklichen Actionkracher. 3. Bisher gab es nichts Vergleichbares. Kurz: Es wäre einfach eine Schande, wenn nur die Amerikaner den Spaß kriegen würden!

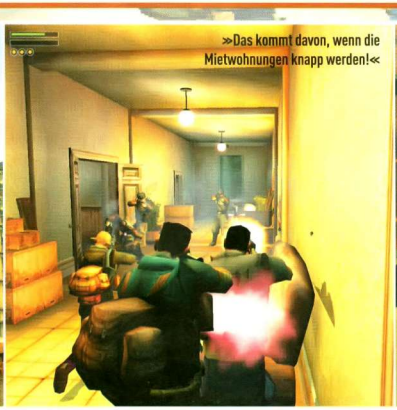
PC ACTION Manche Zocker meinen, ein Spiel wäre heutzutage ohne die Technologie von id Software oder Epic kaum sehenswert. Wie denkst du darüber?
GULDBAEK: Ich denke, Titel wie *GTA*, *Half-Life 2* oder auch *Freedom* zeigen, dass diese Ansicht Quatsch ist.

PC ACTION Frauen spielen ja bekanntermaßen weniger PC-Spiele als Männer, vielleicht weil Spiele zu brutal sind und zu wenige Liebesgeschichten bieten. Wird *Freedom* das ändern?
GULDBAEK: Das bezweifle ich. Die Frauen, die an knallharter Action, unglaublichen Explosionen, Molotowcocktails, Schrotflinten, Maschinengewehren und Kämpfen gegen schwer zu bombardierende Hubschrauber ihren Spaß haben, werden sich hingegen freuen. Denn auf so etwas wie *Freedom* haben sie bestimmt schon lange gewartet.

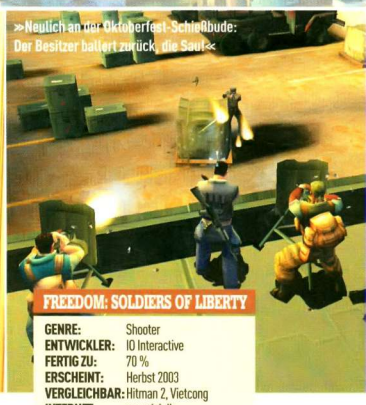
PC ACTION Letzte Frage: Auf der E3 konnte man Bildmaterial von *Hitman 3* bewundern, bei dem Nr. 47 vor einem Las-Vegas-Schild steht. Verdient er nun etwa mit Roulette sein Geld?
GULDBAEK: Das kann man in Las Vegas nie genau wissen.



»Elch-Test für Helikopter«



»Das kommt davon, wenn die Mietwohnungen knapp werden!«



»Neulich an der Oktoberfest-Schießbude: Der Besitzer ballert zurück, die Sau!«

FREEDOM: SOLDIERS OF LIBERTY

GENRE:	Shooter
ENTWICKLER:	IO Interactive
FERTIG ZU:	70 %
ERSCHEINT:	Herbst 2003
VERGLEICHBAR:	Hitman 2, Vietcong
INTERNET:	www.ioi.dk

Punkte und somit mehr Freiheitskämpfer für Ihre bis zu zwölf Mann starke Einheit. Diese befehligen Sie mittels Tastendruck und drei Kommandos (Folgen, Verteidigen, Erkunden).

VORTEILHAFTE VERBUNDENHEIT

Die Levels stehen für Stadt-Gebiete, lassen sich einzeln anwählen und sind inhaltlich verzahnt. Beispielsweise stoßen Sie in einem Szenario auf einen Scharfschützen, der sich in einem weit entfernten Turm befindet und Ihrer Truppe das Leben schwer macht. Die Mission ist zum Scheitern verurteilt. Die Lösung: Sie wählen einen Level, der Sie ins Nachbarviertel befördert, zerstören den Turm samt Insassen und kehren dann zum vorigen Abschnitt zurück. Schon gibt's keine Probleme mehr.

EINSAMES PC-ABENTEUER

Das Waffen-Repertoire umfasst zwölf Todbringer und reicht von einfachen Pistolen über Scharfschützengewehre bis zu dicken Maschinengewehren. Molotowcocktails, Splittergranaten und zielsuchende Raketen stecken ebenfalls im Wummensack. Nehmen Sie oder Ihre Teamkollegen bei einem Feuergefecht Schaden, können Sie die Blessuren mit Erste-Hilfe-Paketen verarzten. In puncto Mehrspielermodus gibt sich die Kopenhagener Spieleschmiede IO Interactive knauserig. Während Besitzer von Xbox und PlayStation 2 kooperativ im Splitscreen-Modus für bis zu vier Spieler wüten dürfen, schauen PC-Zocker in die Röhre.

TANJA BUNKE/JOACHIM HESSE

KOMMENTAR



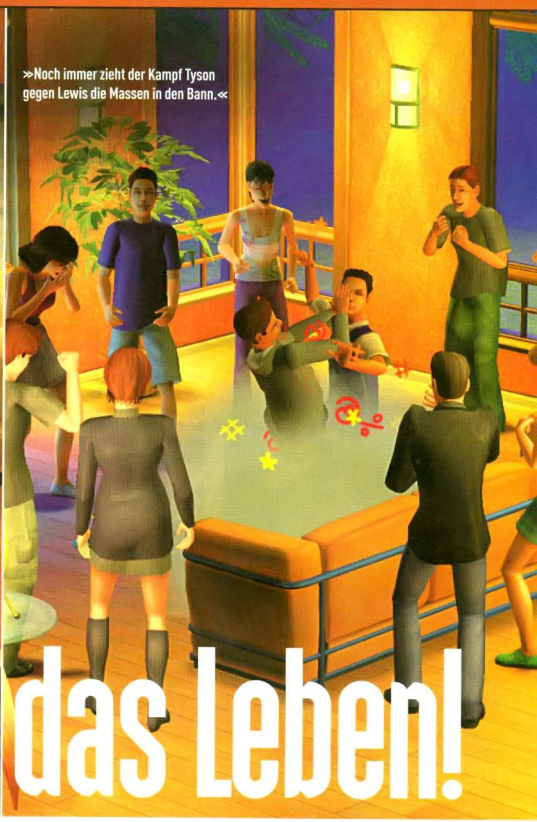
TANJA BUNKE

Wirklich klasse. Bereits während der ersten Spielminuten geriet bei unserer Vorschau-Version das Blut in Wallung. Hinter jeder Ecke lauern etliche Gegner und blaue Bohnen fliegen wie Mückenschwärme durch die Luft. Auch die Strategie- und Schleich-Elemente können sich bereits sehen lassen. Ganz zu schweigen von der wirklich gelungenen Grafik. Ich freu mich schon auf das Endergebnis.

- „Genetischer Code" wird an Kinder vererbt
- Sims altern in vier Stufen
- Nach dem Bildschirmtod eines Sims steuern Sie dessen Kinder
- Mehrere Häuser können gleichzeitig gebaut werden
- 3D-Grafik, stufenlos dreh- und zoombar
- Realistische Gefühlswelt der Sims, mehr Interaktion



Samstagabend versammeln sich Alt und Jung vorm stylischen Plasmafernseher.



»Noch immer zieht der Kampf Tyson gegen Lewis die Massen in den Bann.«

So spielt das Leben!

Glücklich kann sein, wer einen tollen Job, eine scharfe Frau und Spaß hat. Wenn Sie das in der Realität nicht auf die Reihe bekommen, nehmen Sie bei DIE SIMS 2 Nachhilfestunden.

AUF DVD VIDEO

Julia ist 14 und unheimlich scharf auf Tom. Tom steht aber nicht auf Schwarzhaarige und bändelt mit Julias superblonder Freundin Sabine an. Das sieht Toms Kumpel Markus, der schon lange ein Auge auf Julia geworfen hat. Markus markiert bei Julia den Seelentröster und wird dafür mit einem Kuss belohnt. Sabine zieht mit Tom ab. Julia, inzwischen blond gefärbt, ist nicht mehr Sabines Freundin. Tom und Markus, beide jetzt liiert, verstehen sich nach wie vor prächtig. Konnten Sie folgen? Sagen Sie jetzt bloß nicht, diese Beziehungskiste sei Ihnen zu kompliziert. Schließlich haben wir hier nur geschildert, was zwischen vier Teenagern in *Die Sims 2* so ablaufen kann. Vier! Im Spiel werden Sie es aber gleich mit dutzenden von Sims mehrerer Generationen zu tun haben. Denn im Nachfolger zum erfolgreichsten Computerspiel aller Zeiten, von dem Electronic Arts bescheidene 24 Millionen Einheiten (inklusive Add-ons) absetzte, können Ihre Mini-Menschlein altern.

„ER HAT MEINE AUGEN!"

Also hangeln Sie sich von der Geburt über das Teenie-Alter bis zur Hochzeit und Karriere, bevor Sie als Greis Ihren Lebensabend genießen und schließlich den virtuellen Löffel abgeben. Spielende? Nein, denn Maxis hat den genetischen Code entdeckt. Diesen „vererben" virtuelle Eltern an ihre Kinder, die Sie später ebenfalls steuern können. Mit ein paar Mausklicks legen Sie zu Spielbeginn das Aussehen Ihrer Start-Sims fest. Alles ist möglich: rote Haare, grüne Augen, volle, unterspritzte Lippen, Hakennase, Segelohren. Abhängig von ihrem Lebenspartner sehen ihre Kinder ihnen später ähnlich. Sogar einige Verhaltensweisen übernehmen sie. Rammen Sie Ihrem Nachbarn also bei der nächsten Grillparty nicht gleich die Gabel in die Pfote, wenn der Ihnen das letzte Steak wegschnappt. Da wären Sie ein schlechtes Vorbild und Sie wollen doch keine Sprösslinge mit dem Temperament eines Mike Tyson heranziehen, oder? Außerdem bewertet das Programm Ihren Spielstil. Der so genannte „Lifescore" gibt an, wie gut Sie Ihre Mini-Menschlein führen. Je eher Sie etwa als Teenager zum ersten Kuss kommen, desto höher fällt die Punktzahl aus.

„DIE FIND ICH VOLL SÜSS!"

Sie sehen also, die Gefühlswelt der Sims wird wesentlich komplexer simuliert als beim Vorgänger. Ihre Sims unterscheiden zwischen echten Freunden und Bekannten und entwickeln romantische Empfindungen für besonders begehrenswerte Artgenossen des anderen Geschlechts. Nein, wir wissen nicht, ob es auch homoerotische Beziehungen gibt! Aber Ihre Sims differenzieren zwischen echtem Hass und bloßer Abneigung. Und Familienmitglieder werden natürlich auch als solche identifiziert.

„MAMA, ICH HAB DURST!"

Dank der schicken neuen 3D-Grafik, die Sie stufenlos zoomen und drehen können, sind die Polygon-Gesichter der Mini-Menschlein nun animiert. So können Sie sofort sehen, ob Ihre Tochter gerade gut drauf ist oder vielleicht einen Korb

KLEINE SIMOLOGIE

Sechs Erweiterungspacks schmiss Electronic Arts bislang allen *Sims*-Hungrigen in den Rachen. Trotz *Sims 2* sollen weitere folgen. Schon vergessen, was es alles bereits gibt? Wir frischen Ihr Gedächtnis auf:

1. DAS VOLLE LEBEN
(September 2000)



Mehr Mobiliar, fünf neue Karrieren, neue Zufallsereignisse, darunter Kakerlakenplagen und Entführungen durch Außerirdische.
PC-ACTION-Wertung: 83%

2. PARTY OHNE ENDE
(Juni 2001)

Veranstalten Sie Grillfeste, Rave-Partys oder Kostümbälle. Für reichlich Gäste sorgen neue Nachbarn. Wenn Sie der dreimal den Gastgeber sind, schaut vielleicht sogar ein Star vorbei.
PC-ACTION-Wertung: 79%



3. HOT DATE
(November 2001)



Ab in den Whirlpool! Bei *Hot Date* dreht sich alles um die Liebe. Als Ober-Kuppler sollen Sie für Sinnesfreuden sorgen. Zum Flirten dürfen Sie auch in die neue Innenstadt einladen.
PC-ACTION-Wertung: 80%

4. URLAUB TOTAL
(April 2002)

Ab auf die Insel! Dort frönen Ihre Sims dem Skilauf oder dem Sonnenbad. Beach-Volleyball-Matches, Kirmes und Bogenschießen sorgen für Abwechslung.
PC-ACTION-Wertung: 82%



5. TIERISCH GUT DRAUF
(Oktober 2002)



Ihre Sims kommen auf die Katz und den Hund. Oder wollen Sie eine Echse als Haustier? Natürlich gibt's wieder neue Gegenstände, Karrieren und sogar eine zusätzliche Ortschaft.
PC-ACTION-Wertung: 80%

6. MEGASTAR
(Mai 2003)

Logisch, nach den Casting-Shows im Fernsehen wächst auch bei Ihren Sims die Promi-Lust. Haben Sie das Zeug zum Filmstar, Top-Model oder Rock-Idol? Vorsicht, Paparazzi!
PC-ACTION-Wertung: 84%



bekommen hat. An der Körperhaltung lässt sich ebenso leicht erkennen, wie die Bewohner Ihrer Nachbarschaft zueinander stehen. Einfach ausgedrückt: Die neuen Sims verhalten sich dank der aufgebohrten künstlichen Intelligenz verdammt menschlich. Ihr Job ist natürlich nach wie vor, für das Wohlergehen Ihrer Schützlinge zu sorgen. Diese reagieren nun schneller auf Ihre Befehle und nicht mehr so träge. Und träge sollten Ihre Sims wirklich nicht sein. Wenn Vati nur noch vor der Glotze hockt, entwickelt sich ganz automatisch ein fetter Bierranzen und die Lebenserwartung sinkt. Lassen Sie Papi also lieber mehrstöckige Häuser bauen. Es sollen nämlich hunderte von neuen Einrichtungsgegenständen zur Verfügung stehen.

CHRISTIAN BIGGE

DIE SIMS 2

GENRE:	Lebenssimulation
ENTWICKLER:	Maxis/Electronic Arts
FERTIG ZU:	60 %
ERSCHEINT:	1. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	Die Sims + Add-ons
INTERNET:	www.thesims.de

KOMMENTAR



CHRISTIAN BIGGE

Computerspiele sollen dazu beitragen, dem Alltag ein Stück weit zu entfliehen? Quatsch! Bei *Die Sims 2* bekommen Sie es auch vorm Rechner mit alltäglichen Problemchen zu tun. Faszinierend: Spaß macht's trotzdem, erst recht dank des neuen 3D-Gewands und des viel natürlicheren Verhaltens der Digi-Menschlein. Es wird übrigens egal sein, ob Sie das Spiel eher als Voyeur („Treibt's jetzt endlich!") oder Sadist („Hehe, nicht mein Problem!") genießen.

LIES MICH!

AUF DVD

S.T.A.L.K.E.R.

Action | Das ukrainische Entwickler-Studio GSC Game World (*Codename: Outbreak*) will Ihnen im Ego-Shooter *S.T.A.L.K.E.R.* ein möglichst realistisches Spielerlebnis bescheren. Das machte Projektleiter Andrey Prokhorov im Interview mit PC ACTION deutlich: „Wir haben zwei- bis dreimal den Schauplatz unseres Titels, Tschernobyl, besucht und anhand von Fotos nahezu eine 1:1-Kopie erstellt." Ferner kommt eine ausgeklügelte Physik-Engine zum Einsatz, die zum Beispiel die Flugbahn jedes Einzelteils, in das eine Handgranate zersplittert, ballistisch korrekt berechnet. Termin: 2. Quartal 2004. (BB)
Info: www.thq.de



»Tschernobyl: Strahlst du noch oder lebst du schon?«

PAINKILLER

Action | Der Protagonist in *Painkiller* ist doppelt gestraft. Erst kommt er bei einem Autounfall ums Leben und dann muss er sich in einer Übergangswelt mit Dämonen und fiesen Kapuzen-Mönchen prügeln. Besonders viel Hirn brauchen Sie bei diesem Ego-Shooter nicht. Ganz wie bei *Serious Sam* kommt es in erster Linie auf einen schnellen Abzugsfinger an. Voraussichtlich am 14. November soll *Painkiller* zu haben sein. (BB)
Info: www.painkillergame.com



»Die Heinzelmännchen zeigen im Spätprogramm ihr wahres Ich.«

PERIMETER

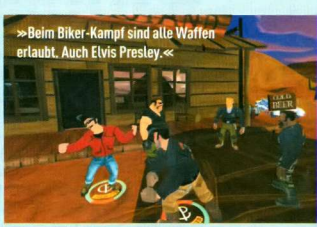
Strategie | Beim Echtzeit-Strategietitel *Perimeter* spielt das Terrain eine wichtige Rolle. Zunächst gilt es, das Gelände zu erschließen und für Ihre Gebäude zu ebnen. Anschließend bauen Sie Ihre Basis auf. Sind Sie fertig, errichten Sie einen Schutzschild gegen feindliche Angriffe. Entwickelt wird *Perimeter* von der unbekannten russischen Software-Firma K-D LAB. Der Titel soll Ende des Jahres fertig werden. (BB)
Info: http://games.1c.ru/perimeter/eng



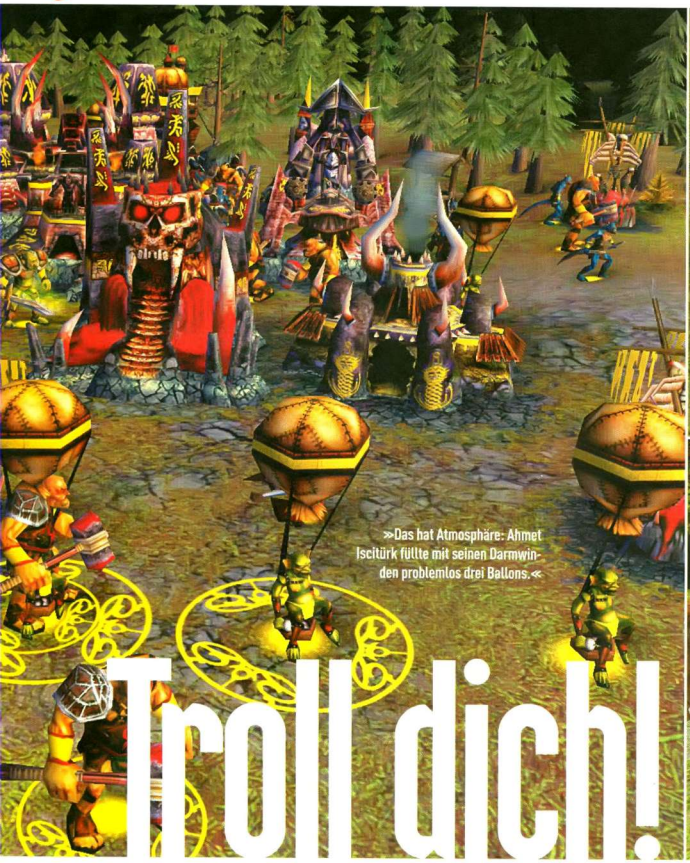
»Metallicas Bühnenshow begeisterte bei Rock am Ring jeden.«

VOLLGAS 2

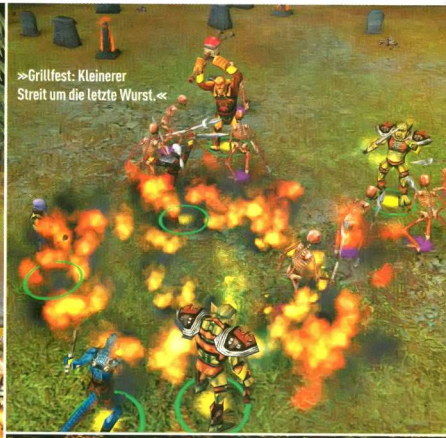
Adventure | Lucas Arts besinnt sich auf seine 90er-Jahre-Adventures zurück. Bei *Vollgas 2* schlüpfen Sie erneut in die Rolle des mürrischen Bikers Ben und liefern sich mit fünf Motorradgangs wilde Verfolgungsjagden und Prügeleien. Dabei dürfen Sie auf rund 40 typische Biker-Waffen zurückgreifen. Etwa Holzbretter, Eisenketten oder Gitarren. Aber es wird nicht nur gehauen. Hin und wieder gilt es, kleinere Rätsel zu lösen oder bei Gesprächen die richtige Antwort zu geben. Veröffentlichungstermin ist der kommende Herbst. (BB)
Info: http://fullthrottle.lucasarts.com



»Beim Biker-Kampf sind alle Waffen erlaubt. Auch Elvis Presley.«



»Das hat Atmosphäre: Ahmet Iscitürk füllte mit seinen Darmwinden problemlos drei Ballons.«



»Grillfest: Kleinerer Streit um die letzte Wurst.«



Von links: Iksar-Mönch, Ork-Krieger und Dunkelelf-Priester.

Troll dich!

Für den Strategietitel LORDS OF EVERQUEST nutzt Sony Online den Erfolg seines Online-Rollenspiels. So dürfen Sie auch die Partei der bösen Trolle und Oger ergreifen.

Lords of EverQuest spielt rund 10.000 Jahre vor *EverQuest*: Armeen der Menschen, Elfen und Zwerge sowie Trolle, Iksar und Oger streifen durch die Welt Norrath. Als Anführer einer der drei Fraktionen errichten Sie Stützpunkte, heben Truppen aus und erkunden die Gegend. Helden – die so genannten Lords – führen Ihre Soldaten an und verbessern durch ihre Anwesenheit die Kampfkraft Ihrer Streitmacht in den Echtzeitschlachten. Die gewöhnlichen Einheiten – jede Seite verfügt über gut 20 Truppentypen – gewinnen im Lauf einer Mission an Erfahrung. Jedoch nur die Lords steigen wie die Charaktere in *EverQuest* in Stufen auf, nutzen die Vorteile magischer Ausrüstung und können eine Auswahl der 120 Fertigkeiten und Zauber lernen. Zudem gehören Helden automatisch zu Ihrer Kerntruppe, die Sie durch die komplette Story begleitet. Im Durchschnitt enthält jede der drei Kampagnen zwölf Szenarien, für die Sie mit einer Gesamtspielzeit von rund 75 Stunden rechnen dürfen.

DAS IST JA MONSTRÖS!

Als Kontrahenten dienen die aus *EverQuest* bekannten Monsterhorden: Zu den 25 feindlichen Kreaturen gehören unter anderem Gnolle, Untote, Dämonen und sogar Drachen. Hersteller Rapid Eye hält sich akkurat an die Vorgaben des von Verant produzierten Online-Rollenspiels. Mit Fantasy kennt sich die junge Softwareschmiede bestens aus, denn der Großteil des Teams war vorher bei New World Computing für die Spieleserien *Might & Magic* und *Heroes of Might & Magic* verantwortlich. Ein besonderes Schmuckstück stellt die Grafik-Engine des Echtzeitstrategiespiels dar: Abgesehen von der hübschen Optik in Auflösungen bis zu 1600x1200 sind sogar Verformungen des Terrains möglich. ALEXANDER GELTENPOTH

LORDS OF EVERQUEST

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Rapid Eye/Ubi Soft
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	4. Quartal
VERGLEICHBAR:	Warcraft 3
INTERNET:	lordsofeverquest.station.sony.com

KOMMENTAR



ALEXANDER GELTENPOTH

Ist der Hintergrund der *EverQuest*-Welt Norrath so interessant, dass er für ein Strategiespiel mit dichter Story taugt? Auf jeden Fall! Jedoch wage ich zu bezweifeln, dass sich viele Online-Rollenspieler für dieses Genre begeistern können, selbst wenn es den Titel ihres Lieblingsspiels trägt. Egal, denn *Lords of EverQuest* überzeugt mit seiner Grafik und dem durchdachten Spieldesign Strategen dafür umso mehr.



Sei kein Schwein!

»Instandsetzungstrupp des Straßenbauamtes: Irgendwie haben die Deppen was falsch verstanden.«

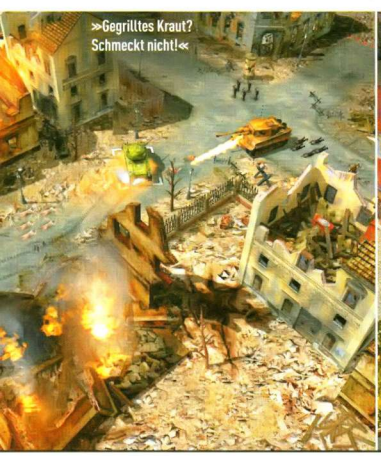
Die Macher von S.W.I.N.E. haben die Taktiken aufgemotzt, ihre Hasen und Schweine aber zum Metzger geschickt. Der Nachfolger CODENAME: PANZERS spielt im 2. Weltkrieg.

Als Kommandeur einer kleinen Truppe beteiligen Sie sich an den berüchtigtsten Schlachten des Zweiten Weltkriegs: In der deutschen Kampagne führen Sie Ihre Infanteristen und Fahrzeuge von Polen über Frankreich nach Russland und kämpfen schließlich vor Moskau und Stalingrad. Zu diesem Zeitpunkt endet die deutsche und beginnt die russische Kampagne, in der Sie die Krauts im letzten Gefecht in Berlin schlagen. Auf amerikanischer Seite erleben Sie die berühmten Kämpfe in der Normandie, um die Brücke von Arnheim und in den Ardennen hautnah mit. Für die passende Optik erweiterte die Softwareschmiede Stormregion die ausgezeichnete 3D-Grafik-Engine aus *S.W.I.N.E.*, so dass neben Fahrzeugen auch Infanteristen mitwirken können. Die niedlichen Objekte und Texturen mussten realistischem Kriegsmaterial weichen: *Codename: Panzers* berücksichtigt über 100 historisch akkurat umgesetzte Einheiten, die über detaillierte Schadensmodelle verfügen.

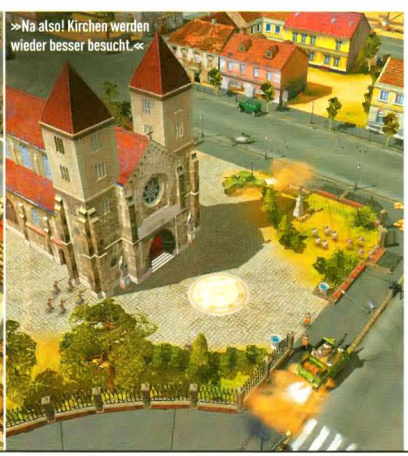
JETZT WIRD'S HEISS

Flammenwerfertrupps heizen feindlichen Panzern ordentlich ein, so dass die Mannschaft mitunter gezwungen ist, ihr Fahrzeug aufzugeben. Sobald sich das heiße Eisen abgekühlt hat, dürfen Sie es mit eigenen Truppen erobern und in der Schlacht verwenden. Dies ist nur ein Beispiel für die genialen Taktiken, die *Codename: Panzers* zulässt. Dabei müssen Sie nicht alle Befehle höchstpersönlich erteilen. Ihre Soldaten reagieren auch selbstständig. So gehen Infanteristen unter Beschuss automatisch in Deckung oder robben aus der Gefahrenzone. Im schlimmsten Fall demoralisieren die Angriffe jedoch so stark, dass Ihre Schützlinge die Waffen strecken und sich ergeben. Eine starke Gegner-KI soll durchaus in der Lage sein, den Spieler mit heimtückischen Flankenangriffen und Zangenbewegungen zu überraschen. Glücklicherweise verursachen Panzer und schwere Geschütze so viel Lärm, dass die individuellen Geräusche der Fahrzeuge Sie rechtzeitig davor warnen, was auf Sie zukommt.

ALEXANDER GELTENPOTH



»Gegrilltes Kraut? Schmeckt nicht!«



»Na also! Kirchen werden wieder besser besucht.«

CODENAME: PANZERS

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Stormregion/CDV
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	4. Quartal 2003
VERGLEICHBAR:	S.W.I.N.E., Blitzkrieg
INTERNET:	www.panzers.de

KOMMENTAR



ALEXANDER GELTENPOTH

Schon *S.W.I.N.E.* fand ich taktisch genial, obwohl ich gegen putzige Langohren und Schweinchen allergisch bin. Mit *Codename: Panzers* wird diese Hasenscharte ausgewetzt und der strategische Tiefgang sogar noch um Infanteristen erweitert. Die verbesserte Cheetah-Grafikengine sieht nicht nur super aus, sondern erhöht mit Tag-und-Nacht-Wechseln in Echtzeit sogar die taktischen Möglichkeiten. Strategen sollten dieses Spiel unbedingt im Auge behalten!

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

auch in Ihrer Nähe!

oder im Versand *



Informationstechnik Volker Schumann
1 Breisacher Strasse 3
81667 München
089-44760850

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

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

Netgames
4 Nicolaiberg 2
07545 Gera
0365-2900840

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

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

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

Games Store
8 Doberaner Strasse 110
18057 Rostock
0381-2003330

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

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

Game World
11 Ulzburger Strasse 171
22850 Norderstedt
04191-956240

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

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

Mega Company
14 Am Hornberg 2
29614 Soltau
05191-967581

Spieleparadies Dreier
15 Poststrasse 15a
29614 Soltau
05191-71101

Xpert Games
16 Lindenstrasse 13 a
31224 Peine
05171-581418

MC Game
17 Dietmolder Strasse 68
33604 Bielefeld
0521-64234

Funtronixx
18 Die Freiheit 14
34117 Kassel
0561-7393801

Toystore
19 Hauptstraße 55
37412 Herzberg
05521-1780

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

Phoenix
21 Altendorfer Strasse 6
37574 Einbeck
05561-3332

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

Gameland
23 Kaiserswerther Strasse 14
40878 Ratingen
02102-470473

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

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

Gamestore
26 Rüttenscheider Str. 181
45131 Essen
0201-777225

High Score
27 Goethe Strasse 44
45964 Gladbeck
02043-928831

SK Gamenatix
28 Paulinstrasse 36
54292 Trier
0651-27211

Joystix
29 Oxfordstraße 10
53111 Bonn
0228-650095

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

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

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

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
55176 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

Magic Toys
54 Marktplatz 38
73614 Schorndorf
07181-63549

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

ZAPP Games
56 Kartauserstrasse 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

Data System
59 Im Brühl 5
40625 Düsseldorf
0211-1592630

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

Future Ware Systems
65 Darmstädterstrasse 4
64625 Bensheim
06251-680988

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

Bender Elektro
78 Mündelheimer Strasse 45
47259 Duisburg
0203-998703

Gameland
79 Stummstrasse 6
66763 Dillingen
06831-705612

Mac Fun
80 Nusslocher Strasse 12
69181 Leimen
06224-951885

Schreibwaren Horst
81 Niederwermerstrasse 48
97421 Schweinfurt
09721-81930

Magic Games Videospiele
82 Halkettstrasse 11
30165 Hannover
0511-3503537

Ammersee Computer
83 Lutpoldstrasse 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 Holtenauerstrasse 119
24118 Kiel
0431-8999538

Toystore
87 Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523-303992

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

monte video
89 Kufsteiner Strasse 78
83026 Rosenheim
08031-3807401

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

World of Games
91 Czernyring 18
69115 Heidelberg
06221-184134

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

Gamer's Paradise
93 Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
0931-3292623

Konsolica Hard & Software
94 www.konsolica.de

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

GamesProfi des Monats 7
Media World SA
Vertrieb • Dienstleistung • Kommunikation • Gamers Network



Auf 75m² alles rund um PC, PSone, PlayStation2, GameCube & Xbox - und das bereits seit 1997.

Öffnungszeiten:
Mo-Fr: 9:00-19:00 Tel.: 03302 / 272706
Sa: 9:00-14:00

Rendezvous mit Lara Croft

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

20. Juni

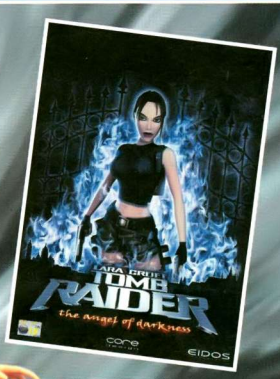
Limited Edition



€69,99

Enthält neben dem PC-Spiel eine original Maglite-Taschenlampe, Lara-Schlüsselband, Poster, Postkarte, Aufkleber, Notizblock, Soundtrack- und Making-Of-CD.





PC-CDROM €49,99

PlayStation2 €59,99



38 cm
ca. 2kg

€39,99

Wer nicht bis zum 20. Juni warten kann, der kann sich vorab über die Lara Desktop-Figur freuen.



€29,99

Das lang erwartete Add On zum Rollenspiel-Hit



Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen:

Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem GamesProfi

Erscheint am: 30. Juni

PlayStation.2

Das erste Online Game für die **PlayStation2**

inkl. Headset





€79,95



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


KEINE GEWALT IST AUCH KEINE LÖSUNG.



Republic: The Revolution © Elixir Studios Limited 2003. Published under licence by Eidos Interactive Limited 2003. Republic is a registered trademark and Elixir Studios is a trademark of Elixir Studios Limited. All rights reserved.

TEST

Jetzt wird's fett!

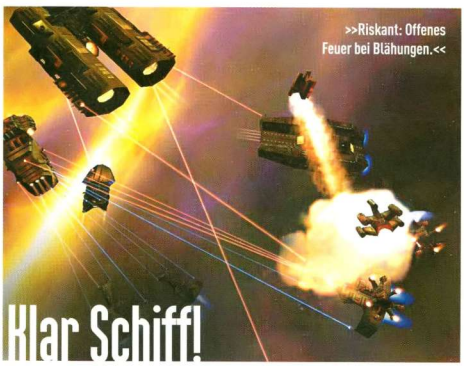
Ein Update macht WARCRAFT 3 fit für die zweite Runde, bevor das Add-on FROZEN THRONE erscheint.

Strategie | Blizzard bringt *Warcraft 3* schon vor Veröffentlichung des Add-ons auf den neuesten Stand: Der Patch auf v1.06 verändert das Balancing aller vier Parteien komplett. Ein neues Schadensmodell stellt sicher, dass zu jedem Angreifer eine besonders günstige Einheit zur Abwehr existiert. Das Stein-Schere-Blatt-Prinzip wird so noch verstärkt. Die Neuerungen betreffen besonders alle zauberfähigen Einheiten. Ihr Schaden wurde reduziert, dafür die Mana-Regeneration erhöht. Einziger Nachteil: Alte Spielaufzeichnungen sind zur neuen Version nicht mehr kompatibel. Damit ist *Warcraft 3* fit für das Add-on *Frozen Throne*, das Anfang Juli erscheint und die Armeen jedes der vier Völker um einen Helden und zwei reguläre Einheiten erweitert. ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.blizzard.com



>>Auch der Hulk wird nicht länger.<<

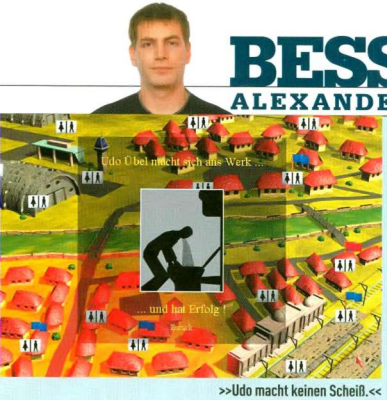

>>Riskant: Offenes Feuer bei Blähungen.<<

Klar Schiff!

Der letzte Patch erweitert O.R.B. um neue Raumschifftypen und beseitigt so ein Hauptmanko des Weltraumspiels.

Strategie | Ein schwerwiegender Kritikpunkt an *O.R.B.* (siehe PC ACTION 6/2003, S.106) war das zu geringe Angebot an Kampfschiffen: Es gab keine Einheiten, die die Lücke zwischen den winzigen Jägern und großen Zerstörern füllten. Deswegen gestalteten sich Schlachten im späteren Spiel eher langweilig, da nur Großkampfschiffe zum Einsatz kamen. Diesen Schnitzer im Spieldesign korrigiert Strategy First mit dem Update auf v1.04, das beiden Parteien jeweils zwei mittelgroße Fregatten spendiert. Außerdem verringern sich die Ladezeiten und der Mehrspielermodus läuft stabiler. Als kleinen Bonus enthält der Patch zudem acht neue Einzelszenarien. Das Upgrade katapultiert die Spielspaßwertung von 72 auf 79 %. Die deutsche Version soll Mitte Juli auf dem neuesten Stand ausgeliefert werden. ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.o-r-b.com



>>Udo macht keinen Scheiß.<<

BESSERWISSER

ALEXANDER GELTENPOTH ÜBER EINE BRILLANTE IDEE

Der Anti-Patch

Erscheint heutzutage überhaupt noch ein Spiel, das nicht innerhalb weniger Wochen per Update nachgebessert wird? Die Hersteller des *Klomanagers*, Anvil Soft, beschreiten völlig neue Wege und drehen mit der Veröffentlichung des Anti-Patchs (www.klomanager.com) den Spieß um: Die Versionsnummer verringert sich, das Optionsmenü wurde entfernt und verschiedene, längst im Beta-Test beseitigte Bugs plagen den Spieler. Zu den besonderen Merkmalen des Downgrades gehört auch eine Verschlechterung der gesamten Optik, obwohl das bei einer vor drei Jahren vergebenen Grafikwertung von 12 % eigentlich gar nicht möglich erscheint. Anvil Soft hat nur einen Fehler begangen: Der Anti-Patch beseitigt sämtliche Sounds und das ist nun wirklich eine Verbesserung. Schließlich erspart es dem Spieler eine Handbewegung, nämlich jene, mit der er die Lautstärke schnell auf null dreht, bevor ihm Blut das aus den Ohren schießt. Trotzdem möchte ich der Softwareschmiede meinen Respekt zollen: Die Idee ist einfach brillant blöd. Genug Scheiße erzählt, ich muss jetzt dringend aufs Klo. Bleibt nur zu hoffen, dass Kollege Iscitürk keines seiner üblichen Downgrades auf der Redaktionstoilette installiert hat.

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
COLIN MCRAE RALLY 3							
Colin ist einfach der Beste!	Ich mag einfach keine Simulanten.	Geile Schlammschlacht!	Prima, obwohl ich *DTM Race Driver* bevorzuge.	Über Stock und Stein, so muss das sein!	Klasse: Hier geb ich so richtig Gas.	Ich will 'nen Arcade-Modus!	Hab ich schon auf Xbox geliebt!
MOTO GP 2							
Schnell, aber zu hektisch	Motorrad fahren? Warum sollte ich?	Da mach ich 'nen Wheelie!	Macht Spaß, aber Motorrad liegt mir nicht.	Schaut geil aus und spielt sich auch so.	So rasant müssen Rennspiele sein.	Viel spannender als Formel 1	Siehe oben!
PLANETSIDE							
Langwieriges, aber spannendes Team-Geballer	Wenn's mal wieder länger dauert ... na ja.	Empfehlenswertes Schlafmittel	Simpler ist besser. Ich warte auf *UT 2004*.	Viel zu langatmig, dann lieber *BF 1942*	Irgendwie hatte ich es mir besser vorgestellt.	Ich stehe mehr auf schnelle Shooter.	Ich hab ja *Tribes 2* auch gemocht.
STAR TREK: ELITE FORCE 2							
Ich hasse Trekkies, mag aber Ballern.	Jaaa! Ich geb's mir hart und trekkig!	Endlich mit einem richtigen Captain!	Ballern auf Warp 7: Ähnlich gut wie *Unreal 2*	*Star Trek* oder *Star Wars*? Egal, gefällt!	Action-Kracher in bester *Star-Trek*-Manier.	Ich habe schon den Vorgänger geliebt.	Trekkies sind doof. Doch das Spiel rockt!
THE HULK							
Wann kommt ein gutes Superhelden-Spiel?	Und ich dachte, die Grünen sind geil. :(	Der unglaubliche Klotz ödet mich an.	Ich glaub,ich geh ins Kino.	Was für eine Hulk-Nudel!	Grobpixelig und lahm bis zum Gehtnichtmehr	Verschont mich mit dem Schrott!	Find ich gar nicht mal so schlecht!
WILL ROCK							
Tausche Gehirn gegen flinken Finger.	Massen schlachten, das macht Spaß.	Niveaulos ballern? Super!	Nett, aber fesselt nicht so wie *Serious Sam*.	Primitives Rumgeballer, wer's mag ...	Ganz nett, aber nicht der Oberkracher	Heb ich mir fürs Sommerloch auf.	Ohne Hirn. Genau wie wir!

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 3	Codemasters	07/2003
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

- 14 Waffen
- 11 Einzelspieler-Missionen
- 13 Mehrspieler-Karten
- Original-Sprecher aus TV-Serie
- Mehrspielermodus mit Bots
- Orchestraler Soundtrack

Wir wollen ja nicht groß darauf herumreiten, aber alle Weiber im Spiel haben mehr Kurven als der Nürburgring.

PC ACTION GOLD

Der Weltraum. Unendliche Oberweiten ...

Hurra, Activision beamte uns die finale Version von ELITE FORCE 2 in die Redaktion! Warum der Titel auch für Star-Trek-Muffel interessant ist, lesen Sie in unserem Test.



»Peng! Du bist gay!«



»Die letzten Worte des Fotografen: „Warte, ich glaube, es will nur spielen. Siehst du? Es ist ganz harmlos!"«

Wir blicken zurück: Spiele mit *Star Trek*-Lizenz verkaufen sich seit jeher wie geschnitten Brot – waren aber oft nicht wirklich gut. Im September 2000 sollte sich das ändern. Da erschien *Star Trek Voyager: Elite Force* – ein Ego-Shooter, der auf der *Q3*-Engine basiert. Raven Softwares Action-Spektakel entwickelte sich erwartungsgemäß zu einem Hit. Fast drei Jahre sollte es dauern, bis der Nachfolger über die Monitore flimmerte. Jetzt endlich ist es so weit. Wenn Sie diese Zeilen lesen, dürfte die Verkaufsversion gerade in den Händlerregalen landen. Sämtliche Mängel des Vorgängers wollten die Macher ausmerzen. Den geringen Umfang der Einzelspieler-Kampagne zum Beispiel. Geübten Spielern wurde beim Erstling nämlich bereits nach wenigen Stunden der Abspann präsentiert. Kurz: Ritual Entertainment hatte sich viel vorgenommen. Um es vorwegzunehmen: Die talentierten Coder leisteten wirklich einiges!

DAS WESENTLICHE ZÄHLT

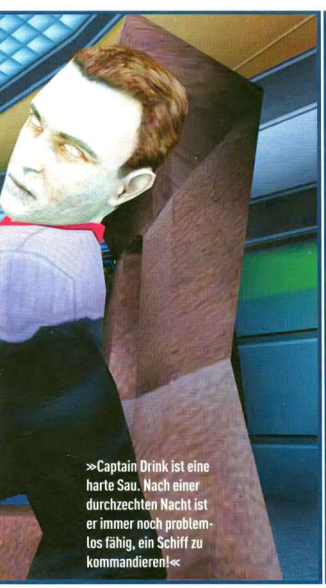
Elite Force 2 bietet schnörkellose Shooter-Action. Es gibt kein Team-Management und keine Schleichmissionen, die den Adrenalinausstoß unterbrechen könnten. Die Einzelspieler-Kampagne bietet Ego-Shooter-Fans elf riesige Missionen, die jeweils in mehrere Unterabschnitte aufgeteilt sind. 14 Waffen stehen Ihnen zur Verfügung. Natürlich sind allerhand bekannte Sternenflotten-Schmuckstücke darunter. Tricorder oder Phaser etwa. Ehe jetzt aber tausende Mails von empörten Trekkies über uns hereinbrechen: Wir wissen, dass der Tricorder eigentlich keine Waffe ist. Doch in diesem Fall darf man das nicht so eng sehen. Schließlich dürfen Sie mit dem kleinen

AUF DVD

INTERAKTIVER TEST & DEMO (NUR AUF AB-18-EDITION)



Werden Sie Augenzeuge, wenn Wüstling Picard heimlich durch Fenster seiner Untergebenen spannt!



»Captain Drink ist eine harte Sau. Nach einer durchzechten Nacht ist er immer noch problemlos fähig, ein Schiff zu kommandieren!«



»Das Monster ist Feuer und Flamme! Verstehen Sie? Das Ding brennt. Und das Wortspiel ... ach vergessen Sie es einfach.«

So spielt sich ELITE FORCE 2

Wie sieht der Alltag eines Föderations-Helden wie Alexander Munro aus? Hat der Dienst bei der Sternenflotte auch Nachteile? Hier erfahren Sie es!

BALLERN

Klar, dass in einem Ego-Shooter hauptsächlich geballert wird. Meist auf Außerirdische und ab und zu auch auf Humanoide.



HIRNAKROBATIK

Oft müssen Sie Frequenzen modulieren oder Stromkreise wiederherstellen. Gar nicht mal so leicht für einen PCA-Redakteur.



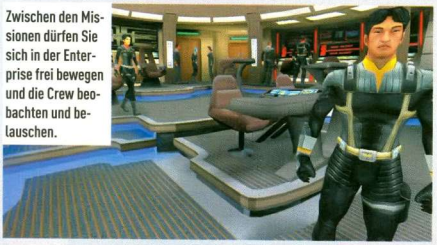
SACHEN SCANNEN

Na ja, es ist nicht zwingend notwendig, die Möpse von Vulkanierinnen zu scannen. Aber es macht halt einen Heidenspaß.



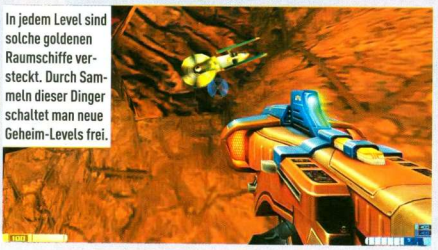
SPAZIEREN GEHEN

Zwischen den Missionen dürfen Sie sich in der Enterprise frei bewegen und die Crew beobachten und belauschen.



GEHEIMNISSE

In jedem Level sind solche goldenen Raumschiffe versteckt. Durch Sammeln dieser Dinger schaltet man neue Geheim-Levels frei.



Bist du ein echter Trekkie?

Es gibt viele Menschen, die sich als echte *Star Trek*-Fans und Sternenflotten-Experten bezeichnen. Doch nur unser von Fachleuten entwickelter und staatlich anerkannter Test trennt wirklich die Spreu vom Weizen. Zu welcher Gruppe gehören Sie?

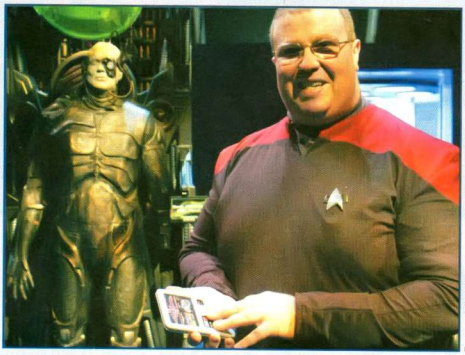


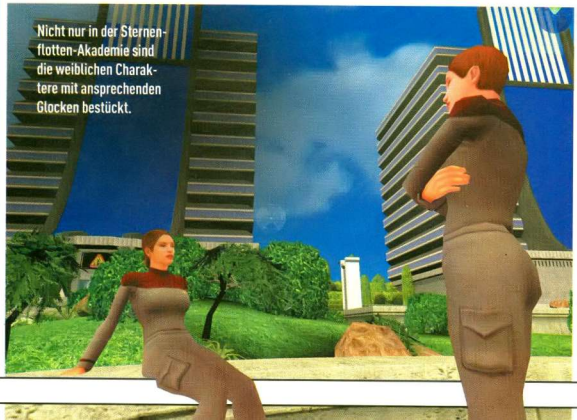
Foto: action press

Also bei diesem Bild fällt uns einfach nichts mehr ein. Sorry, aber manches geht zu weit!

Ding in späteren Missionen Ziele markieren, die dann flächendeckend bombardiert werden. Praktisch und äußerst tödlich sind aber nicht nur die Föderations-Wummen. Auch außerirdische Fabrikate der Romulaner, Klingonen oder Attrexianer sollten Sie nicht verschmähen, wenn Sie den Feinden aus fernen Sonnensystemen gegenüberstehen. Dass alle Waffen über einen Sekundär-Modus verfügen, dürfte niemanden überraschen.

VIEL FEIND', VIEL EHR

Wer fleißig *Star Trek* guckt, weiß ja, welche Feinde in den unendlichen Weiten des Weltalls lauern. Da gibt es Klingonen, Romulaner und natürlich die Borg, um nur einige der bekannten Rassen zu nennen. *Elite Force 2* geht noch weiter und macht den Spieler mit neuen Völkern bekannt. Da wären zum Beispiel die Idryll, Attrexianer und eine neue Bedrohung in Form der Exomorphe. Die Geschichte beginnt da, wo die Fernsehserie *Star Trek: Voyager* aufhört. Die Voyager irrte ewig durch den fernen Delta-Quadranten und nun ist die Besatzung endlich wieder in der Heimat. Darunter befinden sich auch Alex Munro und seine Kollegen vom Hazard-Team, die bereits aus dem Vorgänger bekannt sind. Diese Spezialeinheit ge-



Nicht nur in der Sternenflotten-Akademie sind die weiblichen Charaktere mit ansprechenden Glocken bestückt.

1. Sie sitzen in Quarks Bar, die sich auf DS9 befindet. Neben Ihnen steht ein Eimer, in dem sich ein ekliger, organischer Schleimhaufen befindet. Was tun Sie?

A. Sie sagen: „Hallo, Frau Sauerteig! Ihr Sohn Christian kommt auch gleich." [1 Punkt]
B. Dabei handelt es sich doch um den Wechselbalg Odo! Er pflegt immer im Eimer zu ruhen. Ich tue also gar nix. [2 Punkte]

2. Lt. Commander Data ist ein Android, der zu den beliebtesten Mitgliedern der *Next Generation*-Besatzung gehört. Mit wem hatte er schon einmal Sex?

A. Mit einem unartigen Taschenrechner, zwei versauten Lichtschaltern und einem cracksüchtigen Bordcomputer. [1 Punkt]
B. Mit der Blondine Tasha Yar, die leider allzu bald der Bildschirmtod ereilte! Übrigens gibt es auf der Enterprise keine Lichtschalter, ihr Penner! [2 Punkte]

3. Wesley Crusher, der Sohn von Doctor Beverly Crusher ist ein ...

A. ... junges, aufgewecktes Genie mit Herz. Ein sympathischer junger Mann! [1 Punkt]
B. ... mieser, neunmalkluger Streber-Arsch! Sterben soll er! Sterben! [2 Punkte]

4. Wie nennt man die bleiche Rasse, die in hässlichen, plumpen Metallhaufen reist und in einer Art Kollektiv existiert?

A. DDR-Bürger! [1 Punkt]
B. Borg! [2 Punkte]

5. Was genau passiert beim Beamen?

A. Äh ... da wird man in seine Vitamine und so aufgespaltet, zerkleinert und kommt dann irgendwie woanders wieder raus. [1 Punkt]
B. Die Molekularabbild-Scanner leiten ein Echtzeit-Abbild eines Quantenauflösemusters ab. Dann wird ... ach, das versteht ihr PCA-Redakteurs-Idioten sowieso nicht! [2 Punkte]

6. Wer ist das: Er hat große Macht. Er hat Spaß an teuflischen Spielchen. Für ihn ist die Menschheit ein Haufen wertloser Idioten.

A. Saddam Hussein. [1 Punkt]
B. Es handelt sich um Q. Das allmächtige Wesen, das die Enterprise-Crew in vielen Folgen schikaniert hat. [2 Punkte]

7. Mit wem würden Sie lieber einen Abend verbringen. Mit Jean-Luc Picard oder mit Seven of Nine?

A. Mit Seven of Nine. Um ihre Implantate mal näher zu inspizieren. [1 Punkt]
B. Mit Jean-Luc Picard. Er hat sicher eine Menge spannender Geschichten zu erzählen! [2 Punkte]

8. Welche Spezies hat große Ohren und kennt keine Emotionen?

A. Promi-Frauen während der Scheidung. Die haben meist große „Silikon-Ohren". [1 Punkt]
B. Vulkanier. [2 Punkte]

9. Was würden Sie über das *Star Trek*-Universum am liebsten wissen?

A. Wie die Klos funktionieren. Wird der Dreck ins All gebeamt? Wie sehen Klingonen-Pimmel aus? [1 Punkt]
B. Ist es möglich, dass ich irgendwann aufwache und plötzlich Captain der Enterprise bin? Bitte, macht es möglich! [2 Punkte + 4 Verzweifelten-Bonuspunkte]

10. Was macht eine Frau, die in einem Raumschiff mit Lichtgeschwindigkeit auf einen Asteroiden zurast?

A. Putzen? [1 Punkt + 1 Coolnes-Punkt]
B. Sie wird sicherlich ein Bremsmanöver einleiten, bevor es zu einer Gefahrensituation kommt. [2 Punkte]

AUFLÖSUNG:

1 - 7 PUNKTE: Sie sind so ein eingefleischter Trekkie wie David Hasselhoff ein ernst zu nehmender Schauspieler ist.

8 - 15 PUNKTE: Glückwunsch. Sie sehen ab und zu mal *Star Trek* und hatten trotzdem schon unbezahlten Sex mit einer Frau!

16 UND MEHR PUNKTE: Sie sind ein echter Trekkie! Die Baupläne der Enterprise sind ihnen vertrauter als der weibliche Körper.

hört zum Besten, was die Sternenflotte zu bieten hat. Statt das Team weiter an gefährlichen Missionen teilhaben zu lassen, wird die Gruppe gleich nach ihrer Ankunft aufgelöst. Alex soll als Ausbilder zur Sternenflotten-Akademie. Dort führt er ein ziemlich ereignisloses Leben. Als eines Tages jedoch Jean-Luc Picard auftaucht, wendet sich das Blatt. Der allseits bekannte Lockenkopf setzt sich dafür ein, das Hazard-Team auf der USS Enterprise unterzubringen. Alex Munro und seine Crew sind wieder im Geschäft. Als man einen Notruf vom Föderations-Schiff USS Dallas empfängt, beginnt die eigentliche Story. Das Schiff treibt fast völlig zerstört durchs All. Ein Großteil der Besatzung ist verschollen und das künstliche Gravitationsfeld deaktiviert. Das Hazard-Team sucht nach der Ursache des Unglücks und trifft auf eine neuartige Bedrohung, deren wahres Ausmaß sich erst nach und nach offenbart. Mehr wollen wir Ihnen nicht über die Story verraten. Die ist nämlich so spannend, dass wir trotz Übermüdungserscheinungen nicht aufhören konnten weiterzuspielen.

MILES AND MORE

Als Sternenflotten-Offizier ist man viel unterwegs. Gerade noch tappten Sie durch die sterilen Gänge einer Borg-Sphäre und schon ein paar Levels später geht's auf einem romulanischen Außenposten um Ihr Leben. Das dient dem Abwechslungsreichtum und somit auch dem Spielspaß. Die Levels überzeugen allesamt mit ihrem durchdachten Design. Wenn Sie sich beispielsweise auf einem Föderationsschiff befinden, werden dessen Charakteristika ins Spiel einbezogen. Die so genannten Jeffreys-Röhren, schmale Schächte, über die viele Teile des Schiffs miteinander verbunden sind, wären da nur ein Beispiel. Wenn Sie das erste Mal durch diese engen Röhren kriechen, während verdächtige Geräusche für ein mulmiges Gefühl in der Magengrube sorgen, hat das was! Trekkies werden sich freuen, dass sich die Entwickler bei der Gestaltung der bekannten Schauplätze generell an das Original-Konzept gehalten haben. Es ist wirklich abgefahren, durch die Enterprise zu spazieren und das Gefühl zu haben, man wäre schon oft da gewesen. Besonders warm wurde Redaktions-Ferengi Harald Fränkel ums Herz, als er das erste Mal in Captain Picards Büro spazierte. „Hier drin wurde schon Commander Ryker zur Sau gemacht!", schrie er verzückt. Zwischen den Missionen dür-

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 Empires 2 Gold	DV	26,90	- Lord of Destruction	DV	12,90	X Gothic 2	DV	43,75	Monkey Island 4	DV	16,50	Sudden Str.-Tot. War 2	DV	17,90
Aquanox 2: Revelation	DV	19,50	Die Siedler 4 - Gold	DV	16,90	Gothic 2 - AddOn *	DV	27,90	Morrowind	DV	26,90	Superbox		16,90
X Arx Fatalis	DV	18,90	Die Sims - Deluxe Ed.	DV	45,90	GTA - Vice City	DV	45,50	- Tribunal	DV	26,90	Syberia	DV	17,50
Battlefield 1942	DV	43,25	- Hot Date	DV	21,25	Hoegemonia	DV	36,50	X Neverwinter Nights	DV	31,90	Syberia & Amerzone	DV	25,90
- Road to Rome	DV	14,90	- Megastar	DV	27,90	Half-Life	DV	13,24	Planetside *	DA	42,90	Train Simulator	DV	29,75
Blitzkrieg	DV	45,50	DTM Race Driver	DV	42,90	- Generation Pack v3	DV	26,75	Play the Games 5 *	DV	28,50	- Eurotrains	DV	17,90
Blood Omen II	DV	19,50	Emergency 2	DV	14,50	HoMM 4: Gathering..	DV	22,50	Port Royale Gold	DV	20,90	Tropico 2	DV	42,90
Civilization 3	DV	29,20	Emperor	DV	14,90	HoMM 4: Winds o.War	DV	22,50	Project Nomads	DV	14,50	UO. - Age of Shadows	DV	27,50
- Play the World	DV	29,50	Enclave - DVD *	DV	45,90	Horse Racing Man. *	DV	24,90	Red Faction 2	DV	19,90	Unreal 2	DV	45,90
CSI: Crime Scene Inv.	DA	26,75	Enigma - Rising Tide *	DV	37,90	Icewind Dale 2	DV	19,90	Rise of Nations	DV	45,50	X Vietcong	DV	43,50
Dark A.o.Com. Bundle	DV	39,50	Enter the Matrix	ML	49,90	IL-2: Forgotten Battles	DV	39,50	Roller C.T. 2-Wacky W.	DV	29,90	Warcraft 3	DV	17,90
Dark Project 2	DV	6,50	Etherlords	DV	9,90	Indiana Jones 6	DV	45,50	Shadowbane *	DV	31,50	Wildlife Park	DV	37,90
Day of Defeat	DV	21,50	Everquest: Pl of Power	DV	26,90	Jagged Alliance 2 Gold	DV	14,50	Splinter Cell	DV	44,50	You don't know Jack 3	DV	11,90
Delta Force: Black H.D.	DA	43,50	- Game Time Card		55,50	Mafia	DV	25,50	X Star Wars: Jedi Kn. 2	DV	20,90	Zanzarah	DV	19,50
Der Patrizier 2 Gold	DV	13,50	F1 Challenge 99-02 *	DV	40,90	Master of Orion 3	US	19,99	Starcraft + Broodwar	DV	13,75			
Devastation	DV	36,75	Freelancer	DV	45,50	Medieval - Total War	DV	36,90	Strategic Command	DA	22,90			
Diablo 2 - GOLD	DV	20,50	Gold Games 6	DV	18,90	- Viking Invasion	DV	21,50	Stronghold: Crusader	DV	25,50			

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.
2.6.2003

www.OKAYSOFT.de

STAR TREK: ELITE FORCE 2

VERGLEICH

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE



UNREAL 2: THE AWAKENING



STAR TREK: ELITE FORCE 2



GRAFIK

74% (abgewertet)
Der Zahn der Zeit nagt auch an diesem einst grafisch imposanten Titel.

91%
Ein grafisches Brett, richtig fett. Leistungsstarke Hardware vorausgesetzt.

82%
Trotz nicht taufrischer *Q3*-Engine: Die Entwickler holten alles raus, was ging!



MEHRSPIELER-SPASS

79% (abgewertet)
Auch nach drei Jahren sind sehr motivierende Mehrspieler-Sessions garantiert.

–
Sie sind genauso einsam wie ein Kühlschrankverkäufer am Südpol.

86%
Tolle Modi und Spielbarkeit sorgen für langfristigen Mehrspieler-Spaß.

STORY

86%
Wie eine *Voyager*-Folge im TV. Doch in diesem Fall dürfen Sie sogar selber ran.

84%
Die Story gewinnt keinen Innovations-Oscar, aber sie passt zum Ballerprinzip.

89%
Eine Mischung aus *Voyager* und *The Next Generation*. Absolut filmreif!

SPIELSPASS

76%
Pro: Cooles Spiel. Contra: Kurze Spieldauer. Gibt's als günstigen Budget-Titel.

88%
Viel Action, tolle Optik und fiese Monster. Perfekte Unterhaltung für jedermann.

87%
Unreal 2 bietet bessere Optik und KI. Trekkies greifen trotzdem zu *Elite Force 2*.

70%	10	20%	80%	5	15%	60%	20%	20%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Ballern; ROT= Rätseln; 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!



256 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

1.000 MHz, 128 MB, Geforce2 MX | 1.400 MHz, 256 MB, Geforce3 | 2.000 MHz, 512 MB, Geforce4 Ti-4600

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

LEISTUNGSMERKMALE

Star Trek Voyager: Elite Force 2 sieht super aus, aber macht auch auf einer Geforce2 noch sehr viel Spaß. Bei einer Auflösung von 1.024x768 erreichen Sie über 50 fps. Das ist mehr als nur flüssig. Problematisch wird es bei Rechnern unter der 1.200-MHz-Marke. Dort sollten Sie gänzlich alle Details vermindern oder deaktivieren. Besonders effektiv ist die Texturqualität und die Schattendarstellung. Auf Radeon-Karten traten bei der Schattendarstellung leichte Grafikfehler auf. Untere Schmerzgrenze: 1.000 MHz, Geforce2 MX, 256 MByte RAM.

PRO & CONTRA

- \+ Abwechslungsreich
- \+ Doppelt so lange Spieldauer wie Teil 1
- \+ Umfangreiches Waffenarsenal
- \+ Fetter Mehrspielermodus
- \+ Orchestraler Soundtrack
- \+ Motivierende Rätsel-Einlagen
- \+ Perfektes *Star Trek*-Flair
- \+ Deutsche Synchronisation: vorbildlich
- \+ Alle Frauen haben große Brüste
- – KI der Mitstreiter etwas unausgegoren
- – Außenareale grafisch nicht immer toll

fen Sie übrigens des Öfteren einfach nach Lust und Laune durch die Innereien des Schiffs spazieren, die Krankenstation besuchen oder auf dem Holodeck abhausen.

VERHALTENSMUSTER

Star Trek: Elite Force 2 bietet jede Menge netter Details. Da wäre zum Beispiel das Verhalten der Gegner. Die Borg handeln ohne Rücksicht auf Verluste. Sie marschieren wie in der TV-Vorlage auf den Spieler zu und denken nicht daran, in Deckung zu gehen. Doch dafür stellen sich die Burschen nach einiger Zeit auf die Bewaffnung ein. Wer ständig die gleiche Wumme benutzt, wird merken, dass die Borg nach einiger Zeit immun werden. Einzige Ausnahme ist die so genannte U-Mod. Eine Knarre, auf die sich die Robo-Heinis nicht einstellen können. Humanoide Gegner gehen während eines Feuergefechts hinter Kisten und anderen Objekten in Deckung oder ziehen sich auch mal zurück. So wie man es eben von einem vernünftigen Wesen erwartet. Die Exomorphe wiederum scheinen keine Taktik zu verfolgen. Die flinken Plagegeister eilen schnurstracks auf Sie zu und pfeifen auf jegliche Art von Deckung. Es kann durchaus mal vorkommen, dass eine Horde dieser Monster plötzlich durch die Wand bricht. Da hilft nur ein flinker Abzugsfinger. Wo wir schon mal bei der künstlichen Intelligenz sind: Oft wird man von Mitstreitern begleitet. Diese brillieren nicht immer durch Geist oder Zielgenauigkeit. Daher sollte man sich nicht zu sehr auf sein Team verlassen.

PUZZLE DIR EINEN

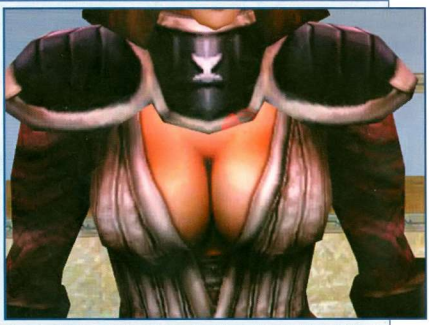
Elite Force 2 ist, wie bereits erwähnt, ein geradliniger Shooter. Trotzdem hat man es sich nicht nehmen lassen, ein wenig für Auflockerung zu sorgen. Besonders cool sind die kleinen Puzzle-Einlagen, wo Sie Wellenformen per Tricorder angleichen oder Stromkreise wiederherstellen müssen. Diese Einlagen bremsen den Spielfluss aber nicht. Oftmals geschieht das Ganze nämlich unter Zeitdruck. Wenn etwa ihre Kameraden hinter einer abgeriegelten Tür gegen eine Übermacht von Gegnern kämpfen und Sie dafür sorgen müssen, dass die

Stromzufuhr aktiviert wird. Dann wären da noch die Sub-Quests. Das sind kleinere Nebenaufgaben, die den Spielverlauf erleichtern oder erschweren können. Beispiel: Ein Monster wird von Bewohnern einer Raumstation in einer Rettungskapsel gefangen gehalten. Das dicke Vieh ist kurz davor, sich zu befreien. Der Spieler muss nun den Schalter aktivieren, der die Kapsel ins All schießt. Gelingt es Ihnen, herrscht Ruhe. Falls nicht, befreit sich das Ding und Sie haben einen neuen Spielkameraden, der mies gelaunt ist. Um den Reiz für ein erneutes Durchspielen zu liefern, wurden überall goldene Schiff-Symbole versteckt. Wer ent-

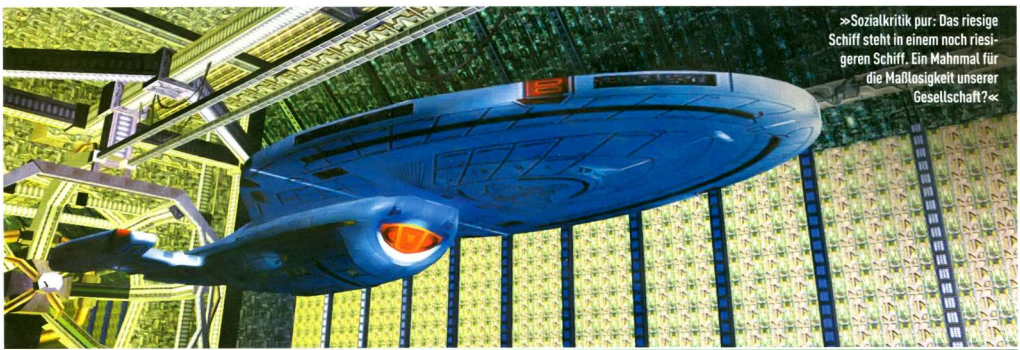
Schöner die Glocken nie klingen!

Die Zukunft scheint besser zu werden, als gemeinhin angenommen wird. Zumindest für die Herren der Schöpfung.

Klugen Beobachtern fällt schon nach kurzer Spieldauer auf, dass in ferner Zukunft plastische Chirurgen anscheinend Hochkonjunktur haben. Im gesamten Spiel konnten wir keine weibliche Person entdecken, die nicht mit zwei großen Argumenten glänzen kann. Was jucken uns da in Zukunft solche Banalitäten wie Arbeitslosigkeit und leere Rentenkassen? Dass diese massiven Vorbauten die Fantasie pubertierender Zocker anregen sollen, ist unserer Meinung nach unwahrscheinlich. Der plausibelste Grund: Wie es scheint, erfüllt das Holz vor der Hütte bei Warp-Geschwindigkeit denselben Zweck wie Airbags im heutigen Straßenverkehr. Wie immer gilt: PCA-Leser wissen mehr!



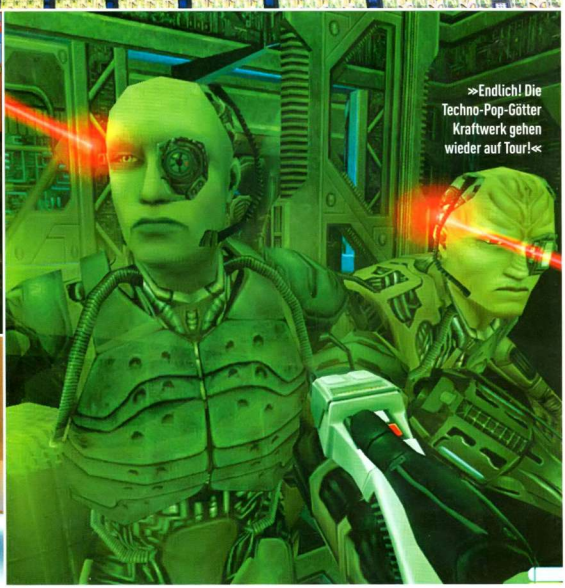
Also wir müssen uns schon sehr wundern. Waren hier Sexisten am Werk?



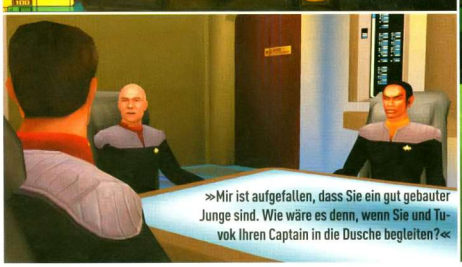
»Sozialkritik pur: Das riesige Schiff steht in einem noch riesigeren Schiff. Ein Mahnmal für die Maßlosigkeit unserer Gesellschaft?«



»Der neueste Schrei in Sachen PDA. Per Knopfdruck kann man jetzt sogar Feuerschutz aus dem All anfordern.«



»Endlich! Die Techno-Pop-Götter Kraftwerk gehen wieder auf Tour!«



»Mir ist aufgefallen, dass Sie ein gut gebauter Junge sind. Wie wäre es denn, wenn Sie und Tuvok Ihren Captain in die Dusche begleiten?«

Sauber oder Trekkig?

Ob Sie bei *Star Trek* nur „Dreck" denken oder das Wort „Transportpuffermuster" im Schlaf erklären können (und nicht für einen Fachbegriff aus der Bordellbranche halten), wissen Sie spätestens dank unseres Psychotests auf Seite 76. Was Sie noch nicht wissen: Wie viel Spaß Ihnen *Elite Force 2* genau macht. Wir haben deshalb die praktischen Liebe/Hass-Wertungen berechnet.




Nein, das ist keine Techno-Party mit Lasershow. Wir penetrieren gerade einen Gegner mit dem Scharfschützengewehr.

sprechend viele dieser Teile sammelt, schaltet neue Levels frei. Den hervorragenden Mehrspielermodus sollte man ebenfalls genug Beachtung schenken. Neben bekannten Deathmatch-, Team-Deathmatch- und Capture-the-Flag-Varianten gibt es diverse Spaßbringer. Etwa der Action-Hero-Modus: Ein Spieler startet mit voller Bewaffnung und einem Energievorrat, der sich selbst regeneriert. Wem es gelingt, ihn zu eliminieren, der erhält Punkte und darf in der nächsten Runde die Rolle des Helden übernehmen. Netterweise haben die Entwickler auch an die Anfänger gedacht. Wenn Sie das Feature „Auto-Handicap" aktivieren, sorgt die KI für ein automatisches Balancing. Wer ständig gewinnt (Profi), kann nicht so viele Treffer einstecken wie ein ungeübter Spieler, der dauernd ins Gras beißt. Übrigens dürfen Sie sämtliche Mehrspielermodi auch alleine bestreiten. Die Rolle der Kontrahenten übernimmt dann einfach der Computer. Perfekt, um seine Fähigkeiten zu trainieren.

AUS ALT MACH NEU

In technischer Hinsicht ist *Elite Force 2* ordentlich. Zwar basiert der Titel auf der mittlerweile recht angestaubten *Q3*-Engine, doch aus dieser haben die Entwickler wirklich alles rausgeholt. Sicherlich kann der Titel nicht gegen Grafik-Bretter wie *Unreal 2* anstinken. Trotzdem wird optisch einiges geboten. Vor allem die Gesichter der Protagonisten verdienen unser Lob. Der charismatische Jean-Luc Picard, Lt. „Broccoli" oder Spitzohr Tuvok sind den Originalen wie aus dem Gesicht geschnitten – wirken zuweilen aber etwas hölzern, was die Mimik betrifft. Apropos hölzern: Das trifft auch auf die Animationen der humanoiden Charaktere zu. Vor allem im Kampf hampeln die Gestalten schon mal etwas albern herum. Auch negativ: Manche Abschnitte wirken etwas detailarm. Trotzdem ist erstaunlich, dass die alte Engine noch so viel hergibt. Als besonders gelungen erweist sich der Sound. Zum einen klingt die deutsche Sprachausgabe hervorragend und wartet mit den Original-Sprechern der Serien auf. Die Musik verdient ebenfalls das Prädikat „filmreif" und sorgt für *Star Trek*-Atmosphäre. Die tollen Sounds, die zum Teil aus Film und Fernsehen bekannt sind, stellen das i-Tüpfelchen dar.

ALLROUND-TALENT

Elite Force 2 ist ein Traum für jeden *Star Trek*-Freak. Doch noch schöner ist, dass selbst Spieler, die mit dem Thema nichts anfangen können, sorglos zugreifen dürfen. Denn in erster Linie zählt die Spielbarkeit. Und da gibt sich der Titel kaum Blößen. Und wer weiß? Vielleicht sorgt dieses Spiel dafür, dass sich der Verfasser dieser Zeilen doch mal wieder ein paar Folgen der weltberühmten Sci-Fi-Serie reinzieht, statt seine Gina-Wild-Sammlung zu vergrößern? Man weiß ja nie! AHMET ISCITÜRK

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Ich mag das aalglatte *Star Trek*-Universum eigentlich nicht. Mir geht dieses Hochglanz-Sci-Fi-Zeug und die oberste Direktive auf die Nüsse. Natürlich hab ich mir trotzdem reichlich Seven-of-Nine-Nacktbilder aus dem Internet gezogen. Gern würde ich an ihren Borg-Implantaten rumspielen. Geht aber nicht. Und daher spiele ich *Elite Force 2*. Das ist beinahe noch geiler als die blonde Borg-Tussi. Und wenn das ein *Star Trek*-Muffel wie ich sagt, ist das wohl so ziemlich das größte Kompliment. Kurz: Trekkies, hört auf, vor der Glotze rumzuhängen, und nehmt die Rettung der Föderation selbst in die Hand!

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Da haben die zwei richtigen Schwachmaten das Spiel getestet! Wie Kollege „Ich werde Gina Wild nie kriegen" Iscitürk meide ich *Star Trek* normalerweise wie der Ur-Bayer das Mineralwasser. Aber dieser Titel macht Spaß! Als mich in einer Jeffreys-Röhre das erste Mal so ein Exo-Dingens-Tier attackierte, machte ich mir fast in die Hose. Apropos: Manchmal habe ich mich vor Lachen weggepisst. Ich weiß ja, dass Trekkies Sätze wie „Wenden Sie Ihren Tricorder auf der Generatorkonsole an. Wir können zusammen eine degenerierte Feedback-Schleife erzeugen" fürchterlich ernst nehmen. Ich persönlich find's zum Totlachen. =;o)

STAR TREK: ELITE FORCE 2

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 1,3 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE: Ego-Shooter
PREIS: Ca. € 44,-
ENTWICKLER: Ritual Entertainment
VERTRIEB: Activision
INTERNET: www.st-ef2.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: 24. Juni

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Holomatch, Team Holomatch, Capture the Flag und zehn weitere Modi

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	82%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	86%

EINZELSPIELER **87%**

SEHR GUT – Ein Pflichttitel für Trekkies und Ego-Shooter-Fans!

www.ngl-europe.com

Bist du der Auserwählte?

Tom Clancy's Raven Shield™

Half-Life© Counterstrike

werde deutscher Meister

gewinne bis zu 65.000 Euro



Warcraft® III

die Kraft zu siegen

die besten Spiele

999,-

du hast die Wahl

Kauf den PC!

Spielen ist DEINE Bestimmung

Der offizielle PC der NGL

- **AMD Athlon XP 2600+** 333 MHz FSB
- **PNY Verto GeForce FX 5600** 256 MB, AGP 8x, 500 MHz DVI+VGA, TV-Out, DirectX9 Hardwaresupport
- **Toshiba SD-R1312 CD-RW/DVD-Rom** 40/12/32/10
- **Kingston DDR 333 - 512 MB** (2 x 256 MB)
- **Shuttle XPC SN41G2** AMD NET-PC
- **NVIDIA nForce2** IGP / MCP2
- CPU Kühler geräuscharm durch **ICE-Heatpipe**
- **LAN 10/100 MBit** On Board
- **AGP 8x, 4 x USB 2.0, 3x Firewire , IrDA, 1xPCI frei**
- **Realtek ALC 650 6-Kanal Sound** mit SPDIF in/out
- **Festplatte 120 GB Samsung**
- **Microsoft Intellimouse** Optical
- **Cherry Tastatur** G83-6105LRNDE-3 PS/2
- **Größe** (LBH - 300 mm x 200 mm x 185 mm)
- **2 Jahre Garantie**

nur 999,- €

NGL - Netzstatt Gaming League

- die Liga der Deutschen PC-Spiele-Meisterschaften powered by NVIDIA
- Vorrunden auf über 50 LAN-Partys
- kostenlose Teilnahme an der Meisterschaft
- Deutsche Meisterschaften der besten Games: Half-Life© Counter-Strike, Warcraft® III, Tom Clancy's Rainbow Six™ 3, Raven Shield™ und weitere (siehe Website)

mit 65.000 Euro Preisgeldern!

PC erhältlich bei
www.ngl-europe.com

oder www.bemi.de

BEMI
first in service

Warcraft® III 2003 Blizzard Entertainment. Half-Life © 2003 Valve L.L.C.
Alle Rechte vorbehalten.
Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

© Freaks 4U GmbH & Benjamin Reiß

- 10 Levels
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 10 Waffen
- 3 Superkräfte
- Rund 20 Gegner-Typen
- 4 Level-Bosse
- 3 Mehrspielermodi

Wo ein Willi ist ...

... ist auch bleihaltige Luft. Bei WILL ROCK wollen dem gleichnamigen Helden ungefähr 10.816 durchgeknallte Gegner an den Lederjackenkragen.

»Ups! Böser Arbeitsunfall mit dem Lötkolben.«

Sie glauben, Zirkumflex sei so eine Art Kreissäge? Dann haben wir eine schlechte Nachricht: Sie sind ungebildeter als Brot oder heißen Verona Feldbusch. Jetzt die gute Nachricht: Mit *Will Rock* können Sie trotzdem eine Menge Spaß haben. Denn bei diesem Actiontitel braucht man kein Gehirn. Flinke Finger reichen. Wie bei der beliebten *Serious Sam*-Reihe geht's lediglich darum, alles wegzubrezeln, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Und weil keiner der Gegner klettern kann, gibt's eine Menge Futter für Ihre heiligen Kanonenrohre.

VÖLLIG BALLERBALLER!

Wir könnten uns jetzt mit der Hintergrundgeschichte aufhalten und das sterbensöde Intro nacherzählen. Das erweist sich aber als nebensächlich, deshalb machen wir's kurz: Sie müssen eine gut aussehende, großbrüstige Archäologin namens Emma retten, die den griechischen Göttern als Menschenopfer dienen soll. Na also, wenn das mal nicht innovativ ist! Es hätte ja auch eine Prinzessin sein können, was? Doch Schluss mit dem Zynismus (an alle, die schon mal mit einer Zirkumflex was gesägt haben: Nein, Zynismus ist nicht der griechische Obergott). *Will Rock* will ja gar kein tief schürfendes Heldenepos sein. Kurzweilige Action unter dem Motto „Völlig ballerballer!" ist angesagt.

DOOF, ABER LUSTIG

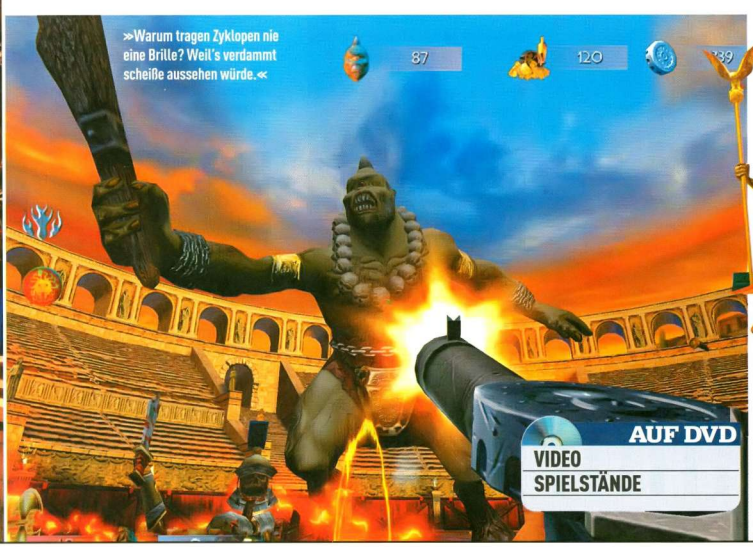
Während Sie in der Ich-Perspektive durch die zehn riesigen Levels mit jeweils mehreren Abschnitten tappen, kreuzen unter anderem Minotauren, Gladiatoren, Bogenschützen, Zyklopen, Erd-Globusse werfende Atlas-Statuen, Höllenhunde und andere Kreaturen Ihren Weg. Pro Etappe schießen um die 500 bis 600 Monster im wahrsten Sinne des Wortes wie Pilze aus dem Boden. Weil die Gesellen hinter jedem Rock her sind und es nur einen gibt (die Spielfigur Willford Rock nämlich) hat dieser eine Menge zu tun. So fällt es meistens gar nicht auf, dass die stets übel gesinnten Feinde – Verzeihung, Herr Effenberg – strunzdumm sind. Skelette übersehen schon mal eine Rampe und rennen deshalb ständig gegen eine Wand – aber okay, Knochenmänner haben ja auch keine Augen. Dass Tiger keine Treppe erklimmen können und sich einfach von oben abknallen lassen, war uns allerdings neu. Richtig fett sind die vier riesigen Level-Bosse. Da kommt Freude auf! Am Ende müssen Sie gar Göttervater Zeus (ja, so heißt der) einheizen.

SO WIRST DU SUPER, MANN!

Um sich des vorwiegend kleinen Geschmeißes zu entledigen, darf der Held bis zu zehn Waffen in den Hosentaschen (oder wo auch immer) herumschleppen. Anfangs besitzt Will nur eine mickrige Pistole und einen Spaten. Später wartet kurioseres Gerät. Zum Beispiel ein Spritzgewehr, das Gegner versteinert, und ein Atom-Granatwerfer. Weil der Recke nicht verrecken will, sammelt er neben Munition, Lebensenergie und Rüstungsteilen auch Schätze ein. Für das Geld kann er an Schreinen bis zu drei Superkräfte kaufen. Ein Titanen-Power-up sorgt dafür, dass Will kurzzeitig mehr Schaden anrichtet. Das zweite macht ihn unverwundbar und das dritte lässt das Geschehen in Zeitlupe ablaufen. Letzteres kann man als eine Art *Matrix*-Effekt für Daumenkinobetreiber beschreiben. Nett ist es trotzdem.

SPRÜCHEKLOPFER

Will Rock wartet mit einer gehörigen Prise Humor auf. Das beginnt bei den Bezeichnungen für die drei Schwierigkeitsgrade „Will gewinnen", „Will spielen" und „Will sterben". Der Protagonist hat zudem einige markige Sprüche auf Lager. Wenn plötzlich ein Zentaur auf ihn zugaloppiert, kommentiert er dies mit einem trockenen „Wer von deinen Eltern war das Pferd?". Beim Angriff eines Löwen-Rudels tönt ein stöhnendes „Ohhhh, so



Triff doch mal 'ne Frau!

Der Mehrspielermodus von *Will Rock* ist sehr gut. Nicht nur, weil Männer auch mal Joachim Hesses geheimem Hobby frönen und in die Rolle einer Frau schlüpfen dürfen. Bei „Kooperativ" zocken Sie die zehn Einzelspieler-Levels und murksen an der Seite von bis zu drei Gleichgesinnten die KI-Gegner ab. Das Deathmatch für bis zu 16 Teilnehmer ist schnell und unkompliziert. „Schatzsuche", ebenfalls für bis zu 16 Spieler, erweist sich als Team-gegen-Team-Gemetzel. Hier müssen Sie in jeder der sechs Karten eine bestimmte Zahl an wertvollen Gütern einsammeln. Schade: Anders als bei *Serious Sam 2* gibt's keinen Editor.



Frau Dominatrix ist eins von sechs Mehrspieler-Modellen.

OH MEIN GOTT!

In *Will Rock* dürfen Sie sogar den höchsten Göttern einen vor den Latz knallen. Hier die interessantesten Vertreter:



HEPHAISTOS

Wir hätten den Typen wegen seines Holzbeins eher für den Hammerwurf-Goldmedaillensieger bei den vergangenen Paralympics gehalten. In Wahrheit ist er der Gott des Feuers und der Schmiedekunst. So kann man sich täuschen.



ZEUS

So eine Art PCA-Chefredakteur (Obermotz). Beide quälen ihre Untertanen im Sitzen mit gewaltigen Donnerschlägen. Unsere Recherchen ergaben aber, dass nur einer seine Kinder gleich nach der Geburt zu verspeisen pflegt. So kann man sich täuschen.

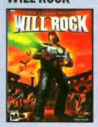


AHMET ISCITÜRK

Der ist zwar kein Gott, hält sich aber für einen. So kann man sich täuschen! Iscitürks offenbar psychisches Problem interessiert uns jedoch nicht. Wir finden's nur prima, dass er mehrfach als Pixelfigur im Spiel vorkommt und wir ihn umnieten dürfen.

WILL ROCK

VERGLEICH

SERIOUS SAM 1	WILL ROCK	SERIOUS SAM 2
		

GRAFIK

70%	76%	71%
Knallbunter Comic-Stil, nach über zwei Jahren aber nicht mehr auf dem Stand der Zeit.	Überwiegend graubraune, kantige Levels, platte Rasenflächen, aber hübsche Gegner.	Zu Teil 1 verbessert. Witzige, aber wenig plastisch wirkende, steif animierte Feinde.



STEUERUNG

85%	89%	85%
Sehr gut steuerbar, im Vergleich zu *Will Rock* aber etwas träger, was das Zielen betrifft.	Nahezu perfekt, weil superpräzise. Nur im dichten Gewühl manchmal etwas chaotisch.	Wie beim Vorgänger. Lesen Sie deshalb die Beschreibung bei *Serious Sam 1* ganz links.

COOLNESS-FAKTOR

85%	79%	88%
Serious Sam heißt „Ernster Sam". Das Spiel nimmt sich aber selbst nicht ernst. Cool!	Es hätten ruhig ein paar markige Sprüche mehr sein können. Trotzdem recht witzig.	Spaßprodukt mit dem coolsten Sprücheklopfer seit Duke Nukem. Sehr, sehr lustig!

SPIELSPASS

68% (ABGEWERTET)	74%	73% (ABGEWERTET)
Immer noch unterhaltsam, aber viel zu kurz. Nach rund fünf Stunden ist alles vorbei.	Aus unserer Sicht der ideale Überbrückungshelfer, bis *Serious Sam 3* erscheint.	Immer noch witzig. Kaufen Sie *Serious Sam Gold*, da stecken Teil 1 und 2 drin!

85%	70%	80%
15%	20%	10%
5%	10%	10%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Schießen ; ROT= Schalten; BLAU= Springen

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

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



256 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

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

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

LEISTUNGSMERKMALE

Der Action-Kracher *Will Rock* ist sehr stark grafikkartenlimitiert. Daher ist die Geschwindigkeit der CPU ab 1.400 MHz unwichtig. Ab dort erreichen Sie identische fps-Werte wie auf einem 2.600 MHz-System. Ab einer Geforce3 können Sie bei vollen Details mehr als flüssig spielen. Für ältere Karten ist das einfachste und effizienteste Tuning die Reduzierung der Bildschirmauflösung. Untere Schmerzgrenze: 1.000 MHz, Geforce2 MX, 256 MByte RAM.

PRO & CONTRA

- \+ Action bis zum Abwinken
- \+ Fette Levelbosse
- \+ Zum Teil witzige Kanonenfutter-Gegner
- \+ Coole Waffen
- \+ Markige Sprüche
- \+ Mehrspielermodus
- \+ Fairer Preis
- \+ Man kann auf Ahmet Iscitürk schießen
- \- Alibi-Story
- \- 08/15-Leveldesign
- \- Wenig optische Abwechslung
- \- Nervige Leerlaufpassagen
- \- KI = Kaum Intelligenz
- \- Kein Editor

FAZIT



JOACHIM HESSE

Spiele mit kooperativem Mehrspielermodus haben bei mir einen Stein im Brett. Aber so ganz mag ich mich Fränkels Meinung nicht anschließen. Dafür, dass das Spiel nur einen Abklatsch von *Serious Sam* darstellt, birgt es zu viele Durchhänger. Den Leerlauf zwischen Ballereien mit Rumgehüpfe zu strecken macht mich an wie Hella von Sinnen. Ich warte weiter auf den echten Sam, auch *Painkiller* könnte mir gefallen.

viele Pussys!" aus den Boxen. Und hat Ihr Alter Ego die holde Jungfrau (wer's glaubt, wird selig) erst einmal aus den Klauen der Götter befreit, murmelt er: „Emma war am ganzen Körper gefesselt. Ich muss sagen, sie war ein tolles Menschenopfer." Sehr schön, sehr schön!

BOMBIGE RATTEN

Bei der technischen Umsetzung punktet *Will Rock* im Vergleich zum mittlerweile eineinhalb Jahre alten *Serious Sam 2* klar. Und die Steuerung ist noch einen Tick präziser. Dafür kommt der uneheliche Bruder nicht ganz an den Coolness-Faktor seines Vorbilds heran. Ratten, die mit Zündschnur-Schwänzen auf den Spieler einstürmen, um ihm vor der Nase um die Ohren zu fliegen, sind ja ganz lustig. Kopflose Selbstmordattentäter, die mit zwei Bomben in den Händen und wild schreiend durch die Gegend rennen, lassen Freunde des schwarzen Humors aber noch

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

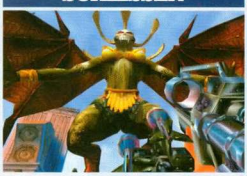
Bei Ballerorgien à la *Serious Sam* will ich nicht schalten, sondern walten. Deshalb haben mich die vielen Hebel leicht angeödet. Und natürlich: Das Leveldesign ist maximal 08/14. Aber juckt das jemanden, der einfach mal zwischendurch ein paar Rudel griechischer Mythologie-Mutanten überzeugen will, sich möglichst schnell zu vergriechen? Nope! Immer wenn mir mein Chef künftig mal auf den Sack geht, zock' ich ein Stündchen *Will Rock*. Das beruhigt.



So spielt sich Will Rock

Wie sich *Will Rock* spielt? Das ist einfach erklärt: wie *Serious Sam 2*. Will heißen: Sie ballern sich einen Wolf an die Fingerkuppe und haben Spaß dabei. Ein paar Schalter und Hüpfeinlagen sind lediglich kurze Intermezzos.

SCHIESSEN



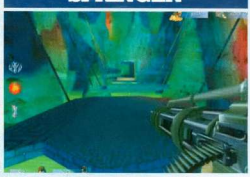
»Die Oberschenkel von Dolly Buster machen uns total scharf.«

SCHALTEN



»Herausforderung für Besamungstechniker: trojanisches Pferd.«

SPRINGEN



Gamedesign-Standard-Folter: bewegliche Hüpf-Plattformen.

etwas mehr auf ihre Kosten kommen. Außerdem hat Sam noch ein paar Sprüche mehr auf Lager.

SCHALT MAL AB!

Normalerweise gelangen Sie bei *Will Rock* immer dann in einen neuen Abschnitt, wenn Sie alle Gegner fachgerecht zerlegt und entsorgt oder einen Schlüssel für eine Tür gefunden haben. Zwischenzeitlich muss der Zocker aber auch über bewegliche Plattformen hüpfen, Fallen umgehen und diverse Hebel betätigen. Na ja, das ist manchmal so spannend wie ein Kinobesuch für Blinde. Zum Glück bietet selbst manches Schalterrätsel Witz. In einer Szene müssen Sie ein riesiges trojanisches Pferd bewegen, weil es über einem Zugang steht. Sie betätigen einen Hebel, worauf sich ein schwingender Holzpflock ins Hinterteil des Kleppers bohrt und ihn wegschiebt. Woran wir in diesem Moment dachten, verraten wir nicht und beenden den Artikel an dieser Stelle lieber.

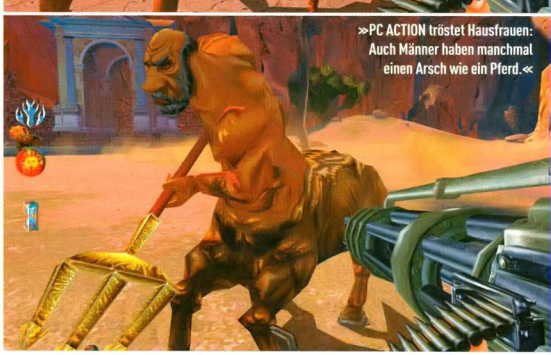
HARALD FRÄNKEL



»Liebesbote Amor: versagt.«



»Da macht man keine Witze drüber: Inkontinenz bei dicken Männern.«



»PC ACTION tröstet Hausfrauen: Auch Männer haben manchmal einen Arsch wie ein Pferd.«

WILL ROCK

MINDESTENS:	**GENRE:**	Ego-Shooter
500 MHz, 128 MByte RAM, 700 MByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Saber Interactive
	VERTRIEB:	Ubi Soft
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.will-rock.com
800 MHz, 256 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Juni

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Kooperativ, Schatzsuche; 1 Sp./CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	76%
SOUND	79%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER **74%**

GUT – Geradlinige, schnörkellose Ballerorgie im Serious-Sam-Stil.



»Der rechte Arm hat ihn verraten: verkleideter deutscher Schäferhund.«



»Alljährliches Urlaubs-Drama: an der Autobahnraststätte ausgesetzt.«

- 2 Charaktere
- Protagonisten haben teilweise unterschiedliche Aufträge
- Je 14 Missionen
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Verknüpfungen mit Kinofilm
- Extra gedrehte Filmsequenzen



»Nachhilfe für hüftsteife Limbo-Tanzanfänger.«

Tritt ein!

ENTER THE MATRIX: Wer hier eintreten und es genießen will, Gegnern stilvoll aufs Auge zu treten, muss schon mal ein Auge zudrücken. Alles klar?

AUF DVD
VIDEO & PATCH

Filmfans kennen den Spruch: „Ein Déjà-vu ist ein Fehler in der Matrix!" Wenn's denn nur EIN Fehler gewesen wäre, als wir vergangene Ausgabe *Enter the Matrix* (vgl. PCA 6/2003, ab Seite 80) unter die Lupe nahmen. Grafikbugs, Zappel-Animationen, Soundaussetzer, die ominöse Kollisionsabfrage, ein KI-Wert unter Kühlschranktemperatur und andere unlustige Kleinigkeiten machten dem Redakteur das Leben schwör. Bald darauf gab es die ersten beiden Patches, für uns die Verkaufsversion und für Sie deshalb jetzt die finale Wertung.

EINIGE „ENTER"-HAKEN

Der Bugfix hat einige Probleme beseitigt, aber auch neue geschaffen. Der Patch macht aus dem Titel natürlich kein neues Spiel. Nach wie vor erwarten Sie in der Rolle von Ghost oder Niobe zwei Kampagnen. Das ist schön. Nicht schön: Die Umgebungsgrafiken sehen in vielen Levels trauriger aus als ein Vierjähriger bei der Beerdigung seines Hamsters. Genießen können Sie die superb inszenierten Kung-Fu-Kämpfe, die mit artistischen Seitwärtssaltos, fantastisch weiten Sprüngen, unmenschlichen Bein-Verrenkungen, fiesen Judogriffen und coolen

Niobe ist schärfer!







Warum macht die Niobe-Kampagne mehr Spaß? Hauptsächlich weil die Fahrmissionen unterhaltsamer sind: Autos bei den Rennspieleinlagen zu steuern, bietet Abwechslung im sonst weitgehend eintönigen Zum-Level-Ausgang-Gewusel. Als Ghost passiv von einem fahrbaren Untersatz à la Moorhuhnjagd zu ballern, ist dagegen a) öde, b) das Fadenkreuz reagiert empfindlicher als eine Mimose und c) Kollegin Niobe fährt völlig chaotisch. Sie sucht förmlich alle furzlang Hindernisse, wo sie dagegenknallen kann. Das ist fast schon frauenfeindlich, was die Entwickler da an KI zusammenprogrammiert haben! Denn so schlecht fährt das schöne Geschlecht in echt nun wahrlich nicht. Deshalb hier unsere Spielspaß-Trennkostwertungen:

NIOBE-KAMPAGNE
78% (SEHR SOLIDES „GUT")

GHOST-KAMPAGNE
62% (KNAPP „BEFRIEDIGEND")

IM VERGLEICH

GTA Vice City	92%
Indiana Jones u. d. Leg. d. Kaisergruft	80%
Enter the Matrix	70%

Vice City sieht besser aus, bietet viel mehr spielerische Freiheit und Abwechslung und eine bessere Story. Klar, dass eine entsprechende Wertungsdifferenz entsteht. Selbst das aktuelle *Indiana Jones* ist klar besser – auch wenn die Speicherpunkte deutlich unfairer gesetzt sind als bei *EtM*.



»Neulich in der Grufti-Disco: Mundgeruch.«

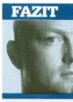
Scheiß-auf-die-physikalischen-Gesetze-ich-lauf-an-der-Wand-lang-Moves aufwarten. Die Steuerung ist massenmarktkompatibel. Das hat Vor- und Nachteile. Sich auf die automatische Zielfunktion der Waffen verlassen zu müssen – die Dinger streuen wie ein Opa Taubenfutter im Park – lässt Hardcore-Zocker Trübsal blasen. Aus der Ich-Perspektive dürfen Sie zwar selbst (zittrig!) zielen, aber sich nur eingeschränkt bewegen. Dafür legen selbst Motorik-Legastheniker problemlos beeindruckende Nahkampf-Verrenkungen aufs virtuelle Parkett. Und: Dank des Zeitlupenmodus kommt echtes *Matrix*-Feeling auf. Deshalb macht das Spiel dann doch irgendwie Spaß.

LINEAR, LINEARER, MATRIX

Das Spielprinzip erweist sich nicht gerade als Lehrbuchbeispiel für Variationsreichtum. Trotz wechselnder Missionsziele geht es meistens nur darum, sich ballernd, prügelnd, Schalter drückend, kletternd, hüpfend und Level für Level von Punkt A nach Punkt B zu bewegen. Immer und immer wieder und immer nur durch bestimmte Türen. Handlungsfreiheit ist wegen des linearen Leveldesigns nicht drin. Die zusätzlich gedrehten Filmsequenzen sind ein nettes Extra, aber nur Stückwerk. Wer den Streifen *Matrix Reloaded* nicht gesehen hat, versteht oft nur Bahnhofsmission. Darunter leidet die Story. Was uns irritierte: Nach Installation des Patches liefen die Spielgrafik-Zwischensequenzen auf unserem Testrechner plötzlich im Zeitraffer. Und als wir einen Gegner dabei ertappten, bis zum Bauchnabel in einem Tisch festzustecken, sah das zwar lustig aus, wir fanden es aber nicht lustig. Na ja, Sie wissen schon: Fehler in der Matrix und so.

HARALD FRÄNKEL

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

So, jetzt habe ich auch noch mit der gepatchten Niobe 1.52 rumgespielt. Und wissen Sie was? Von mir aus hätte Shiny das Leveldesign einer netten Oma im Altenheim zum Geburtstag schenken können und stattdessen ein anspruchsvolles Prügelspiel samt Kämpf-dich-bis-zum-Endgegner-Motivation und Mehrspielermodus machen sollen. Die grandiosen Schlägereien sind einfach lecker, der Rest ist ... irgendwie ... so lala.

ENTER THE MATRIX

MINDESTENS:	**GENRE:**	Action
700 MHz, 128 MByte RAM, 3,4 GByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 55,-
	ENTWICKLER:	Shiny Entertainment
SINNVOLL:	**VERTRIEB:**	Atari
1.800 MHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.enterthematrix.com
	SPRACHE:	Englisch, deutsche Untertitel
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Ja, ein Mehrspielermodus wäre echt total voll schön gewesen!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	60%
STEUERUNG	73%
GRAFIK	66%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	–

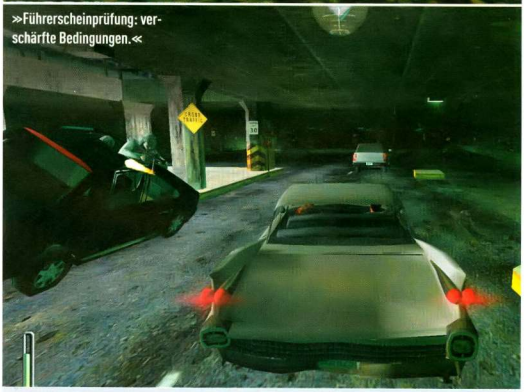
EINZELSPIELER

70%

BEFRIEDIGEND – Nicht der erwartete Hit, aber Otto Gelegenheitsspielern macht's Spaß.



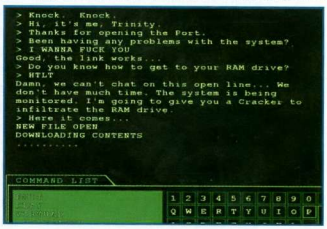
»Passt mal auf, ich geb' euch jetzt einen guten Radschlag ...«



»Führerscheinprüfung: verschärfte Bedingungen.«

So ein Code!

Der Hack-Modus bei *EtM*, ein Minispiel, ist eine lustige Idee. Aber wer außer Vorzeige-Autist Rain Man kommt dahinter, wie das Ding genau funktioniert, ohne sich die Hirnsynapsen zu verstauchen? Ach, drauf gepfiffen, wir geben Ihnen auf Seite 148 ein paar Denkanstöße. Peinlich: Einige Befehle funktionieren beim Hacken auf dem PC erst gar nicht – anders als bei PlayStation 2 & Konsolenkonsorten. Außerdem verpasst der Modus Ihrem Keyboard eine englische Tastaturbelegung. Tolle Wurst.





- Komplett deutsch
- 6 Sonnensysteme
- 162 Stationen/Planeten
- 50 politische Fraktionen
- 31 steuerbare Raumschiffe
- 60 Missionen
- Mehr als 500 Ausrüstungsgegenstände
- Rund zwei Stunden Videosequenzen in Spiel-Grafik

AUF DVD
TIPPS

»Das ist der neueste Trent! Na, liebe Leser, den blöden Gag kapiert?«

Mach doch, was du willst!

PC ACTION GOLD

Was nützt einem Handlungsfreiheit ohne Ende, wenn man kein Wort versteht? Reichlich wenig. Doch damit ist jetzt Schluss! Denn ab sofort gibt es die deutschsprachige Version von FREELANCER.



»Wetten, dass es auf diesem Schlachtkreuzer fitte Schiffe zu kaufen gibt?«

Edison Trent ist schon eine arme Sau. Gerade, als er sich mit 'nem Haufen Kohle zur Ruhe setzen will, wird seine Raumstation von Terroristen in 1.000 Stücke geschossen. Alles, was ihm bleibt, ist sein Leben. Immerhin! Schließlich haben nur wenige die Tragödie überlebt. Auf dem Planeten Manhattan im Liberty-System startet Edison einen Neuanfang. Wobei – eigentlich sind Sie es, der ein neues Leben beginnt. In *Freelancer* schlüpfen Sie nämlich in die Rolle des Piloten Trent. Ein erster Auftrag ist schnell gefunden. In der Bar quatschen Sie die süße Agentin Jun'ko Zane an. Sie möchte, dass Sie einen Frachter-Konvoi beschützen. Da Sie ja kein Schiff (mehr) besitzen, schenkt sie Ihnen eins. Besonders fit ist das Teil allerdings nicht gerade. Aber was soll's. Nach ein paar weiteren Babysitter-Missionen haben Sie genügend Knete für ein besseres Schiff zusammen.

STEUERFRUST?

Handlungsfreiheit wird beim grafisch opulenten *Freelancer* groß geschrieben. Im Klartext heißt das: Ehe Sie sich an eine der rund 60 Story-Missionen machen, können Sie tun und lassen, was Sie wollen. Beispielsweise auf eigene Faust losziehen und Güter von Planet zu Planet schippern. Oder einfach das riesige Universum als Tourist erkunden. Aber Vorsicht! Überall lauern Schurken, die Sie nur allzu gerne pulverisieren würden. Völlig neue Wege geht *Freelancer* in puncto Steuerung. War bei *Wing Commander* und Konsorten Ihr bester Freund der Joystick, sind in Chris Roberts' Weltraum-Oper heiße Mausspielchen angesagt. Den Steuerknüppel können Sie getrost Ihrer Freundin schenken, für einsame Stunden oder so. Einen Joystick-Patch gibt's nach





wie vor nicht. Kein Problem, die Maussteuerung ist hervorragend. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase haben Sie den Dreh raus und wollen gar nicht mehr anders durchs All düsen. Und so funktioniert's: Sie halten die linke Taste gedrückt. Jetzt können Sie durch Mausbewegungen die Flugrichtung bestimmen. Die rechte Taste fungiert als Feuerknopf. Den Schub kontrollieren Sie per Tastatur. Wenn Sie keine Maustaste drücken, dürfen Sie mit dem Zeiger Menüs bedienen. Beispielsweise die Ziele durchgehen, Wegpunkte auswählen oder Waffensysteme dazuschalten. Lästige Tastaturkürzel brauchen Sie sich keine merken. Das gut 40-seitige, gedruckte Handbuch ist so gut wie überflüssig.

MAN SPRICHT DEUTSCH

Spätestens seit dem miserabel synchronisierten *Unreal 2* ist die Frage „Soll ich mir nicht lieber die Originalversion kaufen?" aktueller denn je. Schließlich sorgten die Laiensprecher damals für unfreiwillige Lacher am laufenden Band. Die Atmosphäre der Zwischensequenzen war im Eimer. Von diesem Fiasko bleibt *Freelancer* verschont. Microsoft übersetzte nicht nur sämtliche Bildschirmtexte sehr sorgfältig, sondern engagierte für die komplett deutsche Version obendrein professionelle Synchronsprecher. Die Stimmen harmonieren ausgezeichnet mit den Charakteren und stimmen größtenteils mit den Lippenbewegungen überein. Auch während des Flugs gibt es nichts zu motzen. Die Hektik der Funksprüche kommt auf Deutsch sehr gut rüber. Und die berühmte Zensurschere? Die hat *Freelancer* nicht heimgesucht. Blutige Szenen gab es ja auch im Original (Test in Ausgabe 4/2003) nicht. Warum also mehr Geld für den Import ausgeben? Wir raten zum Kauf der lokalisierten Fassung. BENJAMIN BEZOLD

IM VERGLEICH

Freelancer	88%
Starlancer (abgewertet)	73%
X – Beyond the Frontier (abgewertet)	67%

Freelancer ist das Nonplusultra der Weltraumsimulationen. Weder der Vorgänger *Starlancer* noch Egosofts *X – Beyond the Frontier* können *Freelancer* auch nur annähernd das Wasser reichen. Aber die Konkurrenz schläft nicht. Bereits im Herbst könnte es für Chris Roberts' Meisterwerk eng werden. Dann erscheint *X2*. Wir sind gespannt.

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Ehrlich gesagt hatte ich insgeheim gehofft, dass die deutsche Version mit einem Joystick-Patch daherkommt. Leider ist das nicht der Fall. Ja, die Maus-Steuerung ist genial gelöst. Aber als alter Flugsimulations-Hase und *Wing Commander*-Veteran fühle ich mich mit einem Knüppel in der Hand einfach besser. Na ja, man kann ja nicht alles haben. Dafür sind Story, Grafik und Atmosphäre vom Allerfeinsten.

FREELANCER (DEUTSCH)

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MB RAM, 900 MB HD, Win98	**GENRE:**	Weltraum-Action
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Digital Anvil
	VERTRIEB:	Microsoft
SINNVOLL: 900 MHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.microsoft.com/games
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Story kann im Netz/Internet nicht nachgespielt werden. 1 Sp./CD

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

DAS URTEIL

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

EINZELSPIELER

88%

SEHR GUT – Auch auf Deutsch ist und bleibt Freelancer die beste Weltraumsimulation.

Game-Press Verlag
Buckower Damm 259a
12349 Berlin
Tel/Fax: 0700-426377377
(€ 0,12 pro Minute)
Ladenöffnungszeiten: Mo-Fr. 9-18 Uhr

Spieleberater
Lösungsbücher
www.game-press.de

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

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

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

Offizielle Lösung zu **Tombraider 6**
ca. 150 bebild. Seiten, inkl. Tipps & Tricks und Geheimnissen.
12,50 €

Offizielle Lösung zu **GTA: Vice City**
180 bebilderte Seiten, komplett in Farbe, detaillierte Lösung.
ISBN: 3-9808566-0-7
14,95 €

Offizielle Lösung zu **Enter the Matrix**
196 bebilderte Seiten, komplett in Farbe, viele Infos und Tipps.
ISBN: 3-9808566-8-2
14,95 €

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

- Amenophis
- Anno 1503 (offiz.) 14,99 €
- Atlantis 3
- Breath of Fire 4
- Das Ding
- Dino Crisis 1 oder 2
- Dracula 1 oder 2
- Gothic 2
- Harry Potter 1 oder 2
- Hitman 2
- Jules Verne: Nautilus
- Mafia (offiz.) 14,95 €
- Might and Magic 3-9
- Myst 1, 2 (Riven) oder 3 (Exil
- Post Mortem
- Resident Evil 1-3
- Ring der Nibelungen 1 & 2
- Runaway (offiz) 9,95 €
- Shadow of Memories
- Silent Hill 2 DC
- Syberia
- Tombraider 1-5

NEU - Dauertiefpreis
✓ Lösungen ab 4,95 € !
✓ Lieferung ab 2 € Versand !

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

Versand- und Zahlungsbedingungen:
Lieferungen innerhalb Deutschlands zzgl. 2 € Portokosten (Briefsendung) bzw. 6 € Paket (1 Kilo)
Lieferungen per Vorkasse (Überweisung, Briefmarken oder Bargeld) **versandkostenfrei!**
Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 4 € Portokosten bzw. 9 € Paket (ab 1 Kilo)
Ausgenommen die besonders gekennzeichneten.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

- Händleranfragen erwünscht -



»Karstadt setzt seine Rolltreppenregel „Rechts stehen, links gehen" mit Nachdruck durch.«



»Brot statt Böller? Laaangweilig!«



Super Zielerfassung: Die Doofnuss links steht näher am Spieler, aber der Sensor ortet ihn trotzdem nicht zuerst.

Lahmer als die Polizei erlaubt

Trägheit hat einen neuen Namen: In ROBOCOP bewegt sich Ihr Blech-Bulle so lahm, dass man ihm im Vorbeigehen die Schrauben nachziehen könnte. Der Spielverlauf ist ähnlich ermüdend.

Als seinerzeit *Robocop* über die Kinoleinwände flimmerte, waren die Teenager entzückt und die Eltern empört. Denn in keinem anderen Streifen zuvor wurden so viele Menschen über den Jordan geballert. Die gleichnamige Spielumsetzung der Softwareschmiede Titus führt das fort, natürlich unter dem Deckmäntelchen von „Recht und Ordnung". Allerdings weniger brutal. Zwar müssen Sie ebenfalls an jeder Ecke Ganoven gehörig mit Blei vollpumpen, aber Pixelblut bekommen Sie nicht zu sehen. Segnet ein Gegner das Zeitliche, löst er sich einfach in Luft auf. Zudem kann es passieren, dass die fiesen Burschen plötzlich einen Sinneswandel durchlaufen und sich einfach ergeben. Allerdings erst, nachdem Sie den Kerlen mit einer Ihrer sieben dicken Wummen eingeheizt haben. Mit dabei unter anderem ein Granatwerfer, eine Cobra Cannon und die aus dem Film bekannte, modifizierte Beretta.

DURCHGEHEND LEICHTES SPIEL

In neun umfangreichen Missionen schlüpfen Sie in die Rolle von Alex Murphey alias Robocop. Zu Beginn eines Levels erhalten Sie eine Zusammenfassung Ihrer primären und sekundären Ziele. So gilt es beispielsweise, einen gemeinen Obermacker zu finden, nebenher etwaige Zivilpersonen zu sichern und eine bestimmte Zahl übler Schergen hops zu nehmen. Um Freund von Feind zu unterscheiden, werden diese mit andersfarbigen Rahmen dargestellt. Böse Menschen mit roten, unschuldige mit blauen. Sie haben also leichtes Spiel – außer Sie sind farbenblind. Zunächst müssen Sie sich aber an die übel langsame Mausgeschwindigkeit gewöhnen. Ab und zu gilt es, noch irgendwelche Objekte wie Schalter und Hebel zu betätigen oder Sprengstoff an bestimmten Stellen anzubringen. Blöd: Nach kurzer Zeit nervt das eintönige Rumgestampfe und man will mehr Action. Aber selbst im Schwierigkeitsmodus „Schwer" ist davon nichts zu sehen. Von einer allzu guten Grafik übrigens auch nicht. Wenigstens kommt trotzdem etwas *Robocop*-Atmosphäre auf. TANJA BUNKE

FAZIT



TANJA BUNKE

***Robocop* zu zocken, ist so spannend, wie Hausfrauen beim Aufhängen der Wäsche zuzuschauen. Neun Missionen lang suchen Sie vergebens nach actiongeballten Auseinandersetzungen und beten um die kleinste Abwechslung. Kleiner Tipp von mir: Selbst Beten nützt hier nix.**

ROBOCOP

MINDESTENS: 450 MHz, 64 MByte RAM, 350 MByte HD	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Titus
	VERTRIEB:	Virgin
SINNVOLL: 700 MHz, 128 MByte RAM, Win98	**INTERNET:**	www.robocop-game.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: In Rambo-Manier machen Sie die Gegner allein platt.

PC: –
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	45 %
STEUERUNG	60 %
GRAFIK	53 %
SOUND	46 %
MEHRSPIELER	– %

EINZELSPIELER

57 %

AUSREICHEND – Recht anspruchslose Filmumsetzung; außerdem zu teuer.


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!

- 3 Parteien
- Über ein Dutzend Fahr-/Flugzeuge
- Rollenspiel-Elemente
- 10 große Inseln
- Momentan nur ein europäischer Server
- Rund 100 Waffen und Ausrüstungsgegenstände



Dieser Außenposten ist die perfekte Ausgangsposition für einen Angriff auf die nahe gelegene Basis.

Schlachten-Bummler

Beim Online-Spektakel PLANETSIDE gibt's superbe Massenschlachten. Spieler brauchen aber auch mächtig Geduld – denn andererseits verbummeln Sie bei dem Mix aus Rollenspiel und Shooter viel Zeit.

AUF DVD
VIDEO

Es ist schon gemein: Während sich bei Online-Rollenspielen tausende von Zockern auf einem einzigen Server tummeln, ist bei Shootern spätestens bei 64 das Ende der Fahnenstange erreicht. Doch damit ist jetzt Schluss. Den Schöpfern des legendären *EverQuest* sei Dank. Nach einem mehrmonatigen Beta-Test ist die Science-Fiction-Welt von *PlanetSide* ab sofort für jedermann geöffnet. Besonders billig ist der Trip dorthin allerdings nicht. Sony Online Entertainment verlangt fürs Daddeln eine Spielgebühr. Ein Monat beispielsweise kostet 12,99 US-Dollar (siehe Kasten „Ohne Moos nix los!"). Nicht gerade wenig. Schließlich müssen Sie *PlanetSide* noch für viel Geld (rund 50 Euro) im Laden erwerben.

DAS DAUERT!

Kohle ist übrigens nicht alles, was Sie für *PlanetSide* brauchen: Zeit und vor allem Geduld ohne Ende sind (nicht nur) zu Spielbeginn gefragt. Ein gut 90-minütiges, stinklangweiliges Training erklärt Ihnen, wie Sie an Waffen kommen, Fahrzeuge erwerben, Ihren Stützpunkt mit Energie versorgen und von einer zur anderen Insel reisen. Lassen Sie das Tutorial aus, sind Sie so gut wie aufgeschmissen. Denn *PlanetSide* ist verdammt komplex und kompliziert. Ein Beispiel: Durch die Pampa zu stapfen, finden Sie uncool? Sie wollen einen krassen Schlitten?



So spielt sich PLANETSIDE

Teamplay wird bei *PlanetSide* groß geschrieben. Ziehen Sie auf eigene Faust los, gibt's ordentlich eins auf die Mütze. Wenn Sie nicht gerade an einer der epischen Massenschlachten beteiligt sind, sind Sie wahrscheinlich mit einem der unten stehenden vier Punkte beschäftigt.

Prima, aber wie kommt man an den ran? Ganz sicher nicht auf die Tour, wie es in *Battlefield 1942* der Fall ist. Stellen Sie sich vor, hunderte von Spielern belagern die Fahrzeug-Spawn-Punkte. Das wäre vielleicht ein Chaos! Bei *PlanetSide* muss erst mal ein Führerschein her. Ohne den können Sie sich das Abenteuer Auto getrost abschminken. Ihn kaufen Sie sich an einem bestimmten Terminal für zwei Erfahrungspunkte. Bevor Sie jetzt in Jubelstürme ausbrechen: Diese Anfängerlizenz gilt lediglich für ein Geländefahrzeug sowie einen Lkw. Wollen Sie einen Panzer, brauchen Sie entsprechend mehr Punkte auf dem Konto.

JOB GEFÄLLIG?

Mit dem frisch erworbenen „Lappen" in der Tasche suchen Sie ein Fahrzeugterminal auf. Wenige Sekunden später steht Ihr Untersatz vor Ihnen. Damit Ihnen den keiner wegschnappt oder sich irgendein Idiot auf dem Beifahrersitz breit macht, sperren Sie einfach ab. Eine sehr gute Idee. Dieselbe Prozedur gilt übrigens auch für Flugzeuge und einen Großteil der Ausrüstung. Ihre Aufgaben im Spiel richten sich nach dem, was Sie „gelernt" haben. Ganz wie bei einem Rollenspiel. Haben Sie das Zertifikat fürs Scharfschützengewehr erworben, decken Sie Ihre Kollegen aus der Distanz. Nennen Sie die schwere Mech-Rüstung Ihr Eigen, sind Sie der Mann fürs Grobe. Weitere Berufsspezialisierungen in *PlanetSide* wären zum Beispiel Pilot, Hacker, Sanitäter und Aufklärer. Stellen Sie irgendwann fest, dass Ihr Beruf scheiße ist, klicken Sie auf „Vergessen" und 24 Stunden später stehen die alten Erfahrungspunkte zum erneuten

WÄHLEN

Welche Aufgabe soll's denn bitteschön sein? Hacker, Scharfschütze oder gar Pilot? Am entsprechenden Terminal lernen Sie mit gesammelten Erfahrungspunkten den jeweiligen Beruf. Macht der keinen Spaß mehr, klicken Sie einfach auf „Vergessen".



BAUEN

Weite Distanzen legt man am besten mit dem Auto oder Flugzeug zurück. Finden Sie keine Mitfahrgelegenheit, bauen Sie sich in Ihrer Basis ein eigenes Fahrzeug. Vorausgesetzt, Sie haben die Lizenz dafür erworben (siehe Punkt „Wählen").



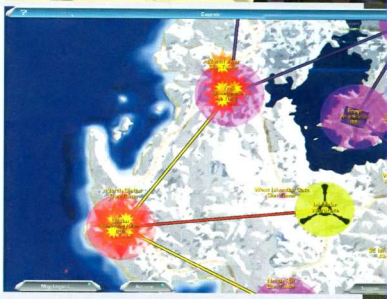
WARTEN

Wenn's mal wieder länger dauert. 15 Minuten lang müssen Sie den Zentralrechner von Feindzugriffen beschützen. Dann gehört die Basis Ihnen. Vorausgesetzt es sind genügend Energieressourcen vorhanden. Wenn nicht, brauchen Sie einen Tanklaster.



SUCHEN

Wo geht's zur Front? Blinkende Symbole auf der Karte signalisieren Kämpfe. Gibt es in der Nähe einen Respawn-Punkt, sind Sie in null Komma nix da. Andernfalls dauert's mehrere Minuten, ehe Sie per Flugzeug, Auto oder zu Fuß eintreffen. Auf geht's!



PLANETSIDE

VERGLEICH

PLANETSIDE



TRIBES 2



BATTLEFIELD 1942



PREIS/LEISTUNG

64%
Neben dem Anschaffungspreis fällt eine monatliche Spielgebühr an.

88%
Tribes 2 kostet mittlerweile nur noch 10 Euro. Das ist einsame Spitze!

85%
Ist mit 45 Euro zwar nicht gerade billig, bietet dafür monatelangen Spielspaß.

GRAFIK

74%
Dürftige Animationen und sterile Basen. Dafür gefallen die Landschaften.

65% [abgewertet]
Tribes 2 war schon vor zwei Jahren nicht gerade ein Schönling.

85%
Alles sieht sehr realistisch aus. Dafür ist die Sichtweite recht gering.







TEAMPLAY

93%
Nur im Team haben Sie Chancen. Wir empfehlen zur Kommunikation ein Mikrofon.

90%
Teamplay ist auch bei *Tribes 2* für den Sieg unverzichtbar.

81%
Auch Einzelkämpfer können Erfolg haben. Den meisten Spaß macht's im Team.

SPIELSPASS

79%
Leider nur ein Spielmodus. Dafür motivieren die Rollenspiel-Elemente.

77% [abgewertet]
Das rasante Gameplay tröstet über die technischen Schwächen hinweg.

91%
Super Atmosphäre, schicke Grafik und viele Fahrzeuge. Das macht süchtig!

55% 30% 15%
70% 25% 5%
75% 20% 5%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Action; ROT= Kampf-Taktik; BLAU= Wirtschaft

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

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



256 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

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

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

LEISTUNGSMERKMALE

Für *PlanetSide* brauchen Sie einen enorm schnellen Rechner. Unter der 2-GHz-Marke kommt es nämlich zu derart heftigen Rucklern, dass *PlanetSide* teilweise unspielbar wird. Ist das der Fall, schrauben Sie die Details runter und vor allem die Auflösung. Mit mittleren Details und einer Auflösung von 800x600 erreichen Sie teilweise einen Performance-Anstieg von bis zu 60 Prozent. Untere Schmerzgrenze: 1.400 MHz, Geforce2 MX, 256 MByte RAM.

PRO & CONTRA

- \+ Einzigartiges Erlebnis, da erster Shooter für tausende von Spielern
- \+ Guter Ping bei europäischem Server
- \+ Ego-Perspektive oder Verfolgeransicht
- \+ Steuerbare Fahrzeuge
- \+ Gute Fahrzeugphysik
- \+ Rollenspiel-Elemente
- \+ Charakterklassen
- \+ Einfache Steuerung
- \+ (Noch) sehr faire Spieler
- \- Monatliche Spielgebühr
- \- Schwerer Spieleinstieg
- \- Nur ein Spielmodus
- \- Zähes Gameplay
- \- Keine individuellen Charaktermodelle
- \- Hohe Hardware-Anforderungen

Einsatz zur Verfügung. Punkte werden Ihnen übrigens gutgeschrieben, wenn Sie einen Rang aufsteigen. Wie lange das dauert? Das richtet sich nach Ihrem Können. Generell gilt: Je mehr Basen Sie einnehmen und Feinde eliminieren, desto fixer geht's in der Karriere voran.

PING-PONG

Training abgeschlossen? Prima, dann können wir loslegen. Na ja, fast. Erst müssen Sie sich für eine der drei Konfliktparteien entscheiden. Aber Vorsicht: Es gibt kein zurück. Getreu dem Motto „Einmal gepoppt, nie mehr gestoppt". Es sei denn, Sie spielen auf einem anderen Server oder löschen Ihren Charakter. Womit wir auch schon beim Thema Server wären. Zum Zeitpunkt der Artikelerstellung gab es fünf amerikanische und einen europäischen „Spielplatz". Laut Vertriebsfirma Ubi Soft will Sony in Kürze zwei weitere in Europa in Betrieb nehmen. Das wäre super, denn die Pings nach Ami-Land sind nicht gerade rosig (zwischen 200 und 300).

NIMM 'NE BASIS

So, genug vom Thema abgewichen. Ziel von *PlanetSide* ist es, möglichst viele Basen zu kontrollieren. Die sind auf riesigen Inseln verteilt und durch Sprung-Tore verbunden. Einen Stützpunkt einzunehmen ist alles andere als einfach. Zuerst müssen Sie ins Innere vordringen, den Kommandoraum aufsuchen und dort den Zentralrechner hacken. Gelingt es dem Gegner nicht, innerhalb von 15 Minuten an den Computer zu kommen, waren Sie erfolgreich. Ach ja, natürlich nur, wenn genügend Energie vorhanden ist, die mit Spezial-Transportern in der Nähe eines Warp-Tors gesammelt wird. Sie sehen, *PlanetSide* ist ganz auf Team-Play ausgelegt. Einzelkämpfer sterben häufiger den virtuellen Heldentod, als Boris Becker „ähm-äh" sagen kann. Deshalb sollten Sie sich möglichst früh einer Gruppe anschließen. Nicht zuletzt, weil Sie anfangs mit einer extrem schwachen Rüstung und einer lächerlich schlechten Knarre ausgerüstet sind. Wie kommen Sie in ein Team? Entweder Sie werden von selbst „eingeladen" oder sprechen einfach ein paar Leute an und fragen, ob

InnoVISION

Multimedia

TORNADO GeFORCE™ FX 5800





inno3D®

NVIDIA GeForce FX 5800

Launch NVIDIA GeForce FX Partner

The way it's meant to be played NVIDIA

DigiVision

Progressive Scan
TV / Video Receiver



USB 2.0 pen drive



USB drive



Wave Linker™

Bluetooth™ USB Dongle



Q-cute

InnoAX Q-cute MP3 Player
with Hand-Free



InnoVISION
InnoVISION Multimedia Limited
www.ivmm.com

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

Computersysteme
THTech
Netzwerklösungen
www.thtech.de

mb:it
INFORMATIONSTECHNIK
www.mb-it.de

esc
www.esportswear.de

Ohne Moos nix los!

Achtung! Im Kaufpreis von *PlanetSide* ist lediglich ein Gratismonat enthalten. Danach werden Sie erneut zur Kasse gebeten. Abzocke? Das muss jeder selbst entscheiden. Fakt ist, dass dieses Verfahren bei fast allen „Massive Multiplayer Online Games" zum Einsatz kommt. Bezahlt wird übrigens ausschließlich per Kreditkarte, es sei denn, Sie kaufen die neue „Game Card" von Sony für 39,99 US-Dollar. Ihr Geltungszeitraum liegt bei 90 Tagen. Entscheiden Sie anhand unserer Tabelle selbst, welcher Tarif für Sie der beste ist:

GELTUNGSDAUER	PREIS	BESONDERHEIT
1 Monat	$ 12,99	–
1 Monat	$ 21,99	Im „SOE All Access"-Service sind die Gebühren für folgende Titel enthalten: EverQuest, EverQuest Online Adventures, EverQuest 2, PlanetSide, Infantry, Cosmic Rift und Tanarus
3 Monate	$ 36,00	–
6 Monate	$ 65,00	–
12 Monate	$ 120,00	–



»Shell V-Power verleiht Flüüügel!«



So ein Tankwagen ist schon was Feines. Mit ihm laden wir die leeren Zellen unserer Basis auf und kassieren dafür Punkte.



»Na endlich: Der Kammerjäger nimmt sich das Chefredaktionsbüro vor.«

Sie mitmachen dürfen. Keine Angst, die Spieler, denen wir begegnet sind, waren überaus höflich und hilfsbereit. Einer der großen Pluspunkte von *PlanetSide*.

KLONE AN DIE FRONT

In puncto Grafik hinkt *PlanetSide* konventionellen Shootern um einiges hinterher. Jede Basis sieht gleich steril aus. Die mittelmäßig animierten Spielfiguren haben keinen individuellen Touch. George Lucas' Klonkrieger lassen grüßen. Weitaus hübscher sind hingegen die Landschaften. Mal kämpfen Sie in verschneiten Gefilden, dann pirschen Sie sich durch hüfthohes Gras an den Feind heran und wieder ein anderes Mal heizen Sie mit dem Jeep über brennend heißen Wüstensand. Kinderleicht ist übrigens die Steuerung der Vehikel. Die besten Ergebnisse erzielen Sie mit einem Joystick. Aber auch mit der klassischen Ego-Shooter-Kombination aus Maus und Tastatur sind Sie eine ernst zu nehmende Bedrohung.

BRAUCH ICH'S?

Zum Schluss beantworten wir Ihnen die wichtigste aller Fragen: „Ist *PlanetSide* was für mich?" Nicht, wenn Sie auf schnelle Ego-Shooter der Sorte *Tribes 2* stehen. Auch alten *Battlefield*-Veteranen raten wir von Sonys reinem Online-Shooter eher ab. Woran's liegt? Vor allem an der sehr großen Spielwelt. In der Regel dauert es eine kleine Ewigkeit, bis Sie an der Front angekommen sind. Nicht selten ist die Schlacht dann schon geschlagen und Sie dürfen sich nach einem neuen Krisenherd umsehen. Oder noch viel schlimmer: Sie beißen bereits nach kurzem ins Pixelgras und es befindet sich kein Respawn-Punkt in der Nähe. Das ist vielleicht frustrierend! Ein weiterer Grund, warum *PlanetSide* nicht für nervöse Menschen geeignet scheint, ist der bereits erwähnte Kampf um die Basen mit dem 15-minütigen Übernahme-Countdown. Richtiger Spielfluss kommt so nur selten zustande. Wen das nicht stört und wer Zeit im Überfluss hat, braucht *PlanetSide* unbedingt. Dem rollenspielartigen Erfahrungssystem und dem Massenschlacht-Bonus sei Dank. Letzterer verleiht *PlanetSide* eine ganz besondere Atmosphäre. Stellen Sie sich vor, drei 200 Mann starke Armeen treffen aufeinander. Das ist Gänsehaut-Feeling vom Feinsten. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Na klasse! Noch acht Minuten. Dann erst legt mein Schiff zur Front ab. Was mach ich bloß bis dahin? Ich könnte mir eigentlich schnell einen Kaffee kochen. Sonst schlaf ich noch beim Testen ein. Immerhin ist es schon 2 Uhr morgens – momentan die einzige Zeit, zu der richtig was los ist. Ungelogen, so ging es mir während der ersten Spielstunden. Als ich ein paar Tage später endlich ein gutes Team gefunden hatte, bereitete mir *PlanetSide* richtig Spaß. Schmeißen Sie also die Flinte nicht voreilig ins Korn. Denn dieser Titel wird besser, je länger Sie ihn zocken.

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Aller Anfang ist schwer, das gilt auch für *PlanetSide*. Hat man sich in der riesigen Sci-Fi-Welt erst einmal zurechtgefunden und die Steuerung verinnerlicht, macht das Ganze durchaus Laune. Wenn Sie einen High-End-PC besitzen! Sonst verkommt das Spiel zu einer einzigen Ruckelorgie. Wer auf unkomplizierte und schnelle Action ohne große Einarbeitungszeit steht, ist bei *Battlefield* & Co. besser und billiger aufgehoben. Enttäuschend übrigens, dass es bei einem reinen Online-Shooter nur den Spielmodus „Basen erobern" gibt.

PLANETSIDE

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB Geforce2, 3,5 GB HD, Win98	**GENRE:**	Online-Shooter
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Sony Online Entertainment
	VERTRIEB:	Ubi Soft
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MB RAM	**INTERNET:**	http://planetside.station.sony.com
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: In *PlanetSide* dürfen Sie nix außer Basen erobern; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: Mehr als 1.000

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	64%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	74%
SOUND	77%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER

79%

GUT – Anfangs langatmiger Online-Shooter mit Massenschlacht-Bonus.

RADSPORT MANAGER 2003-2004

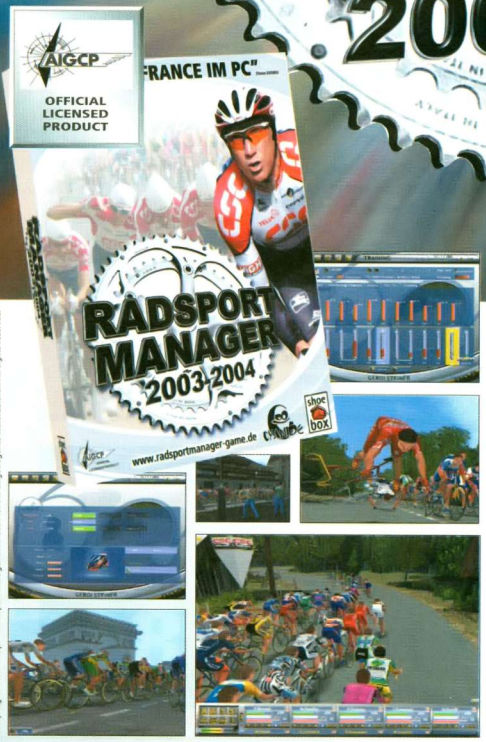
Bestellhotline: 0180 521 66 99 internetshop: www.dtp-ag.com

„Tour de France im PC" (FOCUS 23/2003)

„Ersteindruck: Sehr gut" (CD Info 7/2003)

Ab 1. Juli im Handel!

RADSPORT MANAGER 2003-2004



coming soon: www.radsportmanager-game.de

- Offiziell lizensiertes Spiel des Internationalen Radsportverbandes der Profiteams (AIGCP) – Echte Namen der Fahrer
- 180 verschiedene Kurse – über 30.000 Kilometer Straße zum Fahren
- 60 Teams machen das Rennen zum Ruhm schwer
- Karriere Modus: Rennen simulieren oder in Echtzeit fahren
- Detailliertes Finanz-Modell: Die Team-Manager müssen mit Fahrern und Sponsoren Verträge aushandeln. (z.B.: Bonus-Zahlungen usw.)
- Verletzungen: Therapeuten-Management ist unerlässlich, um die Fahrer in Topform zu bringen
- Trainingsprogramme müssen erstellt werden, um die Fahrer während oder nach einer Saison auf ihrem Leistungsniveau zu halten

shoe box

dtp Vertrieb und Marketing GmbH
Usedomstr. 19
D-22047 Hamburg
Tel.: 040 - 66 99 10 - 20
Fax: 040 - 66 99 10 - 10
E-Mail: vertrieb@dtp-ag.com

digital tainment pool

www.dtp-ag.com

© dtp digital tainment pool. Radsport Manager 2003-2004 ist ein eingetragenes Warenzeichen. All rights reserved.



»Futuristische Ballpumpe«



Sämtliche Fenster lassen sich verschieben. Nur Radar (1) und Schiffsstatus (2) sind fest.



»Aufwendige Schweißerarbeiten«

Da geht dir die Düse!

Stellen Sie sich Freelancer, Privateer oder noch besser X-tension mit tausenden von Mitspielern vor und Sie erhalten EVE ONLINE.

Eve Online könnte auch „Elite Online" heißen, denn genau darum geht es: Bis zu 100.000 Spieler pro Server fliegen mit ihren Fregatten, Kreuzern, Industrie- und Schlachtschiffen durch den Weltraum, schürfen in rund 5.000 Sternsystemen Asteroiden ab, treiben Handel, produzieren Güter, machen Jagd auf Piraten oder verdienen sich selbst als Freibeuter ihre Credits. Vier Rassen, acht über- und 24 untergeordnete Berufe sowie die Wahl der Startfertigkeiten und Höhe der fünf Attribute stellen sicher, dass kein Charakter dem anderen gleicht. In typischer Rollenspielmanier dürfen Sie die Fertigkeiten Ihres Piloten verbessern, sich größere Raumschiffe besorgen und selbige nach eigenen Wünschen modifizieren. Ein und derselbe Schiffsrumpf könnte in einer Ausführung Rohstoffe sammeln, nach etlichen Veränderungen – Laderaum und Schürflaser raus, Waffen und Schilde rein – auch als Kriegsschiff dienen. Ihnen steht frei, was Sie tun möchten. *Eve Online* basiert auf einem funktionierenden Warenwirtschaftssystem. Sie müssen abschätzen, mit welchen Aktionen Sie am schnellsten viel Geld verdienen.

EINE FRAGE DES CHARAKTERS

Für die Charakterentwicklung ist ausschließlich Zeit und Geld, aber kein Training erforderlich. Mit genug Knete könnte Ihr Held über einige Wochen zum besten Kampfpiloten der Galaxis heranreifen, ohne dass er jemals einen Schuss abgibt. Größtenteils müssen Sie dafür nicht einmal online sein, denn Ihr Alter Ego entwickelt sich auch ohne Sie – aber nur nach Ihren Vorgaben – weiter. So bleiben Ihnen stumpfsinnige, immer und immer wieder ausgeführte Aktionen zum Training erspart. *Eve Online* lebt von der Kooperation zwischen den Spielern: Sie dürfen Gruppen bilden, gemeinsam losziehen und sich sogar zu langfristigen Corporations – so nennen sich die Weltraumgilden – zusammenschließen. Arbeitsteilung und Teamwork stehen im Mittelpunkt. Alleine haben Sie es deutlich schwerer, auch wenn etliche computergesteuerte Charaktere auf den Weltraumstationen lukrative Aufträge vergeben.

ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT

ALEXANDER GELTENPOTH

Eve Online bietet schon jetzt genug Inhalt, um Spielspaß für Monate zu sichern, und der isländische Hersteller CCP hat schon etliche Pläne für zukünftige Erweiterungen. Das Spielsystem gefällt mir persönlich sehr gut: Statt sich mit Joystickakrobatik die Hand zu verkrampfen, dirigieren Sie das Schiff mit der Maus und erteilen Befehle wie in einem Strategiespiel. Ich habe nur eine Befürchtung: Selbst wenn von den 100.000 Spielern – die *Eve Online* noch nicht hat – immer 20 Prozent gleichzeitig spielen, sind das in jedem der riesigen Sternsysteme nur vier Spieler! Da wird es außerhalb der Anfängerareale ziemlich leer in den unendlichen Weiten.

EVE ONLINE

MINDESTENS: 450 MHz, 128 MByte RAM, 1.100 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Online-Simulation
	PREIS:	Ca. € 45,- plus $ 13,-/Monat
	ENTWICKLER:	CCP
	VERTRIEB:	THQ
SINNVOLL: 1.500 MHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.eve-online.com
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Allein, in Gruppen oder Gilden gegen den Computer oder andere Spieler; 1 Sp. pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: 100.000 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	79%
SOUND	72%
EINZELSPIELER	–
MEHRSPIELER	81%

SEHR GUT – Online-Weltraumsimulation mit allem, was dazugehört.

T-DSL und Xbox *Live*™ bringen Highspeed ins Spiel!





© 2003 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox, die Xbox-Logos und Xbox *Live*™ sind entweder eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Bei den hier erwähnten Namen tatsächlicher Firmen und Produkte kann es sich um Warenzeichen des jeweiligen Eigentümers handeln. Abonnements für Xbox *Live*™ werden separat verkauft.

Das T-DSL Xbox Gamer Pack

Nur **259,- €***

Sie sparen **120,99 €**

Mit T-DSL und Xbox *Live*™ erleben Gamefreaks jetzt die ultimative Spielerfahrung: Online-Gaming mit Spielpartnern weltweit, schnelleres Gameplay, fixere Downloads und Mitspieler-Chats in Echtzeit. Durch das Leistungsmerkmal Fast Path für T-DSL** lässt sich das Breitband-Spielvergnügen noch steigern.

Jetzt zugreifen! Im supergünstigen T-DSL Xbox Gamer Pack steckt alles für den Start in die neue Spieledimension:

- **T-DSL LAN Modem** inkl. T-DSL Anschluss – fürs Highspeed-Surfen und -Spielen – sowie Rechnung Online, damit die Rechnungsdaten direkt auf den Computer kommen.
- **Xbox** – die Spielekonsole von Microsoft inklusive Festplatte – mit super Audio- und Grafik-Hardware.
- **Xbox *Live*™ Starter Kit** mit Starter-CD für das Update der Xbox, Abonnement-Code für die ersten 12 Monate spielen mit Xbox *Live*™ ***, Headset mit Mikrofon für die Kommunikation mit Mitspielern und drei livefähigen Demo-Spielen „MotoGP", „Whacked" und „MechAssault".

Jetzt einsteigen und losspielen!

Infos unter www.telekom.de **Ein Klick für alles**

* Preis gilt nur in Verbindung mit der Beauftragung und Bereitstellung von Rechnung Online und einem T-DSL Anschluss, durch den weitere Kosten entstehen. Monatl. Grundpreis ab 12,99 € zzgl. nutzungsabhängiger Online-Entgelte. Einmaliger Bereitstellungspreis bei Selbstmontage 99,95 €. T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.

** Durch die Aktivierung des Leistungsmerkmals Fast Path für T-DSL wird das interleaving-Protokoll dauerhaft abgeschaltet. Fast Path kann nur online unter www.telekom.de/t-dsl bei bestehendem T-DSL Anschluss und betriebsbereitem T-DSL Modem beauftragt werden. Infos zur Verfügbarkeit unter 0800 33 09000. Einmalige Aktivierungsgebühr 24,99 €, Monatspreis 0,99 €.

*** Online-Spielen und/oder Download von Inhalt ist nicht für alle Spiele möglich. Spezifische Spielmerkmale sind auf der Verpackung erwähnt. Das Xbox *live*™ Abonnement ist ab dem offiziellen Start im März 2003 ein Jahr lang gültig. Bei Ablauf wird das Abonnement automatisch um weitere 12 Monate verlängert, sofern keine Kündigung ausgesprochen wird. Weitere Infos unter www.xbox.de.

Ab sofort exklusiv in jedem T-Punkt!

So geht man heute ins Internet

T · · DSL · · ·

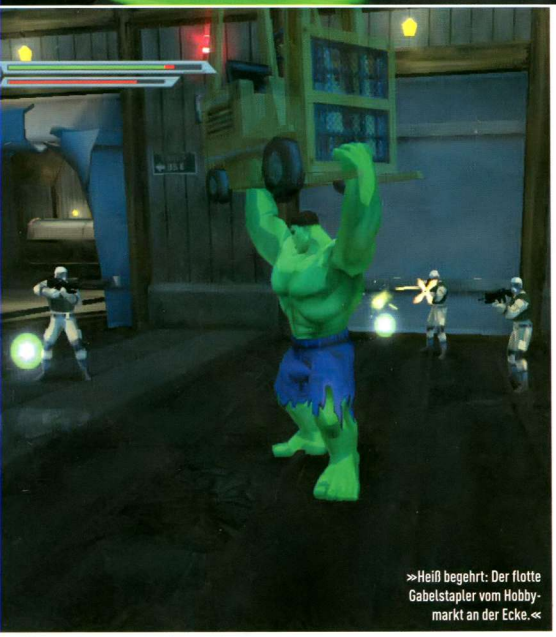
- 30 Levels
- Über 25 Angriffstechniken
- Gewöhnungsbedürftige Steuerung
- Kantige Protagonisten
- Spielgeschichte basiert auf Filmvorlage



»Der neuste Hit: Die lebenden Laternen.«

Da ärgerst du dich grün!

In HULK führen Sie ein Doppelleben. Mal sind Sie ein Langweiler, mal ein grünes Monster. Die Vorstellung ist allerdings spannender als der Spielverlauf.



»Heiß begehrt: Der flotte Gabelstapler vom Hobbymarkt an der Ecke.«

Bruce Banner verdient sich seinen Unterhalt als renommierter Wissenschaftler einer Genforschungsabteilung. Auf den ersten Blick ist er ein Durchschnitts-Amerikaner, der keiner Fliege etwas zu Leide tun könnte. Aber wehe, es passiert was, das ihn ärgert. Dann gibt der smarte Jüngling mit dem Doktortitel der Diagnose „Gespaltene Persönlichkeit" eine völlig neue Bedeutung. Innerhalb einer Minute platzt ihm nicht nur sprichwörtlich der Kragen, sondern gleich das komplette Hemd vom Leib. Er mutiert zum unglaublichen Hulk, einer grünhäutigen Kreatur mit übermenschlichen Kräften und erstaunlich dicken Muckis. In der gleichnamigen Spielumsetzung zum neuesten Leinwandspektakel des Marvel-Helden begleiten Sie den schönen Bruce und sein Biest-Ego auf ein gefährliches Abenteuer. Ein kriminelles Individuum, schlichtweg genannt „Der Anführer", schart eine Armee von Gamma-Kreaturen um sich. Mit seinen treuen Anhängern wie Half Life, Rampage und Flux plant er, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Können Sie das mit Ihrem Sinn für Recht und Ordnung einfach so zulassen? Natürlich nicht.

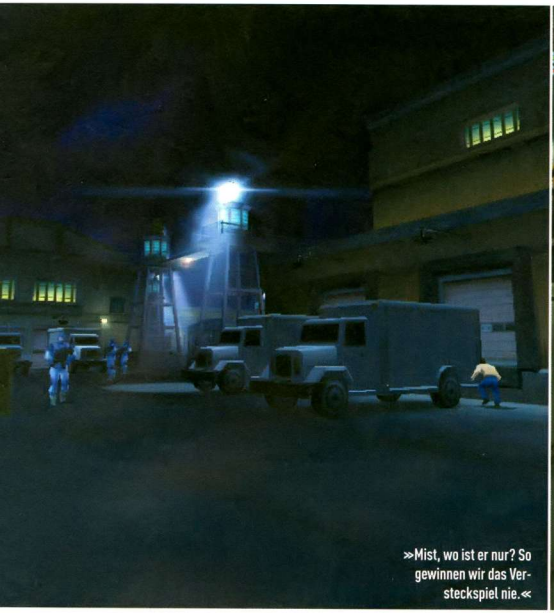
IM VERGLEICH

Spider-Man: The Movie Game	78 %
Wolverine's Revenge	60 %
Hulk	53 %

Die Wertungskurve der Marvel-Helden geht deutlich in den Keller. Konnte Spider-Man noch mit ansehnlicher Grafik und netten Action-Einlagen überzeugen, hinken *Wolverine's Revenge* und *Hulk* in puncto Anspruch hinterher. Eins haben alle Titel jedoch gemeinsam: eine erbärmliche Steuerung.

ZAHLENTAUSCH UNTER ZEITDRUCK

In 30 Levels sagen Sie den bösen Buben den Kampf an. Beide Alter Ego besitzen Stärken, die Sie an bestimmten Stellen anwenden müssen. Wandern



»Mist, wo ist er nur? So gewinnen wir das Versteckspiel nie.«



»Wenn's hinten brennt und vorne kracht, dem grünen Viech die Seele lacht.«

Sie in der menschlichen Gestalt von Bruce Banner umher, verlassen Sie sich auf List und Tücke. Der Doktor geht etwaigen Konfliktsituationen und Hindernissen geschickt mit Schleich- und Ausweichmanövern aus dem Weg. Bei seinen dünnen und kraftlosen Ärmchen kein Wunder! Zudem können Sie durch Schächte kriechen, an Leitern hoch- und runterkraxeln und diverse Schränke und Kisten verschieben. Rätseleinlagen gilt es ebenfalls zu lösen. Ein Beispiel: Sie müssen sich unter Zeitdruck in ein Computersystem hacken. Hierbei tauschen Sie Zahlen so lange gegeneinander aus, bis die numerische Reihe mit einem oben angegebenen Code übereinstimmt. Manchmal ist diese Aufgabe recht knifflig, sie sollte aber spätestens nach dem zweiten Anlauf geschafft sein.

ROHE GEWALT IST HIER GEFRAGT

Sobald Ihnen der Geduldsfaden reißt, kommt Ihr zweites Ich zum Vorschein. In dem gestählten Körper des Hulk pfeifen Sie auf Hirnakrobatik und lassen die Fäuste sprechen. Über 25 Attacken (Schläge, Tritte, Würfe, etc.) bieten sich an. Spezialangriffe, beispielsweise der Gamma-Stampfer oder Schall-Klatscher, sorgen für größeren Schaden bei den Gegnerscharen. Besonders schmerzhaft für Ihre Gegenüber wird es, wenn Sie durch Gefechte oder die Einnahme von herumliegenden, roten Kügelchen in den Raserei-Zustand verfallen. Dann können Sie Sondertechniken verwenden, denen kein Normalsterblicher standhält. Zu nennen wäre unter anderem den Super-Überkopf-Schlag. Diese Attacke ruft eine unglaublich starke Energiewelle hervor, die sämtliche Personen in einem gewissen Radius aus den Socken haut. Besonders witzig: Als Kind muss Bruce derart viel Spinat gelöffelt haben, dass er in der Rolle des Hulk Autos durch die Lüfte wirbeln, stabiles Mauerwerk durchbrechen und mal eben von einem Hochhaus springen kann. Natürlich, ohne sich dabei zu verletzen.

MIESE STEUERUNG UND GRAFIK

Auch wenn das Actionspiel *Hulk* einige gute Ideen präsentiert (Szenarien lassen sich komplett verwüsten, alle Objekte sind verwendbar, etc.) – am recht müden Spielverlauf ändert das wenig. Die Kämpfe sind, bis auf schwierige Auseinandersetzungen mit richtig fiesen Obermotzen, allesamt lächerlich einfach. Dasselbe gilt für die Schleich- und Schiebeaktionen, die Sie mit Bruce erleben. Ein ebenso trauriges Bild bietet die gewöhnungsbedürftige Steuerung und die unvorteilhaften Kameraperspektiven. Mittels Tasten bugsieren Sie Ihre Alter Ego mehr schlecht als recht durch die Schauplätze. In puncto Grafik liefert sogar *X-Men: Wolverine's Revenge* mehr – was etwas heißen will! Die Protagonisten wirken kantig und die Levels schreien nach mehr Farbe. Fazit: Wenn Sie einen gelungenen Hulk in Action erleben möchten, sparen Sie sich das Geld und gehen ins Kino. TANJA BUNKE

FAZIT



TANJA BUNKE

Och nööö! Nach dem bereits enttäuschenden *Wolverine's Revenge* hatte ich mir wirklich Besserung beim nächsten Marvel-Helden-Spiel erhofft. Das war ja wohl ein Griff ins Klo. Erst schießen mir die Tränen bei der grobpixeligen Grafik in die Augen, dann bekomm ich Ermüdungserscheinungen aufgrund des lahmen Spielverlaufs. So etwas hat der muskelbepackte Grünling nicht verdient.

HULK

MINDESTENS: 700 MHz, 192 MByte RAM, 1 GB HD	**GENRE:**	Action-Adventure
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Marvel
	VERTRIEB:	Vivendi Universal Interactive
SINNVOLL: 1.000 MHz, 256 MByte RAM, 2,3 GB HD, Win 98	**INTERNET:**	www.thehulk.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Der Hulk braucht keine Helfer. Sie prügeln sich allein durchs Abenteuer.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	50%
STEUERUNG	55%
GRAFIK	52%
SOUND	61%
MEHRSPIELER	–

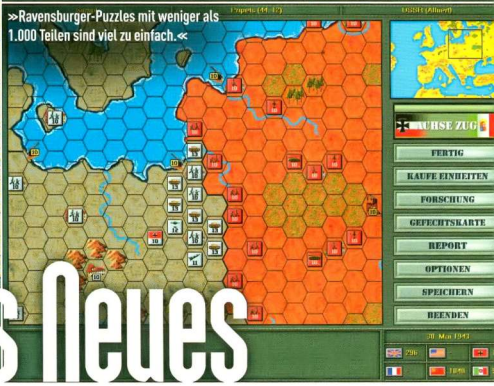
EINZELSPIELER

53%

AUSREICHEND – Müdes und optisch schwaches Abenteuer eines Marvel-Helden.







Im Osten nichts Neues

Wahlweise auf der Seite der Alliierten oder der Achsenmächte spielen Sie in STRATEGIC COMMAND den 2. Weltkrieg rundenbasiert nach.

Alle sechs Kampagnen steigen nur zu einer anderen Zeit in den 2. Weltkrieg ein, spielen aber ausnahmslos in Europa: Die erste beginnt mit der Invasion Polens, in der letzten planen die Alliierten die Landung in der Normandie. Nach dem Start jeder Kampagne löst sich das Spiel sehr schnell von den historischen Tatsachen. Egal ob Sie sich für die Alliierten oder Achsenmächte schlagen, von Ihren Befehlen hängt der Ausgang des virtuellen Weltkriegs ab. Dabei haben Sie die volle Entscheidungsfreiheit: Beispielsweise müssen Sie auf deutscher Seite nach der Eroberung Polens nicht sofort gegen Norwegen und Frankreich marschieren, sondern dürfen sich vorerst auf den Osten konzentrieren. Dank der guten Gegner-KI nutzen Ihre Feinde Schwachstellen an Ihren Grenzen gnadenlos aus. Je nach Einstellung verhalten sich neutrale Staaten unberechenbar: Durch eine Zufallskomponente schließen Sie sich überraschend einer der beiden Seiten an oder verweigern den Kriegseintritt. Diplomatische Verhandlungen gehören nicht zum Spielumfang.

KRIEG DER ICONS

Auf der riesigen Karte – zwischen einem Zipfel Kanadas im Nordwesten und Bagdad im Südosten – laufen die Schlachten höchst abstrakt ab. Die Icons von Armeen, Panzerverbänden, Korps, Luftflotten, Bombern, U-Booten, Kreuzern, Flugzeugträgern, Schlachtschiffen und Raketentruppen beanspruchen jeweils ein Hex-Feld. Glück spielt bei einzelnen Gefechten eine entscheidende Rolle, auch wenn Truppenart und -stärke, Erfahrung, Versorgungslage, Verschanzung, Terrain, Generäle und technologische Überlegenheit großen Einfluss auf den Ausgang eines Angriffs haben. Eroberte Gebiete versorgen Sie rundenweise mit Produktionspunkten, die Sie in die einfach strukturierte Forschung und zusätzliche Einheiten investieren dürfen. Für Spannung und hohe Wiederspielbarkeit ist gesorgt, auch wenn die miese Grafik selbst die genügsamen Augen von Hardcore-Strategen beleidigt.

ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Großer Tiefgang, aber das einfache Spielprinzip und die simple Steuerung sorgen ohne lange Einspielzeit für Vergnügen. Im Gegensatz zur globalen und hochkomplizierten Kriegssimulation *Hearts of Iron* konzentriert sich *Strategic Command* auf eher abstrakte Gefechte an der West- und Ostfront. Die gute Gegner-KI sichert den Einzelspielerspaß, besonders weil der Computer seinen Zug sehr schnell absolviert und die lästigen Wartezeiten – anders als im Mehrspielermodus – gering bleiben.

STRATEGIC COMMAND

MINDESTENS: 400 MHz, 64 MByte RAM, 70 MByte HD, Win95	**GENRE:**	Rundenstrategie
	PREIS:	Ca. € 28,-
	ENTWICKLER:	Fury Software
	VERTRIEB:	Most Wanted Games
SINNVOLL: 600 MHz, 128 MByte RAM	**INTERNET:**	most-wanted-games.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Abwechselnd einer gegen einen; 1 Sp./CD/DVD (außer an einem PC)

PC: 2 Spieler
NETZWERK: 2 Spieler
INTERNET: 2 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	74%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	13%
SOUND	29%
MEHRSPIELER	65%

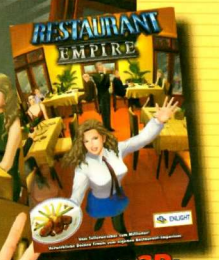
EINZELSPIELER

67%

BEFRIEDIGEND – Nur für Hardcore-Strategen mit Sehschwächen interessant

RESTAURANT EMPIRE

Vom Tellerwäscher zum Millionär!

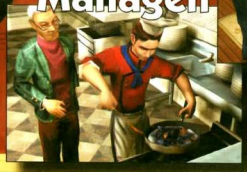


Die erste 3D-Restaurant-Simulation











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

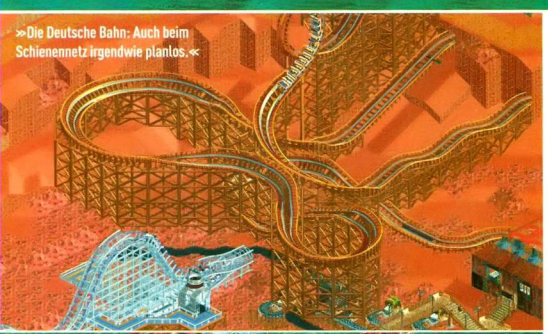
VIDIS www.vidis.com

- 17 neue Szenarien
- Bekannte Sehenswürdigkeiten (Eiffelturm, Big Ben, Chinesische Mauer, Freiheitsstatue, Kolosseum ...)
- Über 50 zusätzliche Achterbahnvarianten
- Über 200 neue Spiel-Elemente

»Smarties-Plantage zur Erntezeit.«

Auf Sand gebaut?

März, Jahr 1



»Die Deutsche Bahn: Auch beim Schienennetz irgendwie planlos.«



»Beim Vatertagsausflug in den Wald hatte der eine oder andere eine Fahne.«

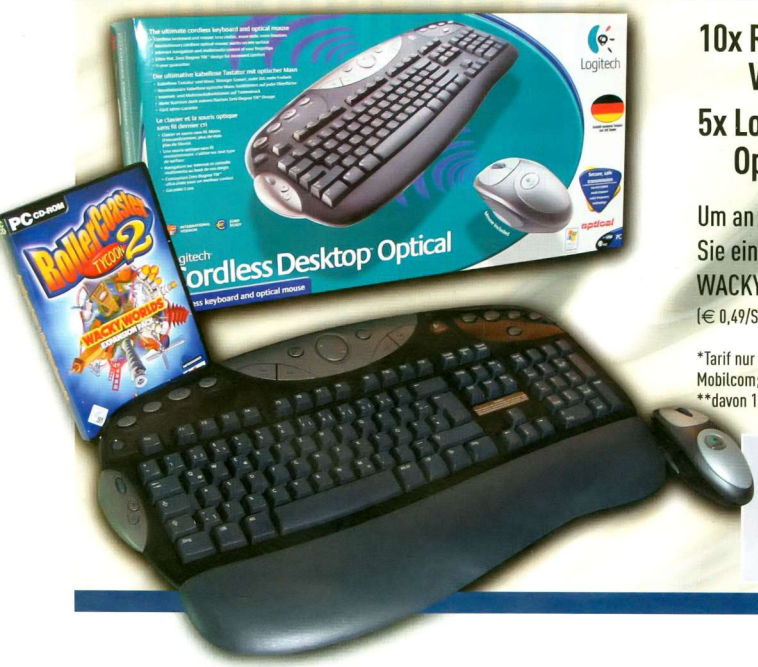
Fans kritisierten die mangelnden Innovationen in ROLLERCOASTER TYCOON 2. Erfüllt das Add-on WACKY WORLDS die Wünsche der Spielgemeinde?

Liebhaber von *Rollercoaster Tycoon* wurden vom zweiten Teil enttäuscht: Statt neuer Grafik, verbesserter Steuerung und erweiterten Spielfunktionen gab es nur eine etwas höhere Auflösung, andere Parks und neue Attraktionen. Das Add-on *Wacky Worlds* hat also viel gutzumachen und beim stolzen Preis von knapp 30 Euro dürfen Sie auch eine ganze Menge erwarten. Das Päckchen entpuppt sich jedoch schnell als Mogelpaket, das den Erwartungen nicht gerecht wird. 17 weitere Szenarien ändern nichts an der Spielweise. Die Missionen geben Ihnen wie gewohnt ein knappes Startguthaben oder verpflichten Sie, bestimmte Besucherzahlen und Park-Bewertungen zu erreichen. Für ein paar Stunden zusätzliche Unterhaltung reicht das aus. Aber dafür müssen Sie keine Erweiterung kaufen: Auf der offiziellen Homepage finden Sie bereits ein kleines Add-on und 16 Szenarien zum kostenlosen Download! Zum Glück bietet *Wacky Worlds* zumindest noch ein paar weitere Inhalte.

KULTUR FÜR DEN THEMENPARK

Wirklich hübsch sind die neuen Grafiken berühmter Sehenswürdigkeiten, die jeden Park optisch aufwerten. Ein Tempel der Inka, der Ayers Rock, die Victoria-Wasserfälle oder der Taj Mahal stellen einen idealen Mittelpunkt für

ABGREIFEN UND UNPLUGGED ZOCKEN!



10x Rollercoaster Tycoon 2 Wacky World

5x Logitech Cordless Desktop Optical Maus und Tastatur

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, senden Sie eine SMS mit dem Inhalt „pcagewinnspiel WACKYWORLD" an die 82 444.
(€ 0,49/SMS*)

*Tarif nur gültig bei D1 t-mobil; D2 Vodafone**; E-Plus; O2; Mobilcom; Debitel
**davon 12 Cent Vodafone-Leistung

Sie können auch einfach per E-Mail (gewinnspiel@pcaction.de) oder Postkarte teilnehmen. Schicken Sie Letztere an:

PC ACTION
„Gewinnspiel: Wacky Worlds"
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth



»Vergebliche Mühe: Die Bonsai-Bäume machen Legoland Europa auch nicht realistischer.«

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Auf Szenarios habe ich keine Lust, stattdessen bevorzuge ich Endlosspiele oder designe mörderische Achterbahnen. Diese Art von Spieler bedient *Wacky World* nicht. Wegen der geringfügig erweiterten Parkausstattung lohnt es sich kaum, 30 Euro auszugeben. Da auch trotz der neuen Objekte die Grafik und Spielweise identisch bleiben, kann sich der Spielspaß nicht erhöhen. Das ist mir zu wenig für ein ordentliches Add-on.

Ihren Vergnügungspark und einen erstklassigen Publikumsmagneten dar. Gleichzeitig schränken solche kolossalen Bauwerke und Naturwunder den Platz ein, der für Ihren Park zur Verfügung steht. Zum Umfang des Addons gehören darüber hinaus über 50 Achterbahnvarianten. Wer seine Attraktionen nicht gerne selbst am Reißbrett entwirft, dem wird viel lästige Arbeit abgenommen. Ziehen Sie Achterbahnen der Marke Eigenbau vor, dienen diese Kreationen immer noch als gute Inspiration. Insgesamt integriert *Wacky Worlds* über 200 neue Spiel-Elemente, wodurch sich etwas abwechslungsreichere Freizeitparks aufbauen lassen. Eventuell reicht das Fans als Anreiz. Der durchschnittliche Spieler kommt aber kaum auf seine Kosten.

ALEXANDER GELTENPOTH

RCT 2 WACKY WORLDS

MINDESTENS: 300 MHz, 64 MByte RAM, 660 MByte HD, Win98	**GENRE:**	WiSim
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Chris Sawyer Development
	VERTRIEB:	Atari
SINNVOLL: 600 MHz, 128 MByte RAM	**INTERNET:**	www.rollercoastertycoon2.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Chefs von Freizeitparks dulden keine Konkurrenz. Nur der Computer ist Gegner.
PC: 2 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

GUT – Teurer Missionsnachschub für Freizeitpark-Manager.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	63%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	51%
SOUND	62%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

76%

Da seh ich Rothaut!

Nach AMERICAN CONQUEST setzen Sie in FIGHT BACK die Schlachten gegen die amerikanischen Ureinwohner fort: Ein innovationsloses Add-on, für das Sie das Hauptspiel nicht benötigen.



>>Für die Rolle des Don Quichotte bewarb sich eine ganze Meute Möchtegernritter.<<

Amerika zwischen 1517 und 1804: Die Ureinwohner wehren sich verzweifelt gegen die Angriffe der militärisch überlegenen Kolonialmächte. Technisch und thematisch entspricht *Fight Back* damit ganz *American Conquest*. Sogar der Spielumfang ist nahezu identisch: Drei der fünf neuen Kampagnen dürfen Sie nacheinander aus der Sicht beider Kriegsparteien spielen. Zu diesem Zweck stehen Ihnen mit Deutschland, Russland, Haida, Portugal und den Niederlanden fünf weitere Nationen zur Wahl, die Sie auch im Mehrspielermodus kommandieren können. Das Truppenkontingent erweitert sich damit um weitere 50 Einheiten. Neben den 25 Kampagnenmissionen bieten jeweils zehn Einzelszenarien und Schlachtfeld-Missionen strategisch anspruchsvolle Unterhaltung.

DIE MASSE MACHT'S NICHT

An der Spielweise ändert sich dadurch nichts: Sie selektieren und kommandieren gleichzeitig Hunderte Soldaten. Auf den größeren Karten prallen mitunter sogar mehr als 10.000 Einheiten aufeinander. Armeen formieren sich automatisch und lassen sich so relativ einfach in Stellung bringen. Sobald ein Kampf ausbricht, lösen sich aber die Formationen sehr schnell wieder auf und ein wildes Chaos bricht aus. Interessanter als kleine Gefechte sind die Massenschlachten nicht, außerdem leidet die Optik unter dem Gewusel übel. Im Vergleich zu den strategischen Scharmützeln spielen Basisbau und Einheitenproduktion die zweite Geige, obwohl auch *Fight Back* mit Gold, Nahrung, Holz, Eisen, Kohle und Stein eine ganze Reihe Rohstoffe berücksichtigt. ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT

ALEXANDER GELTENPOTH

Sie müssen schon absoluter Fan von *American Conquest* sein oder ein Faible für riesige, unübersichtliche Massenschlachten besitzen, um sich für *Fight Back* zu begeistern. Ohne die sehr gute Steuerung wäre die Kontrolle über größere Armeen gar nicht möglich und ist selbst so eine heikle Sache. Die riesigen Gefechte haben noch einen Nachteil: Hübsch animierte Männchen, Reiter und Kanonen versumpfen im allgemeinen Truppengewusel. Das sieht nicht mehr gut aus.

AMERICAN CONQUEST FIGHT BACK

MINDESTENS: 233 MHz, 128 MByte RAM, 1.350 MByte HD, Win95	**GENRE:**	Echtzeitstrategie
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	GSC Game World
	VERTRIEB:	CDV
SINNVOLL: 1.000 MHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.americanconquest.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch mit und ohne Basis, historische Schlachten; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 7 Spieler
INTERNET: 7 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	68%
SOUND	65%
MEHRSPIELER	72%

EINZELSPIELER **70%**

BEFRIEDIGEND – Innovationslos: der dritte Aufguss nach Cossacks und American Conquest.



>>So ein Spinatfleck geht nur schwer raus. Da hilft auch kein Blubb.<<



>>Die Küstenwache achtet auf die strikte Einhaltung des Badeverbots.<<

Ihr BEMI Partner in Ihrer Nähe

PLZ0... Bekas Computer D-01904 Neukirch Tel.: 035951/31656 - Richter EDV-Systeme D-03185 Peitz Tel.: 035601/30968 - NetKom GmbH - Netze & Kommunikationssysteme D-04720 Großweitzschen Tel.: 03431/589-0 - CHD Computer Hans Donaubauer D-04774 Dahlen Tel.: 034361/826-0 - C+C GmbH Computer + Communication D-04924 Bad Liebenwerda Tel.: 035341/629-0 - SE-Computers Silvio Ettel D-06268 Querfurt Tel.: 034771/41532 - IOS Computertechnik D-06311 Helbra Tel.: 034772/33280 Computerspezialist Frank Linse D-07407 Rudolstadt Tel.: 03672/353453 PLZ 1... Indat GmbH D-10707 Berlin Wilmersdorf Tel.: 030/8933393 - BüroExpress GmbH D-10713 Berlin Tel.: 030/86399005 - IQI Data Schedlinsky D-12279 Berlin Tel.: 030/723 25 855 - UB-Computer 110 GmbH D-13409 Berlin Tel.: 030/49610043 - APPA Computer-Netzwerke-Beratung D-13595 Berlin-Spandau Tel.: 030/36282130 - G.I.A Computershop Belzig D-14806 Belzig Tel.: 033841/33589 - DG-Network International D-15517 Fürstenwalde Tel.: 01908/148734 PLZ 2... Gewecke Computer-technik D 21391 Reppenstedt Tel.: 04131/61768 - Hebrock & Proll Computer GmbH D-22041 Hamburg Tel.: 040/6571023 - Hebrock & Proll Computer GmbH D 22549 Hamburg Tel.: 040/8316046 - ASSD OHG D-25917 Leck Tel.: 04662/5695 - Ing.Büro Michael Au D-26388 Wilhelmshaven Tel.: 04421/53943 - RUBI Elektronik D-26506 Norden Tel.: 04931/ 13696 - Andreas Barsch D-26639 Wiesmoor Tel.: 04944/912333 - Dierking Computer D-28790 Schwanewede Tel.: 0421/6368909 - W+W Hard- & Software D-29313 Hambühren Tel.: 05084/400511 PLZ 3... Memo Computer & Alarmtechnik Steffen Isbemer OHG D-30952 Ronnenberg Tel.: 0511/461056 - PEGOCOM Elektronik-Handel D-30952 Ronnenberg Tel.: 05109/5153-74 - Kerklau Computer D-32257 Bunde Tel.: 05223/687102 LOGOsoft D-33332 Gütersloh Tel.: 05241 / 53 12 38 - Perkons Robert D 33604 Bielefeld Tel.: 0521/7858466 - Bemi Computer KA GmbH D-34127 Kassel Tel.: 0561/80759-0 - Innovation 2000 Handelsagentur D-34466 Wolfhagen Tel.: 0700/46602000 - Computer Buchenau GmbH D-34576 Homberg (Efze) Tel.: 05681/4040 - VCB Computer D-36208 Wildeck Hönebach Tel.: 06678/1536 - RSK Röder System Kommunikation GbR D 36367 Wartenberg Tel.: 06648/3213 - Comex Computer D-39179 Barleben Tel.: 039203/61007 PLZ 4... Feld edv GmbH D-40489 Düsseldorf Tel.: 0203/74 99 99 - ADAMS D-41063 Mönchengladbach Tel.: 02161/80001-0 - Digital Universe 2000 D-41334 Nettetal Tel.: 02153/405880 Alpasoft Systems D-41747 Viersen Tel.: 02162/560599 Computer u. Büro Marita Brüggemann D-46284 Dorsten Tel.: 02362/76497 - SVO Webdesign Gbr. D 47495 Reinberg Tel.: 02802/808298 - M.O.D.E.R.N. Media GmbH D-48282 Emsdetten Tel.: 02572/958580 - Oelrich Informationstechnik D-49074 Osnabrück Tel.: 0541/2022700 Döveling Bruno Telekommunikation D 49626 Bippen Tel.: 05435/5061 - Softnet EDV-Beratung GmbH D-49809 Lingen Tel.: 0591/9150600 PLZ 5... BCS-Computer Bohrer Computer Service D-52379 Langeweshe Tel.: 02423/901033 PLZ 6... Heinz Derlet Hard- und Software D-61184 Karben Tel.: 06039/9143 - Ernst Computer Studio D-63450 Hanau Tel.: 06181/28609 - FRAGEWARE Andreas Sertel IT Service&Vertrieb D-66482 Zweibrücken Tel.: 06332/811103 - ANC Computersysteme D-69123 Heidelberg Tel.: 06221/831338 PLZ 7... Kuhn Computer D-72108 Rottenburg Tel.: 07472/ 919989 - HS-EDV Vertrieb GmbH D-73240 Wendlingen Tel.:07024/5019020-ComputertechnikBankertD-74613Ohringen Tel.: 01805/651700 - Kalypso Datentechnik D- 74838 Limbach Tel.: 06287/91011 - Opti Systems Computer GmbH D-76187 Karlsruhe Tel.: 0721/562073 - ABC Arnold Blass Communikationstechnik Vertrieb GmbH D- 76547 Sinzheim Tel.: 07221/98350 - SC Computer D-78120 Furthwangen Tel.: 07723/914718 PLZ 8... WWW COMPUTERFUKE DE D-81737 München Tel.: 089/43640410 - CNS Computer D-82178 Gröbenzell Tel.: 089/89020267 - ENROM Consulting D-82205 Gilching Tel.:08105/773252-VerCom GbRD-82380 Peißenberg Tel.: 08803/ 9482 - XEON-Trade D-83064 Raubling Tel.: 08035/909678 - HKI Büromaschinen & Computer GmbH D-83308 Trostberg Tel.: 08621/5514 - Rupertigau Bürosysteme Angerer GmbH D-83435 Bad Reichenhall Tel.: 08651/3016 - CONTROL Computer Service GmbH D-83512 Wasserburg Tel.: 08071/924900 - B.C.D. Vertriebs GmbH D-84489 Burghausen Tel.: 08677/98070 - Spinnler EDV-Managment D-85080 Gaimersheim Tel.: 08458/ 342960 - Weber Computer & Kommunikation D-85296 Rohrbach/Fahlenbach Tel.: 08442/7425 - Computer Durmaz D-85354 Freising Tel.: 08161/883348 - Bürobedarf Beck D-85368 Moosburg Tel.: 08761/2540 - PC and More GmbH D-85435 Erding Tel.: 08762/9985 - Personal Computer und mehr ESW D-85664 Hohenlinden Tel.: 08124/527583 - Elektronik Dürr D-86653 Monheim Tel.: 09091/907156 - Bürotechnik Schuster D-86720 Nördlingen Tel.: 09081/2976-12 - Hoffmann + Fritsche Computertechnik GmbH D-87700 Memmingen Tel.: 08331/ 495642 - Elektro Bochtler D-88441 Staffiangen Tel.: 07357/ 1873 - KOTEC Büro & ComputerTechnik D-89129 Langenau Tel.: 07345/237200 PLZ 9... Jantsch Franken Computer e.K. D-90453 Nürnberg Tel.: 0911/63289-0 - Schick EDV-Systeme GmbH D-91154 Roth Tel.: 09171/9686-0 - Elektro Fuchs GdbR D-91550 Dinkelsbühl Tel.: 09851/9524 - EDV -Beratung Weißenburg D-91781 Weißenburg Tel.: 09141/87700 - IDV Hard- u. Software GmbH D-92355 Velburg Tel.: 09182/931700 - SATEX-Com D-93073 Neutraubling Tel.: 09401/ 913339 - hb Computersysteme D-93128 Regenstauf Tel.: 09402/500005 - Höfig Computersysteme D-94227 Zwiesel Tel.: 09922/60472 - Fritz KG Bürotechnik & Büroeinrichtung D-94234 Viechtach Tel.: 09942/9447-0 COMSTAR D-94315 Straubing Tel.: 09421/889863 - Bürotechnik Weber (Edgicam) D-94447 Plattling Tel.: 09931/5566 - Donau Com Tech D-94474 Vilshofen Tel.: 08549/971903 - EDV Systeme Lukscn D-94481 Grafenau Tel.: 08552/81681 - Computer Kohlhofer D-94542 Haarbach Tel.: 08535/919930 - GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH (Filiale) D-95100 Selb Tel.: 09287/91283 - GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH D-95213 Münchberg Tel.: 09251/8038 - CW-Computer D-97633 Großbardorf Tel.: 09766/9200 - Elektro-Schellenberg D-98597 Fambach Tel.: 036848/21667

Sommer Spezial

BEMI

first in service

AMD Athlon XP

XP 2600+

512 MB DDR-RAM (PC333)

128 MB DDR Grafikkarte NVIDIA GeForce4 Ti 4200 TV-out

120 GB Festplatte

CDRW/DVD-Brenner

Windows® XP Home



XAVIA

x.junior BEMI-Spezial

AMD Athlon™ XP 2600+ Prozessor

Midi Tower ATX · AMD Athlon XP 2600+ Prozessor · 128 MB DDR NVIDIA GeForce4 Ti 4200 TV-Out · 512 MB DDR-RAM (PC-333) · 120 GB HDD · FDD 3,5" · DVD 16x/48x, DVD-RW: Schreib-Formate: DVD-R 2x, DVD-RW/DVD-RAM 1x, CD-R 8x, CD-RW 12x, Lesefunktion/Lesen: DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD+RW, CD-ROM (Mode1,2) CD-DA, CD-I, CD-XA, Mixed Mode, CD-Extra, CD-Text, Photo-CD, CD-R, CD-RW, DVD RAM · Sound 6 Ch. Audio o.B. · LAN · 2x USB 2.0 · MB MSI NVIDIA nForce2 K7N2-L · Cordless Tastatur silber mit Maus · Microsoft Windows® XP Home Edition · DVD Player · CD-RW Software

24 Monate Pick-Up-Service

999.-€

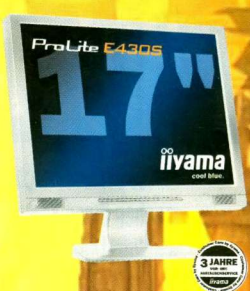
XAVIA empfiehlt Microsoft® Windows® XP

Microsoft® Windows® XP Home Edition
entfesselt völlig neue, einzigartige Erlebnisse mit dem PC und im Internet. Konsequent für die Anforderungen privater Nutzer optimiert.

iiyama

ProLite E430S 17"

Für anspruchsvolle Anwender, die eine große Arbeitsfläche bevorzugen, ist der Pro Lite E430-S mit einer Diagonale von 43 cm eine sehr gute Wahl. Der 17-Zöller stellt eine Auflösung von 1280 x 1024 Bildpunkten gleich 1,3 MegaPixel dar. Die hohen Kontrast- und Helligkeitswerte ermöglichen gestochen scharfe Bilddarstellungen und satte Farben. Einstellmöglichkeiten zum sRGB sowie eine Gamma-Korrektur runden die hochwertige Ausstattung des Business-LCDs ab. Das Gerät ist auch in Schwarz erhältlich (ProLite E430S-B).



499.-€

3 JAHRE

TREKSTOR

USB-FlipDrive – 6 GB "6 in 1" mobiles Kartenlese- und Datenspeichergerät

- Ein-Knopf Kopiermodus
- Datenübernahme auf interne Festplatte 6 GB ohne PC
- Datenaustausch über USB Anschluss
- Lieferumfang: Li-Ion Akku, Aufladekabel, USB Kabel, Tasche, Flip Album Software (Vollversion)

Unterstützte Kartenformate:
CompactFlash Type I/II, Smart Media, MicroDrive, Memory Stick, Secure Digital Card, MultiMedia Card



199,95 €

TREKSTOR

USB-STICK Fast 256 MB

Diskettenlaufwerk ADE...

- Inkl. E-Mail Client
- Passwortschutz (optional)
- Bootfähig
- Kein Treiber notwendig
- Extrem schnell

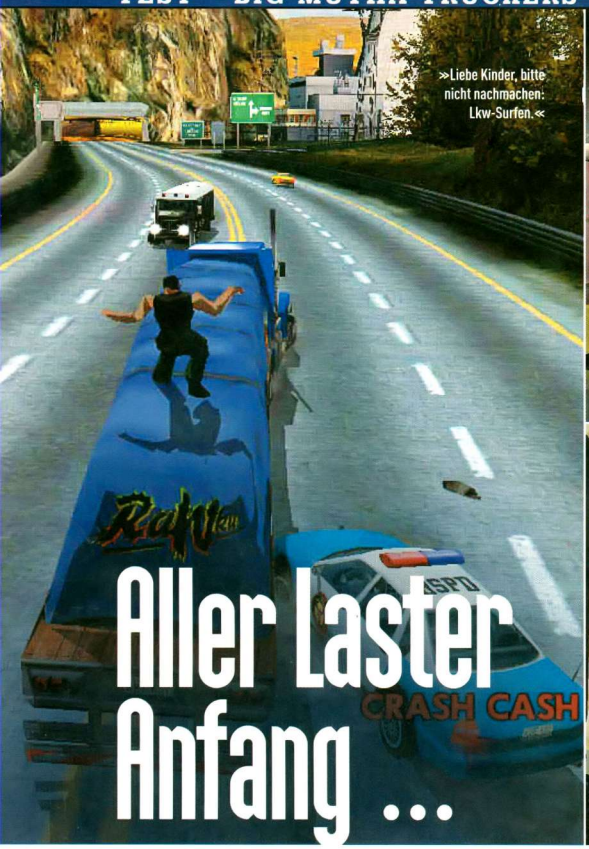


66,95 €

PCW3 Titan des Jahres TrekStor PC WELT

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.

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.



Aller Laster Anfang ...





... ist schwer, auch bei BIG MUTHA TRUCKERS. Denn dort machen Ihnen Biker, Bullen und Beulen das possierliche Trucker-Leben zur Hölle.

20 Meter lang ist nicht nur Bezolds Schleimspur, wenn er auf dem Weg ins Chef-Büro mal wieder um Urlaub bettelt, sondern auch Ihr Arbeitsplatz bei der Konsolenumsetzung mit dem sympathischen Namen *Big Mutha Truckers*. Da ihre Big Mutha bald in Rente geht, hat sie unter ihren vier Söhnen einen Wettbewerb ausgerufen. Wer in 60 Tagen mit seinem Truck am meisten Kohle scheffelt, erbt das familieneigene Transportunternehmen – genial. Also klemmen Sie sich hinters Steuer Ihres Lkws, tuckern von Stadt zu Stadt, um Waren billig ein- und teuer zu verkaufen. Was gerade wo benötigt wird, erfahren Sie in den örtlichen Bars. Gelegentlich fordern Sie dort auch andere Brummis zu kleinen Wettfahrten heraus, die ebenfalls Knete bringen.

PLATZ DA!

Big Mutha Truckers ist ein reinrassiger Fun-Raser. Wer andere Autos von der Straße rammt, Polizei und Motorrad-Gangs plättet und dann noch entkommt, bevor die Typen Ihren Truck entern oder stoppen, verdient sich ebenfalls ein nettes Taschengeld. Etwaige Schäden können Sie im nächstbesten Ort reparieren lassen. Dort müssen Sie gelegentlich auch den Tank auffüllen. Überschüssiges Geld kann zudem in Spoiler, Stoßfänger, stärkere Motoren oder sonstiges Tuning-Zubehör investiert werden. Bei Grafik und Steuerung merkt man *Big Mutha Truckers* seine Konsolenherkunft an. Besonders die Scroll-Down-Menüs nerven tierisch. Die Bedienung Ihrer Vehikel geht relativ leicht von der Hand. Lediglich Bonusspielchen wie die Einparkübungen erfordern ein ruhigeres Händchen als auf dem Highway. Für die stimmige Musikuntermalung sorgen diverse Country-Radiosender. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Auf dem Highway ist die Hölle los – vor allem, wenn ich mit meinem 60-Tonner genüsslich den Gegenverkehr und diverse Polizeiautos plätte. *Big Mutha Truckers* macht durchaus eine Menge Laune. Die einzelnen Jobs und diversen Wettrennen sorgen mittelfristig für spaßige Abwechslung. Langfristig kann es der Lkw-Raser aber nicht mit der Missionsvielfalt eines *GTA Vice City* aufnehmen. Zu eintönig sind der ewig gleiche Warentransport und die wenigen Städte.

BIG MUTHA TRUCKERS

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 760 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Rennspiel
	PREIS:	Ca. € 35,-
	ENTWICKLER:	Eutechnyx
	VERTRIEB:	Empire
SINNVOLL: 1.500 MHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.bigmuthatruckers.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt's nicht!

PC: 1
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	73%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	74%
SOUND	73%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER

69%

BEFRIEDIGEND – Witzige Trucker-Raserei mit geringer Langzeitmotivation

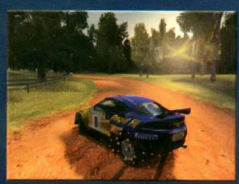
colin mcrae rally 3™



JETZT PC AUFRÜSTEN! UM 300 PS.







PC CD

PlayStation

XBOX

In 100 Metern, 90° links.

Und ab zum nächsten Spiele-Händler. Nach den Erfolgen auf PS2 und Xbox erobert Colin McRae Rally 3 – die Genre-Referenz unter den Rallye-Sims – jetzt auch den PC. Mit nie dagewesener, gestochen scharfer Grafik, revolutionärem Schadensmodell, beeindruckend realistischen Wettereffekten, brandneuem Karriere-Modus, original Ford Service, Area Support, Profi-Tipps von Beifahrer Nicky Grist uvm. Colin McRae Rally 3 für PC. More drive than ever.

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com

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







Wo gehobelt wird ...

... fallen gelegentlich auch Motorradfahrer. Zumindest bei MOTO GP 2, der realistischsten Zweirad-Hatz auf dem PC.

Tolle Grafik und realistisches Gameplay zeichneten THQs Motorradsimulation im vergangenen Jahr aus. Jetzt geht der Nachfolger an den Start. Allerdings nur mit den Daten der Saison 2002, dafür aber mit beeindruckenden Spielmodi. Neben den klassischen Trainings-, Einzel- und Zeitrennen gibt es einen spaßigen Stunt-Modus und mehrere Herausforderungen. So müssen Sie beispielsweise in einer vorgegebenen Zeit einen Hindernisparcours durchqueren oder einem Konkurrenten davonheizen. Höhepunkt des Ganzen ist der Karrieremodus, bei dem Sie eine komplette Weltmeisterschaft mit einem der 20 Original-Fahrer auf dessen 500cc-Bike bestreiten. Alternativ erstellen Sie mithilfe des beiliegenden Editors einen eigenen Fahrer mitsamt stilvollem Motorrad.

RAMBOS AUF RÄDERN

Die 17 Rennstrecken sehen ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich, müssen aber im Laufe des Spiels erst freigeschaltet werden. Drei Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, dass sowohl blutige Anfänger als auch alte Biker-Hasen auf ihre Kosten kommen. Neulinge sollten jedoch etwas Einarbeitungszeit für die ordentliche, mitunter aber etwas feinfühlige Steuerung einplanen. Ärgerlicherweise gibt es keine zuschaltbare Idealllinie. Dafür zeigt ein farbiger Pfeil vor jeder Kurve an, ob Sie diese mit der momentanen Geschwindigkeit unfallfrei nehmen können. Die Intelligenz der Gegner ist gelungen, allerdings gehen diese manchmal doch eine Spur zu rüpelhaft zur Sache. Wenn man während eines Rennens kurz vor dem Ziel von einem überrundeten Fahrer von der Piste geschossen wird, kommt reichlich Frust auf. Etwas mehr Feintuning wäre hier wünschenswert gewesen. Letzteres gelang zumindest bei der Fahrphysik, die das Fahrverhalten der 500cc-Öfen glaubwürdig simuliert. Nochmals aufpoliert haben die Entwickler die ohnehin schon erstklassige Optik von *Moto GP* mit ihren zahlreichen Kameraperspektiven. Motorräder, Fahrer und Strecken strotzen nur so vor Details. Der flimmernde Horizont bei großer Hitze oder am Helm-Visier abperlende Regentropfen schauen einfach klasse aus und sorgen im Zusammenspiel mit leistungsfähiger Hardware für eine beinahe TV-gerechte Präsentation.

CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Nicht nur VIVA-Quasselstrippe und frisch gebackener Erotikfilmchen-Produzent Mola Adebisi weiß, dass Motorradfahren alles andere als einfach ist. Wer nicht am nächsten Baum kleben bleiben möchte, muss schon etwas üben – das gilt auch bei *Moto GP 2*. Wer den Dreh einmal raus hat und auf Zweirad-Rennspiele steht, wird jedoch begeistert sein. Schade nur, dass kleinere KI-Mängel und die leicht gewöhnungsbedürftige Steuerung den positiven Gesamteindruck etwas trüben.

MOTO GP 2

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 600 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Rennsimulation
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Namco
	VERTRIEB:	THQ
SINNVOLL: 1.800 MHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.namco.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu vier Spieler drücken an einem PC oder via Netzwerk auf die Tube.

PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: 1-4 Spieler
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	87%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	81%

EINZELSPIELER

81%

SEHR GUT – Starke Motorrad-Sim mit beeindruckender Optik!

EINLESEN UND ABFAHREN

DIE GANZE WELT DES ELECTRONIC ENTERTAINMENT



Das Magazin für Action-Gamer.
Kross
Konkret
Konkret



Das große PC-Spielemagazin. Wissen, was gespielt wird.



Das Hardware-Magazin für PC-Spieler. Tests, Tipps, Tuning.



Das unabhängige PlayStation-Magazin mit DVD. Voll the planet playzone.



Das unabhängige Xbox-Magazin. Ein Lexikon für Xbox-Fans!



Das meistgeklaute Nintendo-Magazin. Enter N-ZONE.

Das große Magazin für Filmfans. Kino, DVD, Technik



Alles, was Kids interessiert. It's showtime.



COMPUTEC MEDIA

- Authentische Rallyes in acht Ländern mit je sieben Streckenabschnitten
- 14 Original-Rennwagen
- Neuer Karrieremodus mit Colin McRae
- Kein Arcade-Modus mehr
- Realistisches Schadensmodell
- Wettersimulation
- Mehrspielermodus

PC ACTION GOLD

Was für eine Fordsetzung!

»FIAT: Für Italiener ausreichende Technik.«

Über ein halbes Jahr nach der Konsolen-Veröffentlichung dreht COLIN MCRAE RALLY 3 endlich auch auf dem PC seine Runden. Und die elendige Warterei hat sich gelohnt.

Colin McRae? Ist das nicht dieser durchgeknallte Schotte, der sich vergangenes Jahr seinen verletzten Daumen amputieren lassen wollte, nur um kein Rennen zu verpassen? Ganz genau, der ist das. Der Daumen blieb übrigens dran und der gute Colin konnte den Entwicklern auch beim dritten Teil „seines" Spiels beschwerdefrei unter die Arme greifen. Neben dem Meister selbst standen den Programmierern dessen Ford-Ingenieure mit Rat und Tat zur Seite, um eine noch realistischere Simulation des Renngeschehens zu ermöglichen. Der spaßige Arcade-Modus des Vorgängers, bei dem Sie gegen mehrere Kontrahenten ein klassisches Rennen absolvierten, wurde kurzerhand eingestampft. Genau wie die Möglichkeit, einen Karrieremodus mit „Konkurrenzwagen" von Citroen, Subaru oder Peugeot zu bestreiten. Wer diese Spieloption anklickt, darf ausschließlich mit Colin McRae und dessen Beifahrer Nicky Grist in deren Ford Focus über Stock und Stein holpern. Schade eigentlich. Dafür bekommen virtuelle Rallye-Piloten aber 100 % Authentizität geboten.



REALISMUS PUR

Sämtliche Telemetrie-Daten entsprechen der Wirklichkeit und sorgen somit für ein noch realistischeres und vor allem überzeugenderes Fahrgefühl, das für Freunde kurzweiliger Arcade-Rasereien allerdings noch immer ein rotes Tuch sein dürfte. Zumal Sie einzig und allein gegen die Uhr fahren, direkte Duelle mit Konkurrenten gibt es nämlich nicht. Die Alternativen zum Karrieremodus sind ein verkappter Mehrspieler-Modus, bei dem Sie via Splitscreen zwei einzelne Etappen abfahren. Sehr viel besser: das Einzelrennen. Hier bestreiten Sie eine Rallye mit sieben Etappen im Wagen (u. a. Mitsubishi Lancer Evo VII RS II, Subaru Impreza WRX oder Ford Puma) und Land Ihrer Wahl. Ob es Sie ins verschneite Schweden, ins regnerische Japan oder ins eher staubige Spanien zieht, bleibt Ihnen überlassen. Durch gute Platzierungen schalten Sie zudem neue Autos, Reifen und weitere Tuning-Utensilien frei, die Ihre PS-Schleuder noch ein wenig schneller machen.

GANZ SCHÖN KURVIG!

Die acht Rennstrecken sind herausfordernd und erlauben so gut wie keine Fehler. Zwar weisen Sie Beifahrer und Richtungspfeil auf Grad und Art

IM VERGLEICH

Colin McRae Rally 3	85%
Rallisport Challenge (abgewertet)	84%
Colin McRae Rally 2 (abgewertet)	80%

Aller guten Dinge sind drei? Im Fall von Colin McRae schon, auch wenn Teil 3 noch Platz für Verbesserungen lässt. Die einen Tick weniger realistische Alternative zum Ex-Weltmeister heißt Rallisport Challenge, dicht gefolgt vom immer noch guten ColinMcRae 2.

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Der erhoffte Rallye-Meilenstein ist *Colin 3* nicht geworden. Zwar sind das Fahrmodell herausragend und die Simulation des Renngeschehens nahezu perfekt. Doch die vielen Schattenseiten der im ersten Augenblick erstklassigen Grafik sowie die zu wenigen Spielmodi trüben den Gesamteindruck etwas. Fans des Vorgängers und Rennspielliebhaber sind trotzdem und zu Recht begeistert. Gelegenheits-Raser mit dem Wunsch nach mehr Action und dem abgeschafften Arcade-Modus können sich auf den vierten Teil freuen – der ist ja bereits in der Mache und verspricht nicht nur optisch einige Neuerungen.



»Ahmet Iscitürk hat sich auf dem Weg zur Arbeit verfahren.«



Wir touchieren hier natürlich nur die Wand, um Ihnen den schönen Funkenflug zu zeigen!



Top: Wassertropfen wandern vom Fahrtwind getrieben die Frontscheibe nach oben und der Scheibenwischer hinterlässt realistische Schlieren.

der nächsten Kurve hin. Doch bei solch typischen Rennsituationen hilft das auch nicht mehr viel: Oft müssen Sie aus einer Haarnadelkurve mittels Handbremse eine 180-Grad-Wende vollführen, danach mit Vollgas in eine weite Linkskurve heizen und urplötzlich Ihr Tempo drosseln, da Kurve sowie Strecke immer enger werden. Und das noch auf rutschigem Untergrund. Hölle! Doch auch hier gilt: Übung macht den Meister und an der erneut gelungenen Steuerung liegen etwaige Ausflüge an den nächsten Baumstamm garantiert nicht. Außerdem gibt es jetzt vor jeder Rallye einen Test-Tag, bei dem Sie sich mit der Strecke vertraut machen dürfen. Das ist bitter nötig, denn Reparaturen sind nicht nach jeder Etappe möglich. Und Motorschäden, Reifenplatzer, davonfliegende Motorhauben (!) und Beifahrertüren wirken sich mächtig auf das Fahrgefühl Ihrer Boliden aus.

LICHT UND SCHATTEN

Nicht nur das grandiose Schadensmodell, sondern auch sämtliche der 14 Rallye-Wagen wurden exzellent und mit reichlich Liebe zum Detail in Szene gesetzt. Environment-Mapping sorgt für coole Licht- und Spiegel-Effekte, aufspritzende Gischt sowie eine mit der Zeit immer schmutzigere Karosserie zeugen von erstklassiger Design-Arbeit. Selbst an glühende Bremsscheiben oder Funken schlagende Felgen nach Reifenplatzern haben die Entwickler gedacht. Während die Autos prima aussehen, sind die Streckenrandobjekte höchstens durchschnittlich. Tapetenähnliche Wälder mit verpixelten Zuschauern und Bäumen, die sich auch noch ruckelnd am Horizont aufbauen, sowie eine Cockpit-Perspektive, bei der die Armaturen nicht lesbar sind, sorgen für Verdruss. Was man vom Sound zum Glück nicht behaupten kann. Jedes Fahrzeug lässt sich nicht nur unterschiedlich steuern, sondern klingt auch anders. Speziell der Cockpit-Sound lässt echtes Rallye-Feeling aufkommen – klasse!

CHRISTIAN SAUERTEIG



»Und Mutti sagte noch: „Fahr vorsichtig, Junge ...“«

COLIN MCRAE RALLY 3

MINDESTENS: 750 MHz, 128 MByte RAM, 3.500 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1.800 MHz, 512 MByte RAM, 3D-Grafikkarte mit 64 MByte RAM

GENRE: Renn-Simulation
PREIS: Ca. € 50,-
ENTWICKLER: Codemasters
VERTRIEB: Codemasters
INTERNET: www.codemasters.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Unspektakuläre Rennen via Splitscreen oder im Wechsel (4 Sp./CD)

PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	81%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	79%
EINZELSPIELER	85%

SEHR GUT – Erstklassige Rallye-Simulation mit kleineren Schwächen

Salammbo

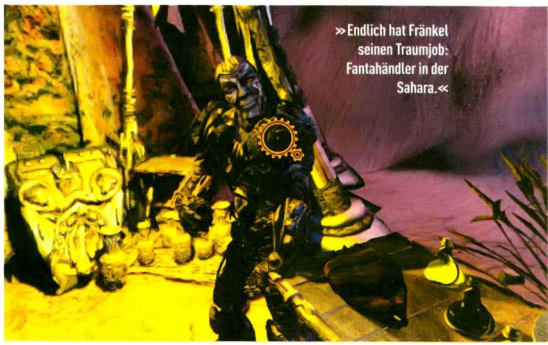
Ein antikes Szenario, 300 Jahre vor Christi Geburt: Nur mit Mühe und Not können Sie aus dem kargen Verlies entkommen. Vorsichtig schleichen Sie umher. Vor Ihnen ist eine Weggabelung. Sie entscheiden sich für den linken Pfad. Zu spät sehen Sie den patrouillierenden Wachposten. Game Over. Solch enttäuschende Momente erleben Sie im Adventure *Salammbo* ständig. Jeder Schauplatz, den Sie als entflohener Sklave Splendius betreten, beherbergt mehrere Handlungsmöglichkeiten. Nur eine bringt Sie in Ihrem Abenteuer weiter. Die anderen führen unweigerlich zum Game Over. Hier und da verwandelt sich Ihr Mauszeiger in ein anderes Symbol, damit Sie wissen: „Jetzt darf ich etwas grabschen oder einen Gegenstand benutzen." Ansonsten klicken Sie blöde durch die Gegend. Die Rätseleinlagen gestalten sich entweder lächerlich einfach oder hirnzermarternd schwer. Kleine Pluspunkte sind die recht ansehnliche Grafik und die 360-Grad-Sicht. Fazit: Liebhaber von *Schizm* & Co. könnt's gefallen. TANJA BUNKE

FAZIT



TANJA BUNKE

***Salammbo* zählt zu den Adventures, die mich nach spätestens einer halben Stunde wutentbrannt in die Tastatur beißen lassen. Erhasche ich einen Anhaltspunkt für mein weiteres Vorgehen, weiß ich trotzdem erst nach etlichem Geklicke und zig Spielenden, was ich eigentlich tun muss. So macht mir ein Adventure definitiv keinen Spaß.**



»Endlich hat Fränkel seinen Traumjob: Fantahändler in der Sahara.«

SALAMMBO

MINDESTENS: 333 MHz, 64 MByte RAM, 800 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Adventure
	PREIS:	Ca. € 45,-
SINNVOLL: 500 MHz, 128 MByte RAM	**ENTWICKLER:**	Cryo
	VERTRIEB:	Flashpoint AG
	INTERNET:	http://salammbo.cryogame.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Diese Qual müssen Sie sich schon allein geben.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	53%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	75%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

61%

BEFRIEDIGEND – Schyzm-Liebhaber könnten sich hier wohl fühlen.

Café International

In der PC-Umsetzung des gleichnamigen Kartenspiels symbolisieren Spielkarten Gäste und Tische in einem Kaffeehaus, das auf eine spezielle Sitzplatzordnung besteht: Maximal vier Leute umlagern einen Tisch, jedoch sitzt ein einzelner Gast – abhängig von seinem Platz – zwischen bis zu vier Tischen gleichzeitig. Zumindest auf einem der angrenzenden Tische muss die Landesflagge seiner Nation prangen. Außerdem dürfen weder Damen noch Herren an einem Tisch eine Dreiviertelmehrheit bilden. Sobald vier Gastkarten anliegen, wird der volle Tisch inklusive seiner Gäste entfernt und ein neuer, leerer Tisch ausgelegt. Das mag verwirrend klingen, aber die Regeln sind an und für sich simpel. Erst nach einiger Spielzeit offenbart sich die großartige Spieltiefe. Mit echten Karten haben bis zu fünf Leute garantiert einen vergnüglichen Abend. Dummerweise dürfen Sie in der PC-Version nur gegen einen einzigen Mitspieler übers Netzwerk oder einen Computerkontrahenten antreten. Zudem sind Nationalität und Geschlecht der Gäste auf den noch nicht ausgespielten Karten – wegen der geringen Auflösung von 800x600 – nicht immer auf Anhieb zu unterscheiden. ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Ein super Kartenspiel, aber leider wurde die Umsetzung vermurkst: Die simple 2D-Grafik erfüllt kaum ihren Zweck. Als zusätzlicher Spielspaßhemmer entpuppen sich die eingeschränkten Mehrspieleroptionen. Bei nur einem Gegner bleibt das Vergnügen größtenteils auf der Strecke.



CAFÉ INTERNATIONAL

MINDESTENS: 233 MHz, 32 MByte RAM, 60 MByte HD	**GENRE:**	Kartenspiel
	PREIS:	Ca. € 10,-
SINNVOLL: 500 MHz, 128 MByte RAM	**ENTWICKLER:**	Outline
	VERTRIEB:	Koch Media
	INTERNET:	www.cafe-international.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Duell; 1 Sp./CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2 Spieler
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	62%
GRAFIK	27%
SOUND	67%
MEHRSPIELER	56%

EINZELSPIELER

56%

AUSREICHEND – Preiswerte, aber unzulängliche Konvertierung eines tollen Kartenspiels.

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!

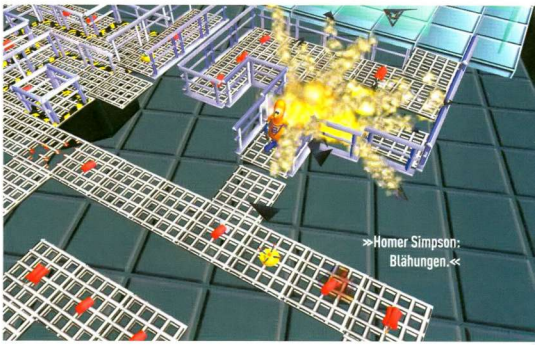


Bomba

AUF DVD
DEMO

Können Sie sich noch an den Klassiker *Bomberman* erinnern? Dort mussten Sie als kleines Pixelmännchen im Teletubbie-Look Felsbrocken aus dem Weg sprengen, um zum Levelausgang zu gelangen. Dieses erfolgreichen Spielprinzips hat sich Peppergames angenommen und veröffentlichte jüngst für den fairen Preis von zehn Euro mit *Bomba* eine Neuauflage des Computerspieleklassikers. Allerdings mit dem kleinen Unterschied, dass Sie in die Rolle eines putzeligen Sprengmeisters schlüpfen, der in 61 Levels keine Felsbrocken, sondern Sprengkörper aus dem Weg bomben muss. Neulinge machen sich in einem Tutorial mit der einfachen Steuerung vertraut, danach geht's ans Eingemachte. Während die ersten Missionen noch relativ leicht sind, wird's mit steigender Levelzahl ganz schön knifflig – so muss das sein! Einen Schönheitspreis gewinnt *Bomba* mit seiner eher zweckmäßigen Optik zwar nicht gerade, über diesen Missstand tröstet jedoch der gut dosierte Knobelfaktor ganz ordentlich hinweg. Schade nur, dass die Entwickler auf einen Mehrspielermodus verzichtet haben.

CHRISTIAN SAUERTEIG



FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Angesichts des äußerst moderaten Preises von schlappen zehn Euro gibt's eigentlich wenig zu meckern. Wer auf knifflige Knobeleien steht und mit der etwas schlichten Aufmachung leben kann, sollte auf jeden Fall zuschlagen.

BOMBA

MINDESTENS: 300 MHz, 64 MByte RAM, 395 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 800 MHz, 128 MByte RAM
GENRE: Denkspiel
PREIS: Ca. € 10,-
ENTWICKLER: Solid Games
VERTRIEB: Peppergames
INTERNET: www.solid-games.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt es leider nicht – schade!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	79%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	57%
SOUND	53%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **65%**

BEFRIEDIGEND – Ordentlicher Knobelspaß für Gehirnschmalzakrobaten

Premium Kartenspielsammlung



Zu den 15 Spielen in der Sammlung zählen neben *Kartenkniffel*, *Poker* und *Mau Mau* Brettspiele wie *Mensch ärgere dich nicht*. Teilweise sind die Regeln schlampig umgesetzt, so wird beispielsweise *Black Jack* nach anderen Vorgaben als im Kasino gespielt. Beim *Schwimmen* (*Schnauz*, *31*) spielen die Computergegner so schnell, dass man kaum die Karten auf dem Tisch liegen sieht. Die meisten der Spiele finden Sie auch als Freeware im Internet.

AG

MINDESTENS: 300 MHz, 32 MByte RAM, 65 MByte HD
HERSTELLER: Enjoy/Modern Games
GENRE: Spielesammlung
PREIS: ca. € 8,-

PREIS/LEISTUNG	28%
STEUERUNG	42%
GRAFIK	8%
SOUND	10%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **17%**

Dash 8-300



In diesem Add-on für Microsofts *Flight Simulator 2002* spielt eines der bekanntesten Nahverkehrsflugzeuge die Hauptrolle: die Dash 8-300. 17 Lackierungen, etwa Lufthansa Cityline, Sabena oder US Airways, stehen zur Wahl. Flugmodell und Cockpitgrafiken sind mehr als gelungen, was man von den drei mitgelieferten Flughäfen (London City, Frankfurt/Main, Amsterdam Schiphol) nicht gerade behaupten kann: KI-gesteuerte Flugzeuge starten und landen grundsätzlich neben den Bahnen.

BB

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 300 MByte HD, FS 2002
HERSTELLER: Just Flight/THQ
GENRE: Flugsimulation
PREIS: ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	52%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	73%
SOUND	76%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **59%**

Honolulu



Aloha und herzlich willkommen auf Hawaii! So in etwa könnte das Motto des *FS 2002*-Add-ons *Honolulu* lauten, hätten die Macher die traumhaft schöne Insel mal originalgetreu nachgebildet. Stattdessen enthält die Erweiterung lediglich den großen Honolulu International Airport. Für 30 Euro ist das viel zu wenig, wenn auch der Flughafen durch eine unglaubliche Detailtreue besticht. So ist zum Beispiel reger Autoverkehr aus der Luft zu sehen oder typisch hawaiische Musikklänge an den Terminals zu hören.

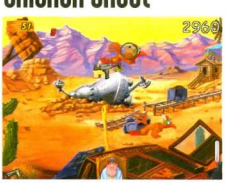
BB

MINDESTENS: 750 MHz, 128 MByte RAM, 250 MByte HD, FS 2002
HERSTELLER: LAGO/Aerosoft
GENRE: Flugsimulation
PREIS: ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	75%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **63%**

Chicken Shoot



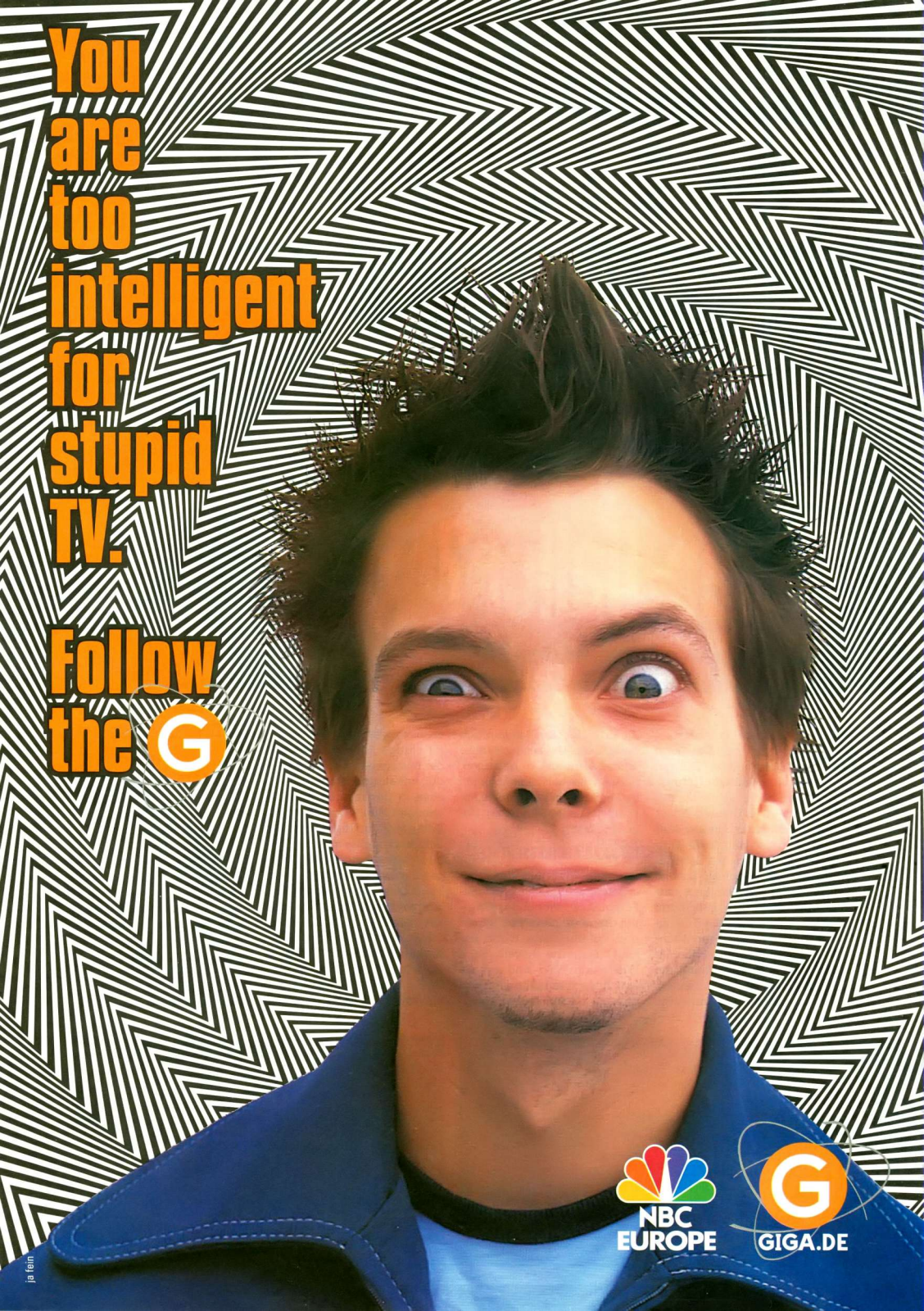
Während *MoorhuhnX* mit seinen etlichen Rätseln noch ein klein wenig Gehirnaktivität verlangt, ist bei *Chicken Shoot* Baller-Action der dümmsten Sorte angesagt. Alles, was nach Huhn aussieht, gehört erschossen. Wenn Sie gut waren, kommen Sie einen Level weiter. Insgesamt gibt es sechs davon. Ab und an flattert mal ein Geflügeltier mit einer Bonuswaffe vorbei. Treffen Sie es, gehört die Wumme Ihnen. *Chicken Shoot* taugt höchstens für ein kurzes Spielchen zwischendurch.

BB

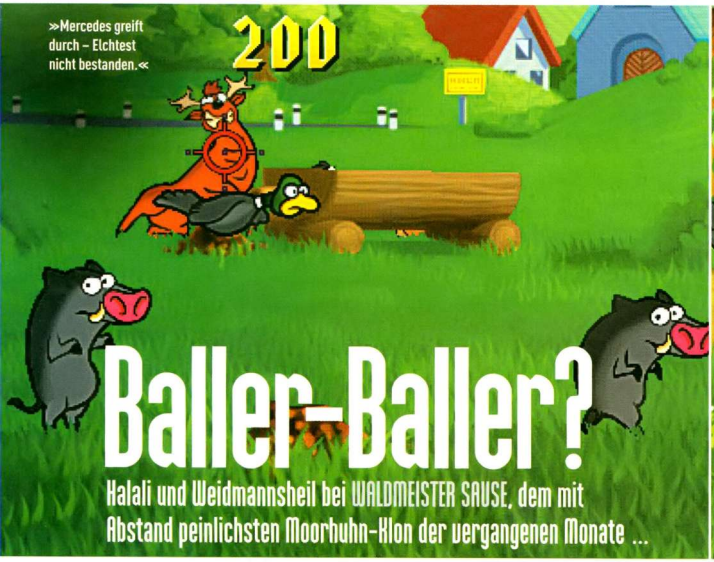
MINDESTENS: 300 MHz, 64 MByte RAM, 250 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Zuxxez/Alive
GENRE: Action
PREIS: ca. € 10,-

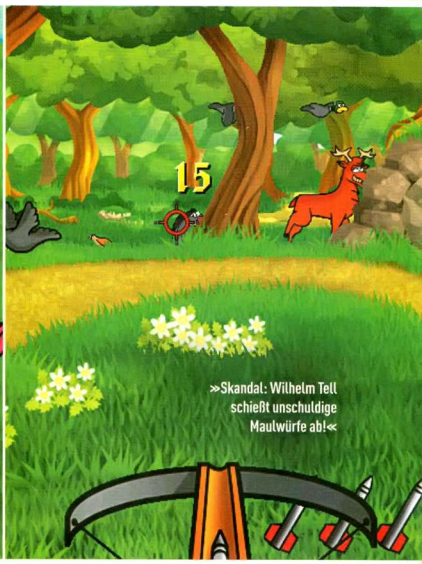
PREIS/LEISTUNG	50%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	39%
SOUND	25%
MEHRSPIELER	25%

EINZELSPIELER **25%**


You are too intelligent for stupid TV.
Follow the G
NBC EUROPE
GIGA.DE
ja fein

SCHROTT DES MONATS





Baller-Baller?

Halali und Weidmannsheil bei WALDMEISTER SAUSE, dem mit Abstand peinlichsten Moorhuhn-Klon der vergangenen Monate ...

Das musste ja kommen! Kaum ist mit *Moorhuhn XXL* der neueste Teil von Phenomedias kultiger Hühnerjagd erhältlich, schießen mit Spielchen wie *Chicken Shoot* oder *Waldmeister Sause* wieder die ersten Nachahmer wie Pilze aus dem Boden. Bei letztgenannter Mittagspausen-Ballerei nehmen Sie jedoch kein flatterndes Federvieh aufs Korn, sondern Wildschweine, Maulwürfe, Hasen oder gar Wachteln. Geballert wird serienmäßig mit einer Schrotflinte, die drei anderen Waffen (Armbrust, MG und Dynamit) können Sie durch billige Knobelspielchen freischalten. Um beispielsweise an die Armbrust zu gelangen, müssen Sie drei Sonnenblumen in der richtigen Reihenfolge abknallen. Lustig. Sehr lustig. Ungemein lustig.

IST JA ZUM SCHIESSEN!

Gespielt wird aus der typischen *Moorhuhn*-Schießbuden-Perspektive. Wobei das Original die deutlich farbenfrohere und detailreichere Optik besitzt. Die drei Levels Feld, Wiese und Wald sind jeweils eine Bildschirmbreite groß und müssen nacheinander freigeschaltet werden – was selbst für blutige Anfänger während der Mittagspause mit Kaffee in der linken und Schnitzelbrötchen in der rechten Hand in wenigen Minuten machbar ist. Das gesamte Getier, das von links nach rechts über den Monitor flattert und kriecht, erlegen Sie mittels Fadenkreuz und Mausklick. Die Krönung des langweiligen Zeitvertreibs ist der Soundtrack, an dessen Blas- und Humptata-Musik Karl Moik und sein Mutantenstadl ihre helle Freude hätten. Hölle, Hölle, Hölle! Oder so ähnlich. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Halali, halala und tatütata! Heiliges Jagdhorn, was ist denn das bitte? Ich sag's Ihnen: ein optisch mauer, spielerisch alles andere als herausfordernder und mit grässlicher Humptata-Musik angereicherter *Moorhuhn*-Verschnitt, der sein Geld nicht wert ist. Zumal es im Internet eine abgespeckte Version für lau gibt. Die drei Levels und vier Waffen der 15 Euro teuren XXL-Version schalten selbst Neulinge in wenigen Minuten frei – laaangweilig!



WALDMEISTER SAUSE

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 100 MByte HD, Win9x	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Media Verlagsgesellschaft
	VERTRIEB:	Media Verlagsgesellschaft
SINNVOLL: 1.200 MHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	waldmeister-sause.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gott sei Dank nicht!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	34%
STEUERUNG	67%
GRAFIK	29%
SOUND	14%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

15%

UNGENÜGEND – Waldmeisterliche Ballerei, die ihr Geld nicht wert ist!

Moorhuhn X



Was zuerst? Den Backofen anschalten, um das Hähnchen darin zu grillen? Die Schnecke zum Apfel treiben? Mit den Igeln 17 + 4 zocken? Phenomedia packte jede Menge Schnickschnack in den mittlerweile fünften offiziellen *Moorhuhn*-Teil (Ableger wie *Moorhuhn Kart* nicht mitgerechnet). Das zugrunde liegende Spielprinzip hat sich seit *Moorhuhnjagd* aber nicht geändert: Noch immer ballern Sie per Fadenkreuz Federvieh vom Monitor. Allerdings präsentiert sich *Moorhuhn X* durch allerlei Kombinationsrätsel um einiges komplexer als noch 1998. Ein Huhn wehrt beispielsweise mit einer Bratpfanne Ihre Schüsse ab, die Vogelscheuche lässt sich nur noch in einer bestimmten Reihenfolge zerlegen und die Extra-Waffe aus dem Tresor bekommen Sie erst mit dem Schlüssel vom Baum. Richtig punkten können zudem nur Spieler, die in den versteckten Bonuslevel kommen (siehe Bild). Dazu benötigt man mindestens 900 Punkte, das Tor muss zerschossen sein und das Eingangsschild am Ende auf „Hereinspaziert" stehen – ganz schön kompliziert! JOACHIM HESSE

FAZIT



JOACHIM HESSE

***Moorhuhn X* ist so simpel wie eine Bauanleitung von IKEA: nämlich gar nicht. Für ein schnelles Spiel in der Mittagspause birgt es viel Frustpotenzial, denn statt Geschick setzen die Macher verstärkt auf Rätsel. Die Vollversion bietet als Extras diverse Desktop-Hintergründe, ein Bonusspiel und andere Kleinigkeiten.**

MOORHUHN X

MINDESTENS: 500 MHz, 64 MByte RAM, 84 MByte HD, Win95	**GENRE:**	Actionspiel
	PREIS:	Ca. € 10,-
	ENTWICKLER:	Phenomedia
	VERTRIEB:	ak tronic
SINNVOLL: 500 MHz, 128 MByte RAM, 120 MByte HD	**INTERNET:**	www.moorhuhn-x.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Das einzige, was online geht, ist die Highscoreliste.	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	59%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	48%
SOUND	30%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **33%**

UNGENÜGEND – More Huhn muss wirklich nicht sein.

Extinction



Wer ein anspruchsvolles Spielerlebnis für sein Geld sucht, stößt beim grafisch miserablen *Extinction* auf fruchtlosen Boden – auch wenn es auf den ersten Blick an *Turrican* oder *Duke Nukem: Manhattan Project* erinnert. Sie ballern sich in der Seitenansicht durch abwechslungsarme Gegnerhorden und 30 eintönige Levels, sacken diverse Objekte und Extras ein und drücken hier und da mal ein Knöpfchen. Mehr gibt's nicht zu tun. Fazit: Trotz der günstigen 25 Euro lassen Sie besser die Finger davon. TABU

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MB RAM, 550 MB HD, Win98
HERSTELLER: CGS Software/Most wanted Games
GENRE: Action **PREIS:** Ca. € 25,-

PREIS/LEISTUNG	39%
STEUERUNG	65%
GRAFIK	53%
SOUND	40%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **35%**

Das Geheimnis der Mumie



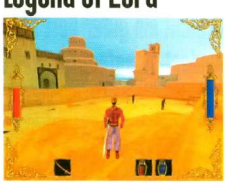
Detektivarbeit pur: Sie schlüpfen in die Rolle des Superschnüfflers Sherlock Holmes und müssen in einer Villa einen Mord aufklären. Per Mausklick spazieren Sie durch über 35 unscharf dargestellte Räume und sammeln ein, was nicht niet- und nagelfest ist. Die dabei anfallenden Rätsel variieren von kinderleicht bis knifflig und sind abwechslungsreich. Negativ fallen die ständige Herumlatscherei und die dödelige Sprachausgabe auf. Hirnakrobaten haben möglicherweise trotzdem ihren Spaß. TABU

MINDESTENS: 350 MHz, 64 MB RAM, 130 MB HD, Win98
HERSTELLER: Frogwares/Wanadoo
GENRE: Adventure **PREIS:** Ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	60%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	60%
SOUND	67%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **52%**

Legend of Zord



In den schönen Orient sind Zombies und andere Schreckensgestalten eingefallen. Als Sultanssohn schlachten Sie sich mit dem Schwert durch die finsteren Horden. Die Grafik ruckelt erbärmlich und die Animationen beschränken sich auf viel zu wenige Phasen. Die üble Steuerung, eine nicht vorhandene Gegner-KI, das öde Leveldesign und etliche Bugs machen das Malheur komplett. Wenn Sie dieses Spiel tausendundeine Nacht ertragen, sind Sie masochistisch veranlagt. AG

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MB RAM, 600 MB HD
HERSTELLER: Enjoy/Modern Games
GENRE: Action-Adventure **PREIS:** Ca. € 25,-

PREIS/LEISTUNG	31%
STEUERUNG	23%
GRAFIK	18%
SOUND	39%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **23%**

Purge Online



Im Online-Shooter *Purge Online* kämpfen geneigte Internet-Zocker nicht nur mit fetten Wummen gegeneinander, sondern greifen auch zu scharfen Schwertern und mächtigen Zauberstäben. Ihren Protagonisten basteln Sie aus zwei Fraktionen und je vier Klassen (Magier, Cyborg etc.) zusammen. Besonderheit: Sie steigern Ihre Werte durch Gefechte. Abwechslung bieten sechs spannende Kampfmodi. Wir meinen: *Purge* ist eine spaßige Alternative zu anderen Taktik-Titeln. TABU

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MB RAM, 800 MB HD, Win98
HERSTELLER: Freeform Interactive
GENRE: Online-Shooter **PREIS:** Ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	85%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **78%**

BUDGET



»Strafe muss sein: Olli K. wird von seiner Alten in Ketten gelegt.«



»Wir wissen nicht, warum, aber irgendwie erinnert uns dieses Bild an unsere Kollegin.«

PC ACTION GOLD

PC ACTION PREISTIPP

Mach dich zum Affen!

Na, wenn da nicht ein guter Gott seine Hände im Spiel gehabt hat: BLACK & WHITE wandert ab sofort für 'nen Zehner über den Ladentisch.

Für Schnäppchenjäger brechen harte Zeiten an. Knapp ein Dutzend neue Budgettitel konnten wir für Sie diesen Monat ausfindig machen. Wobei höchstens drei davon wirklich kaufenswert sind. Einer dieser Titel ist *Black & White*. „Moment mal, kostet Peter Molyneux' Göttersimulation nicht ohnehin bloß 20 Euro?", werden passionierte Sparfüchse jetzt vielleicht sagen. Stimmt. Ab 15. Juli wird's aber noch mal ein ganzes Stück billiger. Dann dürfen Sie Ihr wahres Ich für die Hälfte erkunden. Einziger Haken an der Sache: Da *Black & White* zum Sortiment der „Pyramide" gehört, müssen Sie auf ein anständiges Handbuch und eine DVD-Hülle verzichten. Aber wen stört das schon, Hauptsache, das Zeug auf den beiden Silberlingen hat es in sich. Und das hat es!

Sie kennen das britische Götterspiel noch nicht? Kein Problem, wir erklären Ihnen, worum's geht. Sie spielen einen Gott und müssen die Bevölkerung einer fiktiven Welt von Ihrer Macht überzeugen. Mit Ihrer Maushand greifen Sie in die Geschicke der Gläubigen ein. Sie beschaffen beispielsweise Nahrung, sorgen dafür, dass Nachwuchs gezeugt wird, und befehlen den Bau von Häusern. Unterstützung erhalten Sie von einer Tierkreatur, der es allerdings ziemlich an künstlicher Intelligenz mangelt. Oft macht das doofe Vieh genau das Gegenteil von dem, was Sie ihm beigebracht haben. Ob Sie mit eiserner Hand herrschen und Menschen am Altar opfern oder das Wohl Ihrer Gemeinde erste Priorität hat, bleibt Ihnen überlassen. Im späteren Spielverlauf steigt der Schwierigkeitsgrad der komplexen Simulation stark an. Spätestens wenn Ihnen verfeindete Gottheiten einen Feuerball nach dem nächsten um die Ohren schmeißen, während Ihre Untergebenen ständig jammern, dass sie Hunger haben, würden Sie den Job als Gott schon mal gerne an den Nagel hängen. Aber dafür ist das innovative Spielprinzip nach wie vor viel zu fesselnd. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Es gibt Spiele, die muss man einfach ausprobiert haben. *Black & White* gehört dazu. Ausreden der Marke „ist mir zu teuer" oder „ich warte, bis es billiger ist" zählen jetzt nicht mehr. Ich kann Ihnen nur empfehlen, diesen Meilenstein der Spielgeschichte zu kaufen. Übrigens: Trotz seines recht hohen Alters sieht *Black & White* noch immer sehr gut aus. Von den spielerischen Qualitäten ganz zu schweigen.

BLACK & WHITE

MINDESTENS: 350 MHz, 64 MByte RAM, 600 MByte HD, Win95	**GENRE:**	Simulation
	PREIS:	Ca. € 10,-
	ENTWICKLER:	Lionhead
	VERTRIEB:	ak tronic
TEST IN AUSGABE: 3/2001	**INTERNET:**	www2.bwgame.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	15. Juli

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Coop-Modus; 1 Spieler pro CD.

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	82%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	70%

EINZELSPIELER

85%

SEHR GUT – Einzigartige Göttersimulation. Ein Muss für jeden PC-Spieler.

Sudden Strike 2

Sudden Strike 2 ist schon ein zäher Kandidat. Fast ein ganzes Jahr lang hat sich CDVs Echtzeitstrategiespiel gegen die Abschiebung auf den Wühltisch gewehrt. Vergebens, jetzt ist's passiert: *Sudden Strike 2* kostet nur noch 30 Euro. Nur? Okay, wirklich günstig ist das noch immer nicht. Vor allem wenn man bedenkt, dass der nicht minder schlechtere Vorgänger für ein Drittel des Preises zu haben ist (zum Beispiel in der „Pyramide"). Das aber nur am Rande. Ohne große Umschweife geht's in *Sudden Strike 2* gleich richtig zur Sache. Um lästige Verwaltungsaufgaben brauchen Sie sich nicht kümmern, denn eine Aufbau- und Produktionsphase gibt es nicht. Vielmehr untersteht Ihnen zu Beginn der 40 Missionen bereits eine Hand voll Einheiten. Mal sind das ausschließlich Fußsoldaten, ein anderes Mal ein bunter Mix aus Panzern und Infanteristen. Im weiteren Missionsverlauf erhalten Sie in der Regel mehrmals Nachschub. Wann der jedoch eintrifft, können Sie nicht beeinflussen. Passen Sie also auf Ihre Mannen auf! Jeder Armeeteil ist unglaublich kostbar. Hauptkritikpunkt an *Sudden Strike 2* ist das eintönige Spielprinzip. Nur wer sich im Schneckentempo vorantastet und gesichtete Feinde mit Panzern und Artillerie plättet, hat Siegchancen. Schnelles Vorrücken endet stets im Fiasko. BENJAMIN BEZOLD



»Rock im Park 2003: Die Schlacht um die besten Grillplätze hat begonnen.«

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Allenfalls Hardcore-Strategen kommen bei *Sudden Strike 2* noch auf ihre Kosten. Ich empfehle Ihnen, 20 Euro draufzulegen und das um Klassen bessere *Blitzkrieg* zu kaufen (Test in Ausgabe 4/2003, Einzelspielerwertung 85%). Sie werden es nicht bereuen, garantiert.

SUDDEN STRIKE 2

MINDESTENS: 300 MHz, 64 MByte RAM, 380 MByte HD, Win95	**GENRE:**	Echtzeitstrategie
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Fireglow
	VERTRIEB:	CDV
TEST IN AUSGABE: 7/2002	**INTERNET:**	www.suddenstrike2.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, 35 Karten; 1 Sp./CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	63%
STEUERUNG	71%
GRAFIK	61%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	70%

EINZELSPIELER

68%

BEFRIEDIGEND – Zähe Echtzeitkost mit veralteter Technik

Racing Simulation 3

Kaum zu glauben, aber wahr: Die Formel 1 ist wieder spannend geworden – dem Finnen Kimi Räikkönen sei dank. Ganz anderes sieht es bei der PC-Simulation *Racing Simulation 3* aus. Das Beste an dem Teil ist der Preis von 15 Euro. Alles andere gehört in die Kategorie Totalschaden, angefangen bei der miserablen Fahrphysik über das quasi nicht vorhandene Schadensmodell bis zur altbackenen Grafik. Einziger Lichtblick ist der neuartige Szenariomodus. Bei dieser recht spaßigen Variante gilt es, bis zum Ende des Rennens eine bestimmte Platzierung zu erreichen. Zum Beispiel sollen Sie sich vom 18. Platz auf den fünften vorarbeiten oder wenige Runden vor Schluss mit einem rauchenden Motor Ihren Vorsprung über die Zeit retten. Mangels offizieller Lizenzen müssen Sie mit 22 fiktiven Fahrern an den Start gehen, die in elf Fantasie-Teams fahren. Ähnliches gilt für die 16 Kurse. Sie sind zwar den bekannten F1-Strecken nachempfunden, heißen aber komplett anders. Der große Preis von Deutschland (Hockenheim) findet etwa in Polen statt, der österreichische A1-Ring wurde nach Slowenien verlegt. BENJAMIN BEZOLD



»Formel 1 in Polen: Noch sind die Reifen dran.«

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Ich bin entsetzt! Was ist nur aus den einstigen Referenztiteln *F1 Racing Championship* und *Racing Simulation 2* geworden? Die fehlenden Original-Daten kann ich noch verschmerzen, aber dass die Gegner stets Idealline fahren, nervt schon sehr. Ganz zu schweigen vom dürftigen Fahrmodell.

RACING SIMULATION 3

MINDESTENS: 400 MHz, 128 MByte RAM, 390 MByte HD, Win95	**GENRE:**	Rennsimulation
	PREIS:	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Ubi Soft
	VERTRIEB:	Ubi Soft/Rondomedia
TEST IN AUSGABE: 1/2003	**INTERNET:**	www.ubisoft.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zwei Spieler an einem PC, bis zu 22 via Netzwerk oder Internet; 2 Sp./CD

PC: 2 Spieler
NETZWERK: 22 Spieler
INTERNET: 22 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	58%
STEUERUNG	65%
GRAFIK	64%
SOUND	69%
MEHRSPIELER	55%

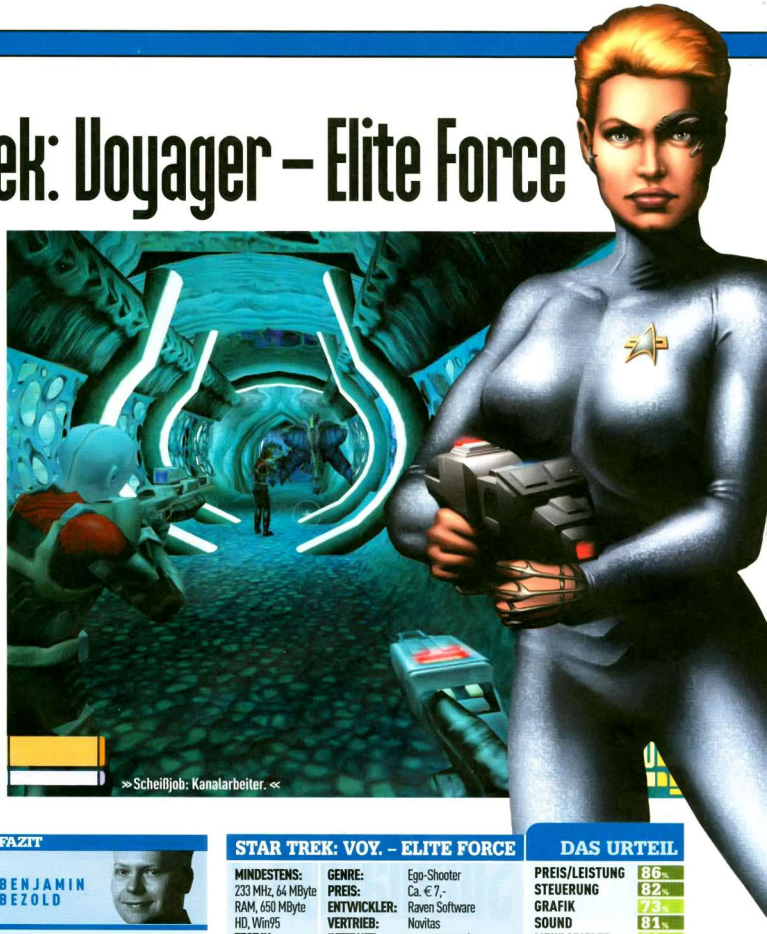
EINZELSPIELER

55%

AUSREICHEND – Unausgegorener Fun-Racer für Zwischendurch.

PC ACTION PREISTIPP

Star Trek: Voyager – Elite Force



Elite Force 2 ist Ihnen zu teuer? Warum legen Sie sich dann nicht den Vorgänger zu? Der kann zwar mit dem aktuellen Weltraumepos (Test des Monats ab Seite 74) nicht ganz mithalten, kostet dafür aber auch lediglich einen Bruchteil. Genauer gesagt sieben Euro. Die Green-Pepper-Reihe macht's möglich. Während Sie zu Spielbeginn noch im Holo-Deck den Kampf gegen die Borg trainieren, fliegen Ihnen kurz darauf „echte" Laserstrahlen um die Ohren. Klingonen haben die U.S.S. Voyager geentert und sind gerade dabei, den halben Frachtraum zu zerlegen. *Elite Force* spielt übrigens nicht nur auf der Voyager. Ihr Team verschlägt es unter anderem auf einen klingonischen Bird of Prey sowie ein mysteriöses Alienschiff. Fans der alten *Enterprise*-Serie werden übrigens auch „beglückt". In einem Level unternehmen Sie eine Art Zeitreise auf die gute alte NCC-1701, Captain Kirks erstes Fernsehschiff. Die Q3-Engine lässt *Elite Force* noch immer relativ gut aussehen. Spielerisch bietet die Konkurrenz mittlerweile deutlich mehr. Spätestens nach zehn Stunden flackert der Abspann über den Monitor. Unbedingt mal ausprobieren sollten Sie den Mehrspielerpart. Abgesehen von der unausgegorenen Waffenbalance macht *Elite Force* im Netz nämlich richtig Spaß. BENJAMIN BEZOLD

»Scheißjob: Kanalarbeiter.«

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

Bevor Sie blind zugreifen, möchte ich Sie darauf hinweisen, dass in der „Pyramide" für drei Euro mehr die *Elite Force Gold-Edition* zu haben ist. Vor allem wenn Sie *Elite Force* online zocken wollen, sollten Sie zur teureren Alternative greifen.

STAR TREK: VOY. – ELITE FORCE

MINDESTENS: 233 MHz, 64 MByte RAM, 650 MByte HD, Win95	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 7,-
	ENTWICKLER:	Raven Software
	VERTRIEB:	Novitas
TEST IN AUSGABE: 10/2000	**INTERNET:**	www.ravensoft.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Unter anderem: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	73%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	79%
EINZELSPIELER	76%

GUT – Der erste gute Ego-Shooter im Star-Trek-Universum. Ein Muss für Trekkies.

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK



TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Black & White	Simulation	ak tronic	85%	€ 10,-
Largo Winch	Adventure	Rondomedia	69%	€ 15,-
Mat Hoffman's Pro BMX	Sport	Novitas	63%	€ 7,-
Myst	Adventure	Novitas	56%	€ 7,-
Racing Simulation 3	Rennspiel	Rondomedia	55%	€ 15,-

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Silent Hunter	Simulation	Novitas	51%	€ 7,-
Star Trek: Armada	Strategie	Novitas	70%	€ 7,-
Star Trek: Voy. – Elite Force	Action	Novitas	76%	€ 7,-
Sudden Strike 2	Strategie	CDV	68%	€ 30,-
Supercar Street Chall.	Rennspiel	Novitas	54%	€ 7,-

Action-Sommer in der UCI KINOWELT!



Neue Helden braucht das Land!



2 FAST 2 FURIOUS ab 19.6.



HULK ab 3.7.



3 ENGEL FÜR CHARLIE – VOLLE POWER ab 10.7.

UCI KINOWELT
EINE UNIVERSAL COMPANY

ICU@UCI!

www.UCI-KINOWELT.de

SPIELER FORUM



Die Schleimer von Dragon Productions haben bei Bigge, Fränkel und Bunke unauffällig ein paar Kilo Speckrollen weggelassen.

Dumm schlitzt gut!

Der NEVERWINTER NIGHTS-Mod von Dragon Productions ist der beste Beweis. Da dürfen Sie nämlich mit der bescheuerten PC-ACTION-Redaktion in den Kampf ziehen!



Zeit für einen Test: Welche der hier gezeigten Gestalten tanzt aus der Reihe?



»Fast wie beim Live-Rollenspiel! Natürlich bis auf die Tatsache, dass dort nur fette Linux-Programmierer vertreten sind.«

Neverwinter Nights – Was lange währt, wird endlich gut – sagt man zumindest. Bekannteste Beispiele: Vietnam-Krieg, PCA-Produktion, Arbeitslosigkeit, Bundesregierung, Ahmet Iscitürks Geburt und Tschernobyl. Nach fast zwölfjähriger Entwicklungszeit haben die Edel-Coder von Dragon Productions ihr wohl bekanntestes Werk vollendet. Ja, Kapitel 1 des lang erwarteten *NWN*-Mods PCA-Adventures ist endlich da. Das epische Meisterwerk wird in mehreren Kapiteln erzählt. Anders könnte man die filmreife Hammerstory auch gar nicht präsentieren. Dagegen wirkt Tolstois Mega-Schinken *Krieg und Frieden* beinahe wie eine Micky-Maus-Ausgabe. Dabei ist die Rezeptur denkbar einfach: Leidenschaft, Intrigen, Gewalt. Die Evolution lehrt uns schon seit Jahrmillionen, dass einfache und … ach, was erzählen wir da eigentlich? Als ob uns auch nur einer unserer Leser diesen Scheiß abkaufen würde! Wir bringen es einfach nicht übers Herz zu lügen. Wir wollen ehrlich sein. PCA-Adventures ist genauso bescheuert wie wir. Aber trotzdem zocken wir es lieber, als *Krieg und Frieden* zu lesen! Und Ihnen dürfte es ebenso gehen. Nur hier können Sie Ihre Lieblingsredakteure in einem grandiosen Fantasy-Epos erleben. Nur hier können Sie gemeinsam mit Harald Fränkel Österreicher verkloppen. Und nur hier gibt es Witze, für die sogar wir uns schämen würden. Somit ist es einfach unsere verdammte Pflicht, diese Perle durchzuspielen!

Info: dragon-productions.de

AUF DVD

Mod für: Neverwinter Nights
Autor: Dragon Productions
Filenamen: PCA-Adventures.exe
Voraussetzungen: Neverwinter Nights
Pro + Contra:
- Mit PCA-Bonus
- Unheimlich bescheuert

Fazit: „Die Redaktion der PCA macht das Spiel so wunderbar!"

INTERVIEW

GUTES AUS DEUTSCHLAND

Sie sind die deutschen Shootingstars am Entwickler-Himmel. Auf der E3 2004 dürften sie die Absahner schlechthin werden. Die Terminkalender sind so voll wie die Unterhosen der zitternden Konkurrenz. Trotzdem nahm sich CrEEp3r, der Boss von Dragon Productions, reichlich Zeit für uns.

PCA: PCA-Adventures Chapter 1 ist fertig. Wie fühlt man sich, wenn man ein so epochales Werk abgeliefert hat?

BENJAMIN SPANG: Nach rund sechs Monaten Entwicklung ist man zuerst einmal stolz auf sich, das Angefangene auch fertig gestellt zu haben. Das ist bei Fan-Entwicklerteams nicht sehr selbstverständlich. Aber natürlich fällt auch eine gewisse Last von einem, da man es endlich vollbracht hat, seine Ideen und Vorstellungen in die virtuelle Realität umgesetzt zu haben. Ich habe aber auch Angst, dass ich einen schweren Bug übersehen habe ...

PCA: Atari (Ex-Infogrames) hat für die *Matrix*-Lizenz ungefähr 873.776.980 US-Dollar hingelegt. Wie viel mussten Sie für die PC-ACTION-Lizenz zahlen?

BENJAMIN SPANG: Herr Iscitürk „verchecktе" sie uns für zwei Nokia-Handys!

PCA: Wir arbeiten täglich mit Harald Fränkel zusammen. Sie taten das ja ebenfalls – aber virtuell. Hatten Sie auch schon den Drang, ihn zu töten, um der Welt einen Dienst zu erweisen?

BENJAMIN SPANG: Was hackt ihr denn immer so auf dem Fränkel rum? Hat der es nicht schon schwer genug bei seinem Aussehen? Nein, Spaß beiseite: So viel Zusammenarbeit gab es zwischen uns und Herrn Fränkel nicht, als dass wir über seinen Tod entscheiden könnten (grinst).

PCA: Jetzt aber genug herumgealbert! Was sicher alle am meisten interessiert: Gibt es auch Nacktszenen im Spiel? Schafft es die Engine überhaupt, genügend Polygone darzustellen? Zum Beispiel für Ahmet Iscitürks Geschlechtsorgane?

BENJAMIN SPANG: Leider gibt es keine Nacktszenen, aber mal sehen, was wir in Zukunft machen können. Um Ahmets Gemächt virtuell darstellen zu können, braucht man übrigens keine Polygone, sondern nur Pixel und auch von denen nicht sehr viel!

PCA: Wird es einen zweiten Teil geben? Was noch viel wichtiger ist: Wird Teil 2 mit diesem Meisterwerk mithalten können?

BENJAMIN SPANG: Wo es ein Kapitel 1 gibt, wird natürlich ein zweites und sogar drittes folgen! Wir hoffen auf Kritik, Anregungen und Lob von den Spielern unseres Mods, mit denen wir dann Kapitel 2 verbessern können. Wir bemühen uns, die nächsten Teile noch witziger und spannender zu gestalten.

PCA: Was war denn eigentlich das schwierigste, größte Problem während der Entwicklung?



Ein Mann wie ein Vulkan!

BENJAMIN SPANG: Da gab es leider mehrere! Von verschiedenen Script-Problemen bis zum komplizierten Spagat zwischen Entwicklung, Schule und dem Zocken neuer PC-Spiele. Aber auch Editor-Abstürze brachten so manche Nervenzusammenbrüche und Entwicklungsrückfälle mit sich!

PCA: Wenn Sie vor Gott stehen würden und ihm genau eine Frage stellen dürften. Wie würde diese Frage lauten?

BENJAMIN SPANG: Ich würde ihn fragen, wie lange es noch dauert, bis ich endlich mit dem Spieleentwickeln Geld verdienen kann!

INHALT

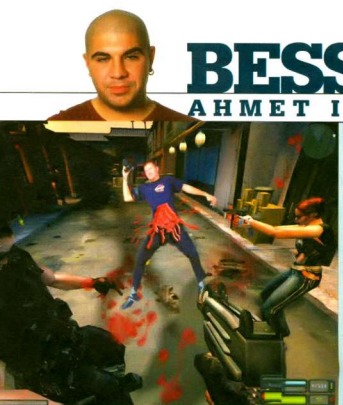
Neverwinter Nights Seite 124



Besserwisser Seite 125
Raven Shield Seite 126
GTA Seite 126
Half-Life Seite 127
Hearts of Iron Seite 127
Battlefield 1942 Seite 128
Age of Mythology Seite 129
Modguide Seite 129
Surf doch mal rum Seite 129

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 einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an spielerforumsgottt@pcaction.de.



BESSERWISSER

AHMET ISCITÜRK ÜBER TRÄUME

Ahmet und seine Kollegen haben immer den gleichen schönen Traum. Nur Sauerteig nicht.

Thema verfehlt!

Ich weiß, dass es eigentlich keinen interessiert. Doch ich hab mich jetzt mal mit Traumdeutung befasst. Beim Einkaufen fand ich ein Buch zu dem Thema. Kostete zwar einen ganzen Euro, doch mir ging es diesen Monat finanziell etwas besser. Ich verdiene mir jetzt nämlich was dazu, indem ich kleine Nachbarskinder zwinge, in Einkaufszentren für mich betteln zu gehen. Zurück zum Thema. Träume sind Botschaften aus der Zukunft und ein Ventil für unterdrückte Emotionen. Ich will das mal anhand eines Beispiels erklären. Neulich hab ich geträumt, dass ich nackt in einer Kunstgalerie stand. In meiner rechten Hand hielt ich einen Pornofilm. In meiner Linken befand sich ein neugeborenes Baby, das die deutsche Nationalhymne sang. Ständig liefen Kunstfans an mir vorbei und beglückwünschten mich wegen meines stahlharten Bodys. Sogar der Präsident von Amerika schüttelte mir die Hand und sagte: „Wow! Your friend is longer than my list of warcrimes!" Plötzlich ist Bush explodiert und ich bin wieder aufgewacht. Laut meinem schlauen Traum-Buch bin ich schwul, habe Angst vor einer künstlich eingeleiteten Schwangerschaft und werde dem Islam beitreten. Ich hab's wahrscheinlich falsch gedeutet, oder? Daher mein Aufruf an Sie, liebe Leser. Schicken Sie mir Ihre Interpretation meines Traumes. Die beste Einsendung wird im Heft abgedruckt. Ihre Traumdeutung bitte an: ai@pcaction.de. Was das alles mit dem Spielerforum zu tun hat? Mir doch wurst!



Horch, was kommt von draußen rein?

Das kann doch nur ein Map-Pack sein! Und zwar ein richtig guter, ein echtes Schmankerl für alle RAVEN SHIELD-Fans.

Raven Shield | Premiere! Zum ersten Mal gibt es im Spielerforum einen Map-Pack zu *Raven Shield*. Und wir wären nicht die Checker von der PC ACTION, wenn es sich dabei nicht um absolute Top-Ware handeln würde. Die *RS*-Götter vom *Raven Shield*-Platoon haben nämlich sage und schreibe 22 der momentan besten Karten ausgesucht. Das Teil ist dermaßen genial, dass es sogar auf der offiziellen Ubi-Soft-Webseite bejubelt wird. Da ist es eben unsere Pflicht, die dicke Datei auf unsere DVD zu packen. Jetzt werden Sie sich fragen, warum die Kartensammlung die Endung „Version 2" trägt. Warum haben die PCA-Penner Version 1 nicht auch auf dem Datenträger untergebracht? Die Antwort ist ebenso einfach wie genial: Version 2 enthält das Beste aus dem Erstling. Einige der Version-1-Maps wurden sogar extra noch einmal überarbeitet. Das ist ein großer Tag für den deutschen Fußball!

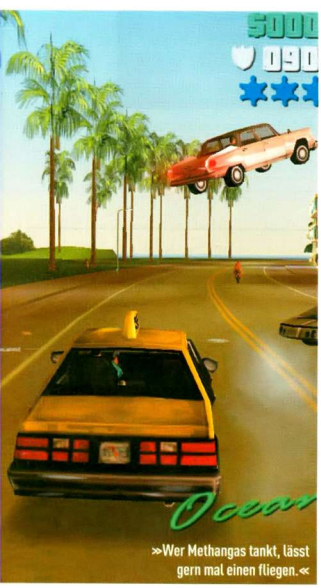
Info: http://theplatoon.com/ravenshield

AUF DVD

Maps: Raven Shield
Autor: Diverse
Filenamen: RvC_Pack_v2.exe
Voraussetzungen: Raven Shield
Pro + Contra:
- **Ganze 22 Hammer-Maps**
- **Keine Blindgänger dabei**

Fazit: „Wie eine perfekte Mahlzeit: reichlich und umsonst!"





Da fliegt mir doch das Blech weg!

Und das ganze Auto gleich dazu! Zumindest wenn man diese coolen GTA VICE CITY-Mods installiert.

GTA: Vice City | Jan Ove Beckmann hat festgestellt, dass seine *GTA 3*-Mods auch mit *Vice City* laufen. Es handelt sich um den Dampfhammer- und den Extreme-Car-Freestyle-Mod. Ersterer bewirkt, dass alle fremden Fahrzeuge bei einer Kollision davonsegeln. Jans zweites Werk verändert die Fahrphysik der Taxis. Mit seinem Hobel an Häuserfassaden entlangzucruisen, ist somit kein Problem mehr. Dann hätten wir noch einen Player-Skin anzubieten. Ohne dem Skinner ans Bein pinkeln zu wollen, müssen wir sagen, dass die Spielfigur damit aussieht wie der schwuchtelige Bosporus-Pansen Tarkan. Als Abschluss dürfen Sie sich auf eine weitere Episode von Paper Jam freuen. Am besten, Sie entpacken das Ganze in Ihren *Vice City*-MP3-Ordner. So können Sie den grandiosen Underground-Tracks beim Spielen lauschen. Unruheherds fesche Radio-Show geht mittlerweile in die zehnte Runde!

Info: www.unruhe.de.vu

AUF DVD

Mods und Musik: GTA: Vice City
Autor: Diverse
Filenamen: ViceCityMods.exe, paperjam10[1].zip
Voraussetzungen: GTA: Vice City
Pro + Contra:
- **Paper Jam rockt wie immer**
- **Player-Skin ein wenig unmännlich**

Fazit: „Vice City zocken, tut erst so richtig rocken!"

Folgende Tracks sind in der aktuellen Folge enthalten: PAPER JAM! 10 – PLAYLIST

1. Band ohne Anspruch – Tag im Paradies
2. Phillysmove & Geis feat. Jonesmann – Am Boden bleiben
3. Urban Funk Experience – Turn me up
4. Sheme3 & Nekst86 – Eruption
5. Oso – Stillstand
6. Band ohne Anspruch – Komm mit
7. Johnny Bockmist feat. Spek & Senait – B.O.C.K.M.I.S.T.
8. Jenny feat. Dakin One – I miss u
9. Zivilcourage – Kulisse und Show
10. GerardMC – G (xxp-Edition)
11. ToniL – Zerbombte Zukunft
12. Nekst86 – Das wundervollste Wesen S.U.S.I.
13. Wüstenplanet – Battle of Jericho

Idee, Moderation und Ausarbeitung – Der Unruheherd

Alles Gute, ihr Nullen!

Der Clan 00 wird drei Jahre alt. Genau wie unsere Bildunterschriften! Als Geschenk gibt's den exklusiven COUNTER-STRIKE-Birthday-Pack.



Diese beiden Babys gibt's nächstes Mal. Natürlich nur im sensationellen Armory-Pack!

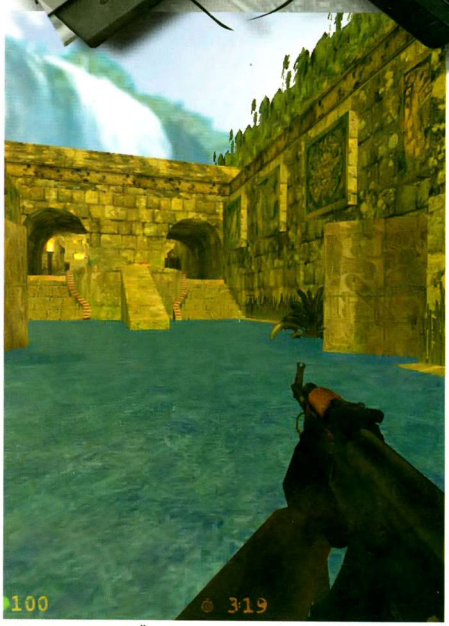
Counter-Strike | Weltberühmt ist er, der Clan der Doppelnullen. Und mittlerweile schon ganze drei Jahre alt. Wir haben vieles mit ihm durchgemacht und sind zusammen durch dick und dünn gegangen. Bla, bla, bla. Im Endeffekt ist uns das saumäßig egal. Hauptsache, die Typen schieben pünktlich ihre Map-Packs rüber! Und die Qualität muss natürlich auch stimmen. Diesmal gibt's ein ganz besonderes Schmankerl. Die Ober-Mapper [00]guso*, [00]Fugger und [00]LumpN haben extra für dieses Jubiläum drei exklusive Karten gebastelt. De_Dangel, De_Oimec und Asde_Montana. Dass es sich dabei um Top-Material handelt, brauchen wir wohl nicht erst zu erwähnen. Da haben Sie wirklich gute Karten, um mal wieder ein uraltes Wortspiel zu strapazieren. Übrigens gibt es nächsten Monat eine neue Version des preisgekrönten Armory-Skin-Packs. Warten Sie es ab!

Info: www.clan00.de

AUF DVD

Maps: Counter-Strike
Autor: Clan00
Filenamen: birthdaypack.exe
Voraussetzungen: Counter-Strike
Pro + Contra:
- De_Oimec ist ein Traum
- Enthält kein Tiermehl!

Fazit: „Ein tolles Geburtstagsgeschenk für die ganze Familie!"



»Knietief in der Scheiße! Äh ... Knietief im Wasser!«



»Ihr habt jahrelang unsere Autos geklaut! Zur Strafe klauen wir euch euren Atlas!«

Sie wollen Meer-Busen?

Und scharfe Landzungen? Dann ist STONY ROAD genau das Richtige für Sie! Da kann man das nämlich alles erobern.

Hearts of Iron | Marco Nachtrab wurde über Nacht weltberühmt. Er entwickelte einen Mod zu Paradox Entertainments *Hearts of Iron*. Binnen kürzester Zeit wurde der Mod bis Redaktionsschluss über 7.000 Mal heruntergeladen. Mittlerweile dürfte sich die Zahl mehr als verzehnfacht haben. Wenn man bedenkt, dass *Hearts of Iron* eher ein Nischenprodukt darstellt, ist das mehr als beachtlich. Stony Road enthält fünf Solo- und Mehrspieler-Szenarien, die es wirklich in sich haben. Das liegt vor allem am knackigen Schwierigkeitsgrad, der gerade für Profis interessant sein dürfte. Wir können den schmucken Mod allen *HoI*-Spielern nur ans Herz legen! Da auf der Webseite NS-Symbole zu sehen sind, dürfen wir in diesem Fall leider keine URL abdrucken. Gesetz ist Gesetz!

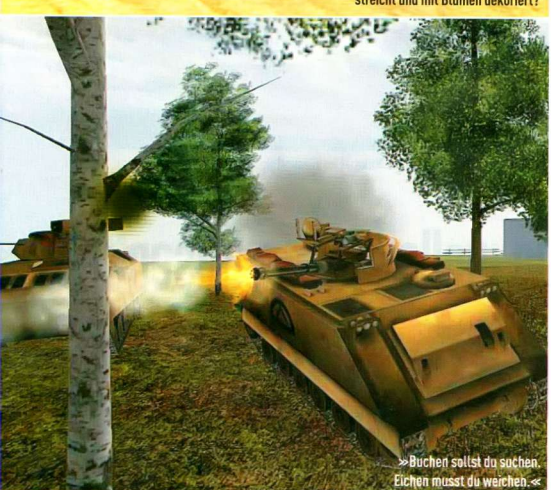
Spaß mit Sandmännchen

Da hat uns wieder jemand verarscht. Wir konnten den Ossi-Liebling in DESERT COMBAT nicht entdecken!



Ob so ein Panzer freundlicher wirken würde, wenn man ihn rosa anstreicht und mit Blumen dekoriert?

Battlefield 1942 | Unglaublich, aber wahr. Zocker aus aller Welt haben den *Battlefield 1942*-Mod Desert Combat mittlerweile mehrere hunderttausend Male heruntergeladen. Als zum Beispiel Version 0.3 erschien, wurden innerhalb der ersten sieben Stunden rund 115.000 Downloads verbucht! Als wir vor einigen Monaten mit Projektleiter Frank DeLise sprachen, war schon abzusehen, dass aus diesem Mod mal was ganz Großes wird. Unbestätigten Gerüchten zufolge klopften schon die *Battlefield*-Macher an seiner Tür. Der Grund: Man möchte Desert Combat als offizielles Spiel der *Battlefield*-Reihe veröffentlichen. Das wäre durchaus ein intelligenter Schachzug, denn so hätte man ein bereits etabliertes Produkt in der Tasche. Doch genug geschwafelt! Wir bieten Ihnen die neueste Desert-Combat-Version natürlich auf unserer DVD. Stattliche 187 MByte ist die Datei groß. Doch es geht noch weiter! MIG von Battlefield-1942.net hat uns wieder ein schönes Päckchen mit Mods und Maps geschnürt. Sogar an eine Serverliste hat der Engel gedacht. So stehen Ihnen sofort die schnellsten und angesagtesten *BF*-Server zur Verfügung.



»Buchen sollst du suchen. Eichen musst du weichen.«

C&C 1942

So, jetzt wollen wir auf einen echt lustigen Mod hinweisen, der sich in der Entwicklung befindet. Die Idee hinter Beyond the Battlefield ist abgefahren. Die Entwickler bauen quasi ein *Command & Conquer* für *Battlefield*-Zocker. So sind natürlich auch die verfeindeten Parteien von Westwoods Strategical am Start. Es wird diverse Kämpferklassen geben und auch das bekannte Ressourcenmanagement, Einrichtungen bauen, Forschung betreiben und so weiter. Lesen Sie lieber weiter, bevor Sie uns mit „Bitte packt das auf eure DVD"-Mails bombardieren. Denn erstens dauert es noch ein ganzes Weilchen, bis das Teil fertig ist, und zweitens wäre da mal wieder das altbekannte Urheberrechts-Problem. Würden wir einen Mod auf die DVD packen, in dem sich dermaßen viele Anleihen zu einem existierenden Spiel befinden, müsste unser Chef bis an sein Lebensende Tüten kleben!

Info: www.battlefield-1942.net, www.beyondthebattlefield.cjb.net

AUF DVD

Mods zu: Battlefield 1942

Autor: Diverse

Filenamen: BattleField-1942.net Pack 4.exe, DesertCombat 0.35e Full Install.exe

Voraussetzungen: BF 1942

Pro + Contra:

- ✚ Fast 500 MByte
- ✚ Erlesene Qualität

Fazit: „Gut ist uns nicht gut genug!"



So einen Tarnkappenbomber wollen wir auch. Da könnte man unauffällig in Frauen-Umkleidekabinen abhängen.



Zwei Kurze, bitte!

Wortwitz extrem! In THE GOLDEN GIFT spielen nämlich zwei Zwerge die Hauptrolle!

Age of Mythology | *Age of Mythology* verkauft sich nach wie vor gut und da freut man sich, wenn Microsoft interessante Gratis-Erweiterungen veröffentlicht. So gibt es jetzt die Kampagne The Golden Gift für lau. Damit Sie sich das Ganze nicht erst von der offiziellen Website lutschen müssen, haben wir uns erlaubt, das Ding auf den Silberling zu packen. Dabei handelt es sich um die Abenteuer der Zwergen-Brüder Brokk und Eitri. Vier dicke Szenarien sind enthalten und sogar eine neue Sprachausgabe wurde integriert. Seien auch Sie dabei, wenn die beiden Kurzen das erste Mal auf den Gott Loki treffen. Was da jetzt ganz genau passiert und warum die den Gott treffen, wissen wir auch nicht. Ahmet Iscitürk hat nämlich einfach nur die Angaben des Herstellers kopiert und ein wenig ausgeschmückt. So ein faules Schwein!

Info: www.microsoft.com/games/ageofmythology

AUF DVD

Mod: Age of Mythology
Autor: Ensemble Studios
Filenamen: AOM_GoldenGift.exe
Voraussetzungen: Age of Mythology
Pro + Contra:
- Komplette Kampagne
- Gute Sprachausgabe

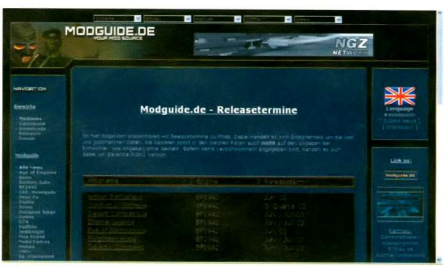
Fazit: „Auf die Brüder Eitri und Brokk haben wir heute richtig Bock."

In letzter Sekunde!

Eine Minute vor Redaktionsschluss erreichte uns eine interessante Meldung, die für den Weltfrieden von allergrößter Bedeutung ist!

Vermischtes | Die einfachsten Ideen sind wirklich die besten. Zum Beispiel unsere Idee für den Küblböck-Ex-4000. Da steckt man Daniel Küblböck rein und nach fünf Minuten kommt auf der anderen Seite Katzenstreu raus. Doch auch die Jungs von www.modguide.de haben genial einfache Ideen. Auf ihrer Webseite gibt es jetzt eine Veröffentlichungs-Liste für Mods. Das bedeutet, dass Sie immer sehen können, wann welcher Mod erscheint. Dass die Macher die Liste ständig aktualisieren, versteht sich von selbst. Dafür hat sich Modguide.de einen Platz in unseren Herzen verdient.

Info: www.modguide.de



Wir wissen, dass dieses Bild nichts hermacht. Aber ein Artikel ohne Bild schaut noch beschissener aus!

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	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.





Wichtel Wikinger

Das Zauberland ist in Gefahr. Der böse Schwarze Ritter will die Macht an sich reißen. Sie als Einwohner haben natürlich etwas dagegen. Der Spieler lenkt entweder Zauberer Frederic oder Krieger Thorwald. Beides sind Wichtel-Wikinger. Die Steuerung gestaltet sich Odin sei Dank jedoch weniger stur, als man es von Zwergen erwarten könnte. Mit Tastatur oder Gamepad geleiten Sie die Zwerge durch drei Welten (Zauberwald, Diamantenhöhle, Weiße Berge) mit 339 Räumen. *Wichtel Wikinger* ist ein klassisches Hüpfspiel, bei dem Sie möglichst viele Schätze und Extras einsammeln und die angreifenden Monster plätten müssen. Am Schluss kämpfen Sie sogar gegen den Schwarzen Ritter höchstpersönlich. Dafür müssen Sie sich jedoch vermutlich für 7 Euro registrieren, denn die Demoversion ist auf 60 Minuten Spielzeit begrenzt.

JOACHIM HESSE

Info: http://wichtelwikinger.de

AUF DVD
NUR AUF AB-18-EDITION!

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

Eine Stunde Spielzeit für lau ist fair. In dieser Zeit kann man mit den Wichteln schon jede Menge Spaß haben. Die Musik tötet mir auf Dauer zwar den Nerv, aber Grafik und Spielverlauf haben mich überzeugt.

	Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
	**FUN SKEET 2 SE** 3D-Action 4,37 MByte (Nur auf Ab-18-Edition)	Mit Schrotflinten knallen Sie auf fliegende Objekte. Neben wechselnden Karten gibt es fünf Waffen. Je besser Sie treffen und mit der Munition haushalten, desto mehr Punkte bekommen Sie.	Ein Wochenende beim Tontaubenschieß-Verein	www.funskeet.de.vu *Fun Skeet* von Stefan Stattelmann ist ein echter Mittagspausen-Shooter. Highlight: tätowierter Unterarm!
	**LIMIT RUSH** Action 1,3 MByte (Nur auf Ab-18-Edition)	Capture the Flag mit Hoverboards. Sie düsen mit anderen Fahrern durch eine Arena, wer als Erster zehn Punkte macht, gewinnt. Programmiert hat der Brite Ben Gillbanks die Spieldemo in DarkBasic.	*Excite Bike* trifft *Unr...* ähh .... *Qua...*, ach, Sie wissen schon.	www.binarymoon.co.uk Gut aufgezogene 3D-Hatz. Nur ein paar Fehler verraten noch, dass die Version nicht ganz ausgegoren ist.
	**RC BOXING** Sport 4,16 MByte (Nur auf Ab-18-Edition)	Ring frei! Sie starten Ihre Karriere als blutiger Box-Anfänger und kämpfen sich Runde für Runde bis zum Weltmeistertitel empor. Für jeden Gegner müssen Sie die richtige Taktik finden.	*Punch Out* am alten Nintendo	www.redcrocodile.net Die Grafik wirkt wie in der Grundschule gezeichnet, aber es macht wirklich Spaß. Haut rein!
	**SMOKE ATTACK** Action 6,1 MByte	Der Weg aus der Raucherhölle ist mit gefährlichen Rauchwolken gepflastert. Sammeln Sie Schlüssel, öffnen Sie Türen und rotten Sie den Qualm Level für Level mit der Sauerstoffkanone aus!	Marlboro Nikotinfrei	http://gesundheit.t-online.de Ein netter Zeitvertreib von den Machern von *Catch The Sperm* und *Moorhuhn*-Grafiker Ingo Mesche.
	**STONE AGE** Geschicklichkeit 0,48 MByte (Nur auf Ab-18-Edition)	Sie lenken ein seltsames Wesen, das sich durch den Untergrund buddeln muss. Achten Sie darauf, nicht von Steinen erschlagen zu werden oder in die Fänge von Spinnen und Fliegen zu geraten.	*Boulder Dash*	www.digital-mastery.de *Stone Age* sieht zwar aus wie aus der Steinzeit, der Steinschlag macht aber trotzdem Laune.
	**TSUNAMI 2010** Action 0,1 MByte (Nur auf Ab-18-Edition)	100 Levels. 14 Gegner. Millionen von Pixeln. Das ist doch mal eine Aussage. Und es wird geballert bis zum Abwinken. Lassen Sie sich nur nicht von den Gegnern treffen, die näher rücken!	Genauso bekifft wie *Tempest 2000*	http://ainc.de Wow! Ein sehr cooles Gratisspiel mit nur 96 Kilobyte! Weitere Musikstücke finden Sie auf der Webseite.
	**TUCKERS ABENTEUER NO. 1** Geschicklichkeit 3,2 MByte (Nur auf Ab-18-Edition)	Das Tuckerland ist in Not. Indem Sie in der Vogelperspektive Diamanten einsacken und Monster erlegen, können Sie es retten. In allen Levels den richtigen Weg zu finden, ist gar nicht so einfach.	*Gauntlet*, falls das noch jemand kennt	www.tuckerland.de Zeitlos: Bereits in Ausgabe 6/97 veröffentlichten wir eine frühe Version von Frank Basners Tucker.

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

© 2003 by E.C. Publications, Inc. All rights reserved.

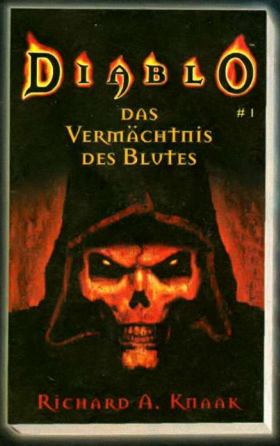


EINFACH FANTASTISCH

Neue Romane zu Videogame-Hits

DIABLO™

WARCRAFT®



DIABLO Band 1:
Das Vermächtnis des Blutes
ISBN 3-89748-703-9
ab sofort erhältlich

DIABLO Band 2:
Der dunkle Pfad
ISBN 3-89748-704-7
ab 24. Sept. erhältlich



WARCRAFT Band 1:
Der Tag des Drachen
ISBN 3-89748-700-4
ab sofort erhältlich

WARCRAFT Band 2:
Der Lord der Clans
ISBN 3-89748-701-2
ab 25. Juli erhältlich

Diablo, WarCraft © 2003 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

Die Welt der Dark Fantasy! Im Buchhandel.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Dino

KRANGK, ABER LUSTICK



South Park
Die gottlos gute Cartoon-Serie

Montag bis Donnerstag	22:00 Uhr
Dienstag bis Freitag	00:05 Uhr



Crank Yankers
Die wahnsinnige Puppen-Comedy

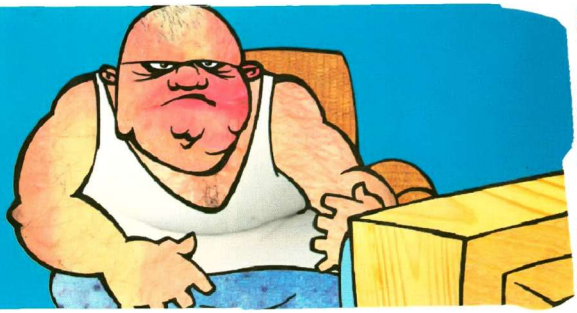
Dienstag	21:30 Uhr
Donnerstag	18:05 Uhr
Sonntag	21:00 Uhr

DEUTSCHLANDPREMIERE

fleischmann.tv
Die erste Cartoon-Call-In-Show der Welt – live

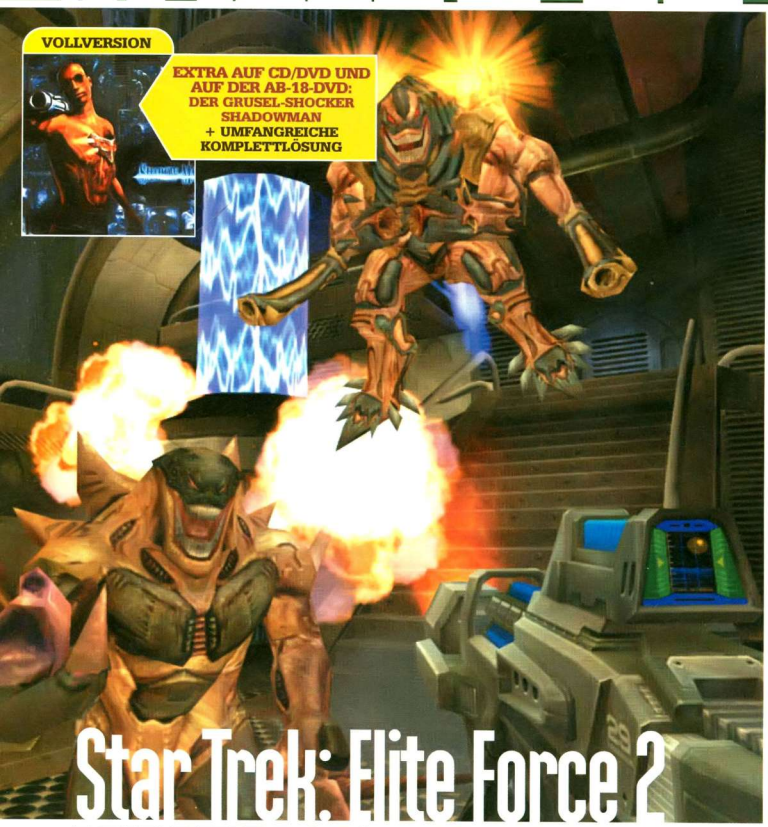
Montag bis Freitag 22:30 Uhr

WELTPREMIERE



VIVA liebt Dich. www.viva.tv / AOL-Keyword: VIVA

SPIELE TIPPS



KURZTIPPS

Battlefield 1942	Seite 135
Elite Force 2	Seite 134
Enclave	Seite 136
FIFA 2003	Seite 136
Freelancer	Seite 134/135
Fußballmanager 2003	Seite 136
GTA Vice City	Seite 134/135/136
Indiana Jones 6	Seite 135/136
Metal Gear Solid 2 – Substance	Seite 135
Red Faction 2	Seite 135
Rise of Nations	Seite 135
Stronghold Crusader	Seite 135
Tropico 2: Die Pirateninsel	Seite 136

SPIELETIPPS

Star Trek: Elite Force 2	137
Komplettlösung	
Enter the Matrix	143
Komplettlösung	
Rise of Nations	149
Grundlagen-Tipps	
Tropico 2: Die Pirateninsel	153
Grundlagen-Tipps	
Will Rock	157
Grundlagen-Tipps	

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen knifflgen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheat-Programme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC ACTION
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

FAX-ABRUF

So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von 1,86 €/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

FAX-DURCHWAHL: 0190-829067-XXX

TITEL	SEITEN-UMFANG	NUMMER
Anno 1503, Allg.	2	026
Battlefield 1942, Allg. Teil 1	6	002
Battlefield 1942, Allg. Teil 2	8	003
Chaser, Kompl.	6	010
Devastation, Allg.	2	011
DF: Black Hawk Down, Allg.	2	017
DTM Race Driver	8	016
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
GTA Vice City, Kompl.	12	006
Hitman 2, Kompl.	8	008
I.G.I. 2: Covert Strike, Kompl.	6	001
Indiana Jones 6, Kompl.	6	004
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
Sims Megastar, Allg.	2	009
Splinter Cell, Kompl.	16	028
Vietcong	4	015
Warcraft 3, Kompl. Teil 1	8	019
Warcraft 3, Kompl. Teil 2	4	020
Warcraft 3, Techtree	2	018

Hilf mir mal kurz!



>>Erste Schritte: Bereits im Damen-Ballett fiel Alexander Munro durch seine grazilen Bewegungen auf. <<

ELITE FORCE 2

Um die Cheats nutzen zu können, müssen Sie zuerst die Startparameter verändern. Rechtsklicken Sie dazu auf die Desktop-Verknüpfung. Im Register „Verknüpfung" schreiben Sie ans Ende der Zeile „Ziel" den Befehl „+set cheats 1". Wenn Sie jetzt das Spiel über diese Verknüpfung starten, können Sie mit der „ ^ "-(Zirkumflex-)Taste die Konsole öffnen und folgende Cheats eingeben:

Cheats	Wirkung
God	Unverwundbarkeit
health x	Gesundheit auf den Wert „x" setzen
noclip	Durch Wände gehen
notarget	Sie sind für Gegner unsichtbar
maplist	Liste der Karten, zum Starten per Maus anklicken
give all	Alle Waffen und Munition
cmdlist	Liste aller Befehle

REDAKTION

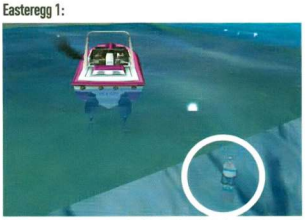
GTA VICE CITY

Geben Sie die Cheat-Codes während des laufenden Spieles ein, um die gewünschte Wirkung zu erzielen.

Cheats	Wirkung
Thugtools	Gangsterwaffen
Professionaltools	Profi-Waffen
Nuttertools	Brutale Waffen
Preciousprotection	Kugelsichere Weste
Aspirine	Volle Gesundheit
Youwonttakemealive	Fahndungslevel wird um zwei Sterne erhöht
Leavemealone	Fahndungslevel wird auf null gesetzt
Alovelyday	Strahlender Sonnenschein
Apleasantday	Gutes Wetter
Abitdrieg	Bewölkter Himmel
Cantseeathing	Dichter Nebel
Catsanddogs	Regen
Lifeispassingmeby	Zeit wird beschleunigt (zum Deaktivieren Cheat erneut eingeben)
Bigbang	Fahrzeuge in der Nähe explodieren
Stilllikedressingup	Anderes Aussehen (kann öfter eingegeben werden)
Fightfightfight	Passanten bekämpfen sich
Ourgodgivenrighttobearams	Passanten sind bewaffnet
Onspeed	Tommy läuft schneller
Boooooooring	Tommy läuft langsamer
Fannymagnet	Frauenschwarm
Icanttakeitanymore	Tommy begeht Selbstmord
Wheelsareallineed	Autos bestehen nur aus Reifen
Loadsoflittlethings	Fette Reifen
Seaways	Autos können schwimmen
Comeflywithme	Autos heben bei hoher Geschwindigkeit ab
Gripiseverything	Autos haben mehr Bodenhaftung
Greenlight	Alle Ampeln sind grün.
Miamitraffic	Rücksichtslose Verkehrsteilnehmer
Ahairdresserscar	Lila Autos
Iwantitpaintedblack	Schwarze Autos
Betterthanwalking	Golf-Caddy
Travelinstyle	Rallye-Auto
Thelastride	Leichenwagen
Rockandrollcar	Limousine
Rubbishcar	Müllabfuhr
Gettherefast	Sabre-Turbo
Gettherequickly	Schnelles Extraauto
Getthereveryfastindeed	Sehr schnelles Extraauto
Getthereamazinglyfast	Blitzschnelles Rallye-Auto
Panzer	Panzer fällt vom Himmel
Looklikelance	Lance
Mysonisalawyer	Ken Rosenberg
Onearmedbandit	Phil Cassidy
Ilooklikehilary	Hilary
Rockandrollman	Love-Fist-Sänger
Weloveourdick	Love-Fist-Drummer
Foxylittlething	Mercedes (Tochter von Colonel Juan Garcia Lopez)
Cheatshavebeencracked	Ricardo Diaz
Idonthavethemoneysonny	Gangster
Certaindeath	Tommy raucht eine Zigarette
Programmer	Spielfigur nimmt ab
Deepfriedmarsbars	Spielfigur nimmt zu

Neben den Cheats haben wir zwei feine Eastereggs für Sie:

Easteregg 1:



>>Leider hat die türkische Mafia den Aktivitäten des Herrn Iscitürk ein abruptes Ende bereitet.<<

Fahren Sie mit einem Boot an Starfish-Island vorbei nach Norden und passieren Sie die nächste Brücke. Westlich der nächsten Insel finden Sie eine Felsgruppe, deren Spitze leicht über die Wasseroberfläche ragt. Wenn Sie langsam an den Klippen vorbeituckern, sehen Sie einen Mann, der von der Mafia versenkt wurde.

Easteregg 2:



In den Gewässern vor Vice City gibt es allerhand versteckte Features zu entdecken

Schnappen Sie sich ein Boot und schippern Sie an den Docks vorbei nach Süden. Westlich der Anlege-Hütten können Sie ein tauchendes U-Boot bestaunen. REDAKTION

FREELANCER: DIE OMICRON-SYSTEME



Nachdem Sie mit der Story fertig sind, müssen Sie sich zu den Systemen Omicron-Gamma und -Theta begeben. Wir verraten Ihnen, wie Sie diese finden:

Es gibt mehrere Möglichkeiten, in die ominösen Omicron-Systeme zu gelangen. Vom Honshu-Sektor fliegen Sie nach Sigma-13. Dort finden Sie entlang der Gitternetzlinie 5/6 im Sektor F das Sprungloch nach Sigma-17. Halten Sie

sich dort wieder an die Gitternetzlinie 5/6. In der oberen rechten Ecke von Sektor 6E stoßen Sie direkt auf das Sprungloch nach Omicron-Theta. Im Omicron-Theta-System befindet sich im Sektor 6E das Sprungloch zu Omicron-Gamma.

Die Alternativ-Route führt über die Omega-Systeme ins Omicron-System und sieht so aus:

Start in Omega-3:
Das Sprungtor nach Omega-7 im Sektor 5G benutzen.
Omega-7:
Zum Sprungloch nach Omega-11 im Sektor 6F (unterhalb der Briesen Mining Facility) fliegen.
Omega-11:
Suchen Sie das Sprungloch nach Omega-41 im Sektor 5C (unterhalb der Freital-Base).
Omega-41:
Das Sprungloch nach Omicron-Gamma im Sektor 5E (unterhalb Freeport 5) benutzen.
Omega-41:
Fliegen Sie zum Sprungloch nach Omicron-Theta im Sektor 4F (oberhalb Freeport 5).

REDAKTION

RISE OF NATIONS

Drücken Sie die Eingabetaste, geben Sie einen der folgenden Cheat-Codes ein und erfreuen Sie sich an deren Wirkung:

Cheats	Wirkung
cheat pause [1|0]	Spiel pausieren
cheat sandbox	KI ausschalten, Karte aufdecken
cheat safe	Erschafft jedes Mal eine große Gruppe Maschinengewehrsoldaten rund ums eigene Kapitol
cheat achieve	Erreichte Ziele anzeigen
cheat ally XXX	Allianz mit Nation (XXX = Gegnername)
cheat defeat XXX	Automatische Niederlage (XXX = Gegnername)
cheat victory XXX	Automatischer Sieg (XXX = Gegnername)
cheat tech all on/off	Technologiezeitalter wechseln
cheat die	Entfernt ausgewählte Einheit oder Gebäude
cheat finish	Gewähltes Gebäude fertig stellen
cheat bird	Vogel erschaffen
cheat nuke	Atomschlag auf die angewählte Position
cheat reveal 1/0	Karte aufdecken/schließen
cheat age (Name des Zeitalters) XXX	Beispiel: cheat age enlightenment XXX (XXX = Spielername) Alter der Nation ändern(Funktioniert nur einmal pro Spiel)
cheat military (Stufe angeben 1-7) XXX	Militärischen Level der Nation ändern (XXX = Spielername)
cheat civic (Stufe angeben 1-7) XXX	Zivilen Level der Nation ändern (XXX = Spielername)
cheat commerce (Stufe angeben 1-7) XXX	Commerce Level ändern (XXX = Spielername)
cheat science (Stufe angeben 1-7)	Wissenschaftslevel ändern (XXX = Spielername)

REDAKTION

RED FACTION 2



Trotz neuem Outfit entpuppt sich die „Rote Armee" als trauriger Hühnerhaufen.

Öffnen Sie im Hauptmenü den Unterpunkt „Extras". Hier finden Sie das Cheatmenü, wo Sie die folgenden Codes eingeben können.

Cheats	Wirkung
yzwzyxwx	Alle Cheats freischalten
zyxwyzxx	Alle Levels freischalten
xxywywz	Gesundheitsbonus
ywxzyzxw	Unendlich viel Munition
yxzwzxyw	Director's Cut
xxxxxxxx	Wandernder Tod
zyzyxxww	Railgun-Schnellfeuer

REDAKTION

METAL GEAR SOLID 2 – SUBSTANCE



Wenn Sie sich durch sämtliche Gefahren des Spieles kämpfen, werden Sie mit neuen Charakteren belohnt.

Hier die komplette Liste der Boni:

Bonus	Bedingung
European-Extreme-Schwierigkeitsgrad	Das Spiel im Schwierigkeitsgrad „medium" beenden
Boss-Survival-Modus	Sons of Liberty durchspielen
Casting-Theater-Modus	Sons of Liberty durchspielen
Ninja Raiden	50 % der Virtual-Reality-Missionen als Raiden absolvieren
Raiden X	100 % der Virtual-Reality-Missionen als Raiden und Ninja Raiden absolvieren
Pliskin	50 % der Virtual-Reality-Missionen als Snake absolvieren
Tuxedo Snake	100 % der Virtual-Reality-Missionen als Pliskin erledigen
Metal Gear Solid 1 Snake	100 % der Virtual-Reality-Missionen als Snake, Pliskin, Tuxedo Snake, Raiden, Ninja Raiden und Raiden X abschließen

REDAKTION

KURZ & KNACKIG

BATTLEFIELD 1942

Easteregg! Wenn man mit einem Flugzeug so hoch wie möglich fliegt und dann abspringt, ohne den Fallschirm zu öffnen, schreit die Spielfigur wie am Spieß. Kurze Zeit später hört man, dass dem armen Kerl ein mächtiger Furz entfleucht.

RAINER VERSEL

FREELANCER

Für große und kleine Kampfpiloten: Wenn Sie Raketen bei gezündetem Afterburner abfeuern, fliegen diese wesentlich schneller ins Ziel als ihre „normalen" Kollegen. So haben Sie im Kampf einige Vorteile.

TIM KATZWINKEL

GTA VICE CITY

Bei der letzten Mission am Filmstudio (Heiße Lightshow) muss man nicht alle Checkpoints mit dem Motorrad abfahren. Es genügt, wenn Sie den ersten Sprung absolvieren und sich dann vom Gebäude gegenüber einen Polizeihelikopter „borgen". Damit kann man die restlichen Checkpoints locker überfliegen und die Mission im Handumdrehen meistern.

STEFAN SIEPKER

STRONGHOLD CRUSADER

Eine gegnerische Feuerballiste zu zerstören, ist ganz einfach! Bauen Sie eine Holzfällerhütte direkt neben das Geschütz. Der Computer nimmt die Hütte sofort unter Beschuss. Oft geht dabei auch die Feuerballiste in Flammen auf. Problem erledigt …

HEIKO BREHME

GTA VICE CITY

Wer nur noch wenig Lebenspunkte hat und keine Herzsymbole findet, für den gibt es einen einfachen Trick: Man fährt zu seinem Speicherplatz und tut so, als ob man speichern wolle. Wenn man dann im Speichermenü ist, drückt man auf „Abbrechen" und hat trotzdem wieder volle 100 Lebenspunkte.

MICHAEL PRAEGER

INDIANA JONES 6

Wenn Ihr Revolver keine Munition mehr hat, lassen Sie sich ihn von einem Gegner aus der Hand schlagen. Auf magische Weise kann der Feind mit der Waffe wieder feuern. Jetzt müssen Sie sich bloß noch die Waffe zurückholen und schon haben Sie wieder einen geladenen Ballermann.

MICHAEL PRAEGER

KURZ & KNACKIG

FIFA 2003

Spielen Sie den Ball direkt nach dem Anstoß ganz nach hinten zu Ihrem Libero. Sobald Sie ein Gegenspieler attackiert, schlagen Sie einen Pass auf die Außen. Jetzt können Sie meistens ungestört an der Seitenaus-Linie entlangflitzen, bis Sie zur Toraus-Linie kommen. Nun müssen Sie nur noch eine hohe Flanke in den Strafraum schlagen und einnicken. Tooor!!!

GÜNTHER TRITZE

GTA VICE CITY



Dieser Tanker hatte beim Anlegen schwere Probleme ...

Easteregg! Westlich der käuflichen Werft befinden sich mehrere Anlegestellen im Wasser. Eine davon hat ein Dach. Fahren Sie von diesem Anlegesteg ein paar Meter nach Süden und schon können Sie einen versunkenen, blauen Öltanker bewundern.

STEFAN GRAGEN

FUSSBALL MANAGER 2003

Um Ihre Spieler teuer zu verkaufen, setzten Sie einfach die gewünschten Athleten eine Woche vor dem Saisonende (30.6.) für den maximalen Verkaufspreis auf die Transferliste. Ist die Saisonabrechnung vorbei und beginnt die neue Saison, kommt zu Saisonbeginn normalerweise mindestens ein Angebot eines Top-Clubs für jeden Akteur. So können Sie auch mittelmäßige Fußballer für einen zweistelligen Millionenbetrag loswerden.

MAXIMILAN PREISINGER

INDIANA JONES 6

Hier mein Tipp, den ich eigentlich nur bei „van Becks Revenge" benötigte (den möchte ich sehen, der diese Stelle meistert, ohne dabei zu schummeln!).
Mit dem folgenden Trick kann man einen Zeitlupenmodus aktivieren:
In der Config-Datei folgenden Parameter ändern:
single tick=false
in
single tick=true
Jetzt ist der Zeitlupenmodus aktiviert, mit dem diese fiese Stelle kein Problem mehr sein sollte.

JÖRN RIEDEL

TROPICO 2



>>Wenn die neue PC ACTION erscheint, bricht bei der Tropico-Bevölkerung die nackte Panik aus!<<

Wenn Sie bei *Tropico 2* cheaten möchten, gehen Sie folgendermaßen vor: Halten Sie die „Strg"- und die Umschalt-Taste gedrückt und geben Sie den gewünschten Cheat-Code ein. Wundern Sie sich nicht: Es erscheint weder eine Konsole noch ertönt ein akustisches Signal.

Cheats	Wirkung
Winit	Die Mission wird sofort gewonnen.
Loseit	Die Mission wird sofort verloren.
Booty	Sie erhalten 2.000 Goldstücke.
Timber	Sie erhalten 100 Holz-Einheiten.
Freebuild	Alle Gebäude verfügbar
Normbuild	Deaktiviert den „Freebuild-Cheat"
Goape	Der angewählte Pirat bekommt schlechte Laune.
Goforit	Der angewählte Gefangene versucht zu fliehen.
Britinv	Invasion der Briten
Frenchinv	Invasion der Franzosen
Spaininv	Invasion der Spanier

REDAKTION

INDIANA JONES 6

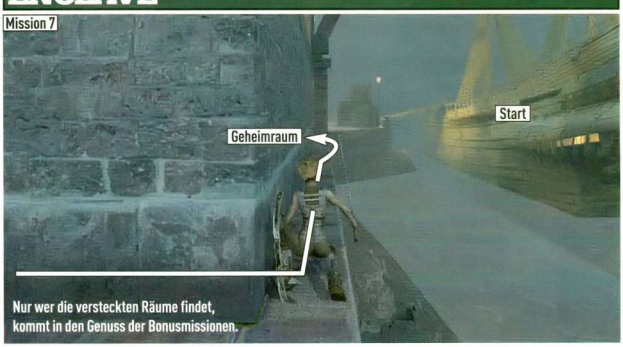


Indy ist Gott – zumindest mithilfe unserer Cheats ...

Öffnen Sie die Datei default.cfg (Sie finden sie im Spieleunterverzeichnis „Game Data\Indy"). Fügen Sie die Zeile Cheat:1 ein und speichern Sie ab. Wenn Sie das Spiel jetzt starten, ist der God-Modus aktiviert.

REDAKTION

ENCLAVE



Viele Leser haben Probleme, die Bonus-Missionen der Light-Kampagne freizuschalten. Um in den Genuss der Extralevels zu kommen, müssen Sie bestimmte Karten finden. Danach können Sie in der Missionsauswahl den neu gefundenen Level anwählen. Insgesamt finden Sie drei Bonuslevels:

Mission 4: Deserted Temple
Wenn Sie über die eingestürzte Brücke gesprungen sind, kommen Sie eine Treppe herunter. Achten Sie am Fuß der Treppe auf die halbrunde Truhe. Sie enthält die erste Bonuskarte für den Level Forbidden Atgard.

Mission 7: Harbor of Ark Amar
Marschieren Sie um den Turm zu Beginn herum. So gelangen Sie zu einer Geheimtür. Dahinter finden Sie außer Gold und einem Rubin die Bonuskarte für den Level Naglagard.

Mission 10: The Underworld
Nachdem Sie den dunklen Magier besiegt haben, erspähen Sie kurz darauf vier Goldsäcke auf einem Torbogen. Gehen Sie so weit vor, bis Sie hinter sich hören, dass eine Wand einstürzt. Drehen Sie sich um und klettern Sie über die Felsen nach oben. Dort finden Sie unter anderem die Karte für den Bonuslevel Hagastrom.

REDAKTION

Star Trek: Elite Force 2

Unendliche Weiten, unendliche Monster – so könnte das Motto für den neuen Trekkie-Shooter lauten. Wir zeigen Ihnen, auf was Sie alles achten müssen, um zu überleben.

ALLGEMEINE TIPPS

1. Die Standardwaffe ist immer der Phaser. Für einfache Wachen und Kleintiere reicht er aus und schont Ihren ansonsten knappen Munitionsvorrat. Stärkere Wummen heben Sie sich für die entsprechenden Gelegenheiten wie Endgegner, Massenschlachten und zähe Brocken auf.

2. Die geheimen Plätze und Fallen erkennen Sie prinzipiell mit dem Tricorder. Suchen Sie die Level damit ab, um an die begehrten Schiffe und Zusatzausrüstung zu kommen. Damit können Sie brüchige Stellen, Fallen, und Laser erkennen und zudem noch Konsolen umprogrammieren. Bei Türen, die sich nicht automatisch öffnen, drücken Sie die „Benutzen"-Taste. Oft kommen Sie so zu verborgenen Orten. Sehr beliebt sind auch die Lüftungs- und Wartungsklappen.

3. Sniper brauchen etwas Zeit, um Sie anzuvisieren. Dabei sehen Sie den roten Laser, der Ihnen die Bedrohung anzeigt und zusätzlich die Position des Schützen verrät. Gehen Sie dann schnell in Deckung. Die Schussfrequenz ist recht niedrig. Feuert der Scharfschütze, haben Sie einen Augenblick Zeit, das Feuer gefahrlos zu erwidern.

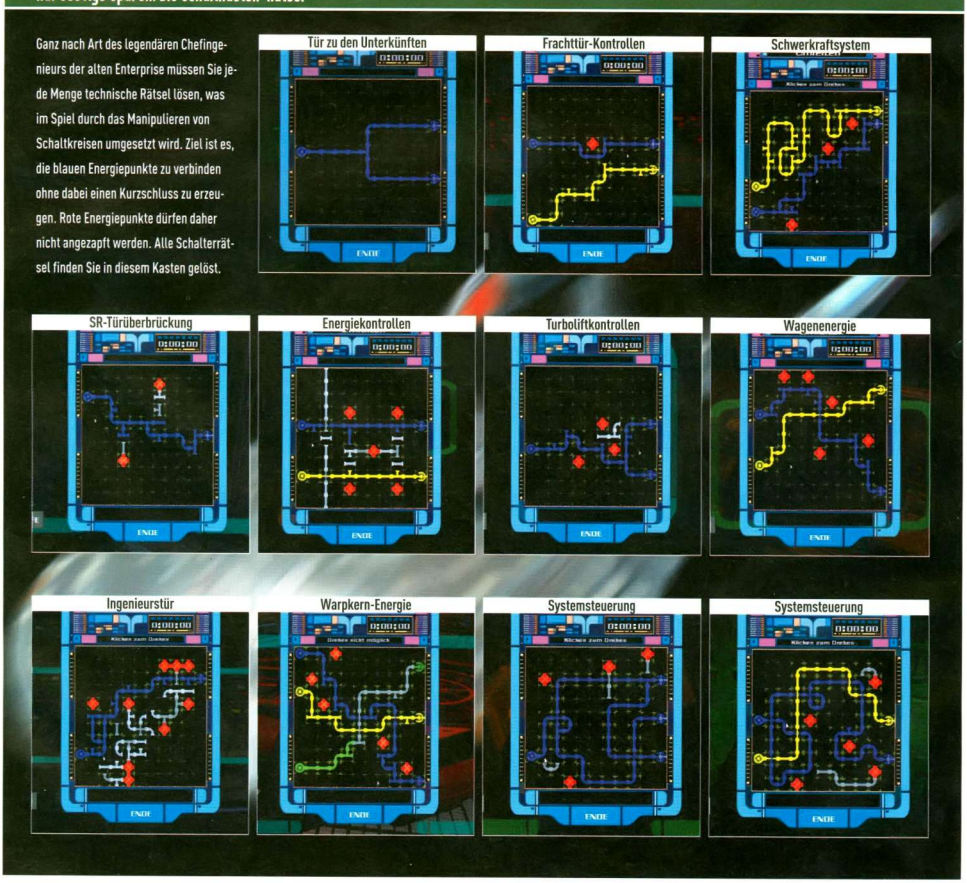
4. Die Wachen mit Granatwerfern und ähnlichem Equipment sind relativ harmlos, so lange Sie sich nicht zu lange an ein und demselben Fleck aufhalten. Die ballistischen Geschosse fliegen eine halbe Ewigkeit, ehe sie auf dem Boden einschlagen. Bis dahin sind Sie längst über alle Berge. Die Burschen haben auch Schwierigkeiten, wenn Sie sich direkt vor eine Mauer oder unter den Torbogen stellen. In so einem Fall schmeißen sich die Wachen mit den Geschossen höchstpersönlich in hohem Bogen vom Wachgang.

5. Sind Sie schon mal mit Ihrem Team unterwegs, lassen Sie Ihre Untergebenen auch für sich schuften und die Drecksarbeit erledigen. Ihre Mannschaft steckt alles weg, ohne mit der Wimper zu zucken. Da können Sie im Hintergrund bleiben und Ihre Kräfte schonen.

6. Sobald die Hintergrundmusik einsetzt, müssen Sie sich auf einen Angriff gefasst machen.

Auf Scottys Spuren: Die Schaltkasten-Rätsel

Ganz nach Art des legendären Chefingenieurs der alten Enterprise müssen Sie jede Menge technische Rätsel lösen, was im Spiel durch das Manipulieren von Schaltkreisen umgesetzt wird. Ziel ist es, die blauen Energiepunkte zu verbinden ohne dabei einen Kurzschluss zu erzeugen. Rote Energiepunkte dürfen daher nicht angezapft werden. Alle Schalterrätsel finden Sie in diesem Kasten gelöst.



1. MISSION: ENDSPIEL 1

Borg-Sphäre 1a

Zerstören Sie den Verteilerknoten und gehen Sie weiter zur grünen Energiesperre. Feuern Sie dort auf die Energieleitung. Benutzen Sie den Fahrstuhl und gehen Sie die Rampe runter. Gleich rechts ist eine Plasmaleitung. Zerstören Sie diese und kriechen Sie in den Gang darunter. An dessen Ende finden Sie einen Verteilerknoten der Borg. Kehren Sie in den Gang zurück und gehen Sie links weiter. Benutzen Sie den Tricorder am Schildkontrollknoten, um die Sperre aufzuheben. Hinter dem Energiefeld zerstören Sie eine weitere Plasmaleitung. Der Schacht darunter führt zu einer Energieleitung, die Sie außer Kraft setzen.

Borg-Sphäre 1b

Feuern Sie links auf die Plasmaleitung und krabbeln Sie in den Schacht. Ihr Ziel ist ein Verteilerknoten und eine weitere Plasmaleitung. Zurück im Gang gehen Sie bis zum nächsten Schildkontrollknoten links von den Ladeterminals. Modulieren Sie ihn. Retten Sie Chang: Feuern Sie sofort auf die Plasmaleitung und kriechen Sie in den Schacht darunter. Am Ende zerstören Sie die Energieleitung und eilen in die Kammer mit Chang zurück. Laufen Sie den Gang entlang, bis Sie die Kammer mit den Rohren und dem blauen Energiefeld am Boden erreichen. Springen Sie zur anderen Seite rüber und modulieren Sie das gelbe Kraftfeld. Benutzen Sie danach den Aufzug, um zu Ihrem Kameraden zurückzukehren.

Borg-Sphäre 1c

In der ersten Borg-Kammer ist ein Verteilerknoten. Zerbröseln Sie diesen. Gehen Sie in den blaugrauen Gang hinein, er führt zu einer Plasmaleitung. Den Verteilerknoten rechts davon zerdeppern Sie gleich mit. Kriechen Sie in den Schacht und feuern Sie auf die Energieleitung am Ende. Im Raum mit Telsia ist eine weitere Energieleitung, die auf ihre Zerstörung wartet. Fahren Sie danach mit dem Fahrstuhl hoch. Oben ist bei den Borg rechts ein Verteilerknoten und eine Energieleitung. Bei der blinkenden Tafel gehen Sie rechts herum, hinter der Ecke sind ein weiterer Verteilerknoten und eine Energieleitung. Eilen Sie durch die Gänge, sobald die Borg sich angepasst haben. Hasten Sie weiter zum Fahrstuhl.

Borg-Sphäre 2a

Spurten Sie an den Borg vorbei und modulieren Sie schnell das Energiefeld am Schildkontrollknoten. Gleich dahinter feuern Sie rechts auf die Plasmaleitung und jagen damit auch einen Verteilerknoten hoch. Jetzt funktionieren Ihre U-Mods wieder. In der nächsten Halle gibt es zwei Ausgänge. Benutzen Sie den rechten, er führt an einem Lebensenergie-Terminal vorbei.

Borg-Sphäre 2b

Zerstören Sie die Plasmaleitung gleich rechts und kriechen Sie in den Schacht. Am Ende sieht es nach einer Sackgasse aus. Benutzen Sie den Sekundärmodus Ihres Tricorders – Sie sehen, dass sich das Gitter im Boden zerstören lässt. Unten vernichten Sie die Energieleitung. Ihr Team treffen Sie an der Fahrstuhlplattform. Fahren Sie eine Etage runter. Hinter der ersten Tür ist gleich rechts eine Energieleitung, etwas weiter links ein Verteilerknoten. Folgen Sie dem Gang bis zum Generatorraum. Erzeugen Sie mit Chell die Feedbackschleife (siehe Kasten Feedbackschleife) und verlassen Sie die Kammer. Gehen Sie nach rechts weiter.

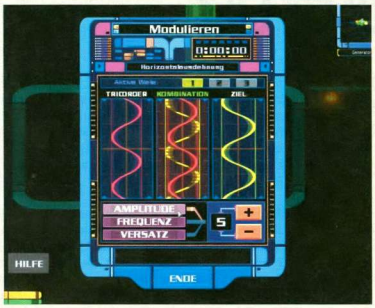
Borg-Sphäre 2c

Zerstören Sie die Energieleitung. Der Gang rechts vom Lebensenergie-Terminal führt zum zweiten Generator. Achtung, nach dieser Modulation erscheinen Borg-Drohnen in der Kammer. Durchqueren Sie anschließend die Halle mit der blauen Energiesäule in der Mitte. An der nächsten Gabelung finden Sie rechts am Ende des Ganges beim blauen Energiefeld eine Energieleitung. Ist diese zerstört, ist der Zugang zum Generator Nummer 3 frei.

Borg-Sphäre, Zentraler Plexus

Der Kampf gegen den Super-Borg gliedert sich in mehrere Phasen. Bleiben Sie in den ersten beiden zuerst im Schutz der Säulen mit den Ladeterminals. Sobald der Gegner sich Ihnen nähert, flitzen Sie zur anderen Seite rüber und beharken ihn wieder aus der Distanz. In der dritten Phase postiert sich der Obermotz auf dem oberen Steg und teleportiert auch noch umher. Verlassen Sie daher immer kurz Ihre Deckung, um auf ihn zu feuern und ziehen Sie sich wieder zurück. In der letzten Phase ist der Borg wieder am Boden, macht sich aber ständig unsichtbar. Drehen Sie sich im Kreis, sobald Sie ihn sehen, feuern Sie im Sekundärmodus mit dem U-Mod auf ihn und wechseln den Standort.

Feedbackschleife



Um die Feedbackschleife zu erzeugen, müssen Sie Amplitude, Frequenz und Versatz Ihres Tricorders an den Generator angleichen. Die Kombination wird zufällig ermittelt, darum können wir Ihnen nur die Funktionsweise erklären.

1. Modifizieren Sie als Erstes die Frequenz. Wenn die rote Frequenzspur des Tricorders in der mittleren Anzeige sich nicht mehr verschiebt, stimmt die Einstellung.

2. Mit der Amplitude strecken oder stauchen Sie die Frequenzkurve. Sie muss exakt die gleiche Länge haben wie die des Generators.

3. Mit dem Versatz verschieben Sie die Kurve nach oben oder unten.

Fast geschafft, noch ein wenig strecken und versetzen - wenn die Linien sich genau überdecken, ist die Aufgabe gelöst.

2. MISSION: NEUE EINSÄTZE

Akademie 1

Außer mit diversen Charakteren zu schnacken, steht nichts auf dem Programm. Wer auf Schmuseromantik steht, wählt beim Dialog mit Telsia die mittlere Antwort aus.

Akademie 2

Wehren Sie die Romulaner ab. Danach gehen Sie in Richtung Start zurück. Dort ist der Zugang in die Wartungsschächte, die Korban Ihnen öffnet. Achten Sie auf die Flammenstöße



Eigentlich kann man verstehen, dass die Borg sauer sind, wenn Sie auch immer deren Einrichtung zerdeppern! Lassen Sie sich von dem Pack nicht erwischen.



Der fiese Wicht versteckt sich feige auf der Empore. Bleiben Sie cool und feuern Sie, wenn er sich materialisiert. Auf diese Weise wird Ihnen kein Haar gekrümmt werden.

bei den Rohren. Nutzen Sie die Feuerpausen, um vorbeizuhuschen. Benutzen Sie an der Türkonsole den Tricorder. Leiten Sie einfach beide Energieströme auf dem Diagramm um. Danach erscheinen wieder Romulaner, die Sie abwehren müssen.

3. MISSION: HERRENLOS

Dallas 1a

Holen Sie sich zuerst das Secret: Gehen Sie die Rampe hoch. Auf dem Steg erkennen Sie im Sekundärmodus des Tricorders eine instabile Wand. Springen Sie nun über das umgestürzte Frachtregal zur Frachttür-Kontrolle. Umgehen Sie den Kurzschluss. Öffnen Sie anschließend im nächsten Frachtraum die Jefferies-Röhre. Springen Sie über den Abgrund eine Etage höher. Sie gelangen schließlich zur Schwerkraft-Kontrolle. Der Rückweg ist blockiert, Sie müssen auf das Dach des Turbolifts hopsen und an den Sprossen hochkraxeln. Arbeiten Sie sich so zur manuellen Überbrückungskonsole vor, gegenüber von Tür „Deck 3".

Dallas 1b

Gehen Sie links herum zur Lounge. Wechseln Sie zum Tricorder in den Sekundärmodus. Sie erkennen eine beschädigte Tür, auf die Sie feuern müssen. Klettern Sie vom Serviceraum aus runter, bis Sie eine nicht verschlossene Jefferies-Röhre erreichen. Sobald Sie die zweite Lounge verlassen und zum Maschinenkontrollraum gehen, springen Aliens hervor. Zücken Sie danach sofort den Tricorder und modulieren Sie die Konsole in der Raummitte. Nach der Zwischensequenz geht's in die Röhre zur Turboliftkontrolle, die Sie reparieren müssen.

Dallas 2

In der Lounge finden Sie eine Waffenladestation. Gehen Sie weiter bis zur Gabelung. Halten Sie sich links in Richtung Brücke. Hinter der Servicetür geht es in die Jefferies-Röhren. Kriechen Sie geradeaus und klettern Sie hoch. Die Tür in dem Raum lässt sich aufschießen. So gelangen Sie auf die Brücke. Eine der Türen auf der Brücke ist instabil. Dahinter verbirgt sich ein weiteres Secret. Kehren Sie nach der Unterhaltung auf den Gang mit dem blauen Energiefeld zurück. Kriechen Sie in die Öffnung rechts davon, um zur Kraftfeldkontrolle im Flur zu gelangen. Gehen Sie in den Transporterraum und betätigen Sie die Konsole. Danach müssen Sie im Eilgang zur Brücke zurück. Versuchen Sie, den Aliens auszuweichen, um schneller bei Chell zu sein.

Das Plasmaleck

Zurück auf der Enterprise suchen Sie Chell in der Shuttlehalle auf. Sobald Sie das Gespräch beginnen, gehen Sie schon mal mit gezücktem Tricorder ins Cockpit des Shuttles. Sie müssen dort unter Zeitdruck eine Modulation vornehmen.

4. MISSION: BESITZWECHSEL

Attrexianer-Station 1a

Rennen Sie sofort nach rechts und springen Sie über die Kisten zum Stahlträger hoch. Hier haben Sie etwas Deckung. Sobald der Steg über Ihnen abbricht, springen Sie dort hoch. Oben müssen Sie die Feuerpausen abwarten und zur anderen Seite hüpfen. Spurten Sie auf dem Steg zum Türkontrollschalter und flitzen Sie in den Gang. Folgen Sie ihm bis zum Minenwagen-Terminal. Dort erhalten Sie ein neues Missionsziel. Stellen Sie die Energie am Terminal im Nebenraum wieder her und aktivieren Sie den Wagen von der Konsole draußen. Erledigen Sie den großen Alien im Gang und gehen Sie weiter, bis Sie auf zwei Attrexianer treffen. Begleiten Sie Avak'Stas – bleiben Sie jedoch von der Konsole weg, da die linke Wand explodiert und Aliens in den Gang strömen. Wenn diese Bedrohung beseitigt ist, folgen Sie dem Attrexianer. Sobald die Schleusentür offen ist, müssen Sie schnell in die Kammer mit der Schleusenkontrolle rennen, bevor Sie ins All gesaugt werden. Schließen Sie das Schott mithilfe der Konsole und wehren Sie die restlichen Aliens ab. Speichern Sie vor der Waffenkammer am besten ab und stellen Sie sicher, dass Ihre Lebensenergie und Munition voll aufgeladen sind. Betreten Sie die Halle vor der Waffenkammer und springen Sie auf die Kisten rechts von der Waffenladestation. Von dort können Sie die heranstürmenden Aliens am besten aufhalten. Schießen Sie auch auf die explosiven Behälter, wenn sich Außerirdische in deren Nähe aufhalten. Schnappen Sie sich einen Bogenwerfer aus der Kammer, sobald sie offen ist und schützen Sie auf dem Rückweg Ihren attrexianischen Kompagnon. Begeben Sie sich zum Lift.

Attrexianer-Station 1b

Fahren Sie mit der Plattform hoch und gehen Sie zur blauen Kontrolltafel, um die Rettungskapsel abzustoßen. Kämpfen Sie sich oben weiter durch die Gänge, bis Sie die Kommandozentrale erreichen. Jetzt müssen Sie die Attrexianer beschützen. Bleiben Sie in deren Nähe und setzen Sie am besten den Bogenwerfer und das verbesserte Sturmgewehr ein, um die Alienbrut abzufangen.

Attrexianer-Station 2b

Begeben Sie sich in die Halle und klettern Sie an der Leiter zu den Rohren hoch. Achten Sie auf den Feuerausstoß. In einer Pause springen Sie über das Rohr zur anderen Seite rüber. Dort finden Sie die Konsole für die Ingenieurstür, die Sie überbrücken müssen. Treffen Sie sich mit Vor'chov und fahren Sie zu den Generatoren runter. Der Kampf dort wird heftig, speichern Sie besser vorher ab. Wenn möglich, erledigen Sie die Aliens schon im Anflug. Ansonsten nutzen Sie die Pausen zwischen den Angriffswellen, um Energie zu tanken. Sie können sich auch im Gang zum Aufzug verschanzen und von dort die schleimigen Aliens zerbratzen.

5. MISSION: ENTDECKUNG

Idryll-Ruinen 1-1a

Begeben Sie sich zur markierten Position Ihres Tricorders. Auf dem Steinbogen, den Sie unterqueren, finden Sie ein verstecktes Schiff.

Idryll-Ruinen 1-1b

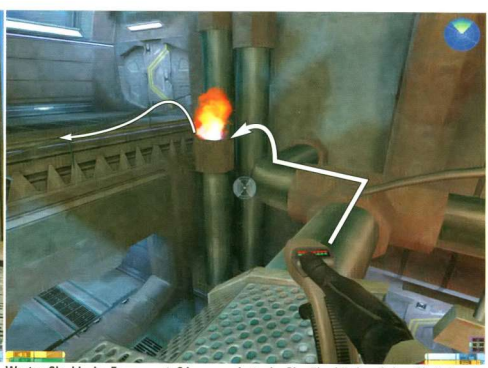
Benutzen Sie den Sekundärmodus Ihres Tricorders. Sie erkennen eine Bruchstelle im Mauerwerk links vom Haupttor. Sprengen Sie es auf und klettern Sie dahinter an der Gebäudewand hoch, um in den Komplex einzudringen. Gehen Sie rechts die Treppe hoch und springen Sie über den Absatz auf die andere Seite der umgestürzten Säule. Dort finden Sie auch ein verstecktes Schiff. Erkunden Sie die Anlage, bis Sie die Energiekonsole erreichen. Auf dem Rückweg müssen Sie mit Attacken der Exomorphe rechnen. Treffen Sie sich mit Ihrem Team am Eingang und gehen Sie die Treppe hoch zum nächsten Abschnitt der Anlage. Springen Sie mit aktiviertem Sekundärmodus des Tricorders auf den stabilen Bodenplatten entlang. Im großen Hof müssen Sie die Königin der Insekten-Aliens besiegen. Halten Sie sich dabei im Hintergrund, Ihr Team heizt der Bestie schon ordentlich ein. Weichen Sie den Streusalven des Monsters aus und benutzen Sie den Sekundärmodus des Bogenwerfers.

Idryll-Ruinen 1-2a

Gehen Sie bei den Säulen in Deckung und feuern Sie auf die rotierenden Abwehrkanonen. Danach gelangen Sie in eine Halle, wo Giftgas austritt. Aktivieren Sie den Gasmodus des Tricorders: So erkennen Sie, aus welchen Wandschlitzen der tödliche Nebel austritt. Wechseln



Bleiben Sie nicht stehen, sondern springen Sie sofort über die Kisten in Deckung. Bei Attacken geben Sie gezielte Feuerstöße ab und gehen danach wieder in Deckung.



Warten Sie, bis der Feuerausstoß kurz pausiert, ehe Sie rüberhüpfen. Gehen Sie lieber auf Nummer sicher und speichern Sie ab.

Sie zum Phaser und „verschweißen" Sie im Primärfeuermodus die entsprechenden Spalten.

Idryll-Ruinen 1-2b

Setzen Sie im Röhrengang den Lasersichtmodus des Tricorders ein und hüpfen Sie an der Falle vorbei. Bei den Brutröhren der Exomorphe angekommen, halten Sie sich rechts. Springen Sie auf eine der Röhren und fahren Sie eine Etage höher. Aktivieren Sie auf dem Steg das Gondelsystem. Springen Sie auf ein Gondeldach und fahren bis zur Höhe des zweiten Absatzes hoch, auf den Sie hinaufhopsen. Von dort springen Sie auf eine herabfahrende Gondel und weiter auf den Sims. Aktivieren Sie im Freien eine weitere Gondel und springen Sie auf dessen Dach. Wieder im Röhrengang müssen Sie weitere Laserfallen überwinden. Am Ende des Ganges lässt sich die Bodenplatte freischießen. Ehe Sie am Ende des Ganges wieder hochklettern, springen Sie auf den Absatz rechts. Dort finden Sie an der Wand ein Secret. Gehen Sie anschließend im Röhrengang mit aktiviertem Gasmodus des Tricorders weiter. Eilen Sie zur Konsole und modulieren Sie diese. Jetzt fahren die Gassäulen aus dem Boden hoch. Verschließen Sie die tödlichen Schlitze wieder mit Ihrem Phaser. Jetzt müssen Sie nur noch über die pulsierende Energiebrücke hüpfen. Achten Sie dabei auf die wechselnden Muster.

Idryll-Ruinen 1-2c

Decken Sie Chell – feuern Sie blitzschnell auf die Deckengeschütze. Chell benötigt mehrere Anläufe, bis die Geschütze deaktiviert sind. Bis dahin regenerieren sich die Kanonen immer wieder. Fahren Sie nach der Zwischensequenz mit dem Fahrstuhl runter: Exomorphe und Deckengeschütze machen Ihnen das Leben schwer. In der großen Halle bekommen Sie es nacheinander mit zwei Riesen-Exomorphen zu tun. Kombinieren Sie am besten den Sekundär- und den Primärmodus Ihres Bogenwerfers, um die Biester auszulöschen.

Wieder auf der Enterprise

Reden Sie mit Kleeya und sagen Sie ihr, dass Sie gerne ihre Welt sehen würden.

6. MISSION: ZERSTÖRUNG

Enterprise Deck 8

Achten Sie im Flur auf das Leck im Rumpf. Flitzen Sie daran vorbei, um nicht in den Raum gesogen zu werden. Kriechen Sie in die Jefferies-Röhren, um zur Krankenstation zu gelangen.

Enterprise Deck 16

Gehen Sie schleunigst in den Maschinenraum. Feuern Sie primär auf die Saboteure. Diese beamen sich in der Regel paarweise an Bord. Danach knöpfen Sie sich die jeweiligen Krieger vor. In den Feuerpausen beziehen Sie am besten an der Tischkonsole Stellung. Sobald die Attacken vorüber sind, zücken Sie den Tricorder und modulieren die Konsole. Sie müssen dabei verdammt fix zu Werke gehen.

Enterprise Deck 1

Nutzen Sie die Deckung an Ihrem Standort aus und setzen Sie vorwiegend die sekundären Feuerfunktionen Ihrer Waffen ein. Das erledigt die Eindringlinge am schnellsten.

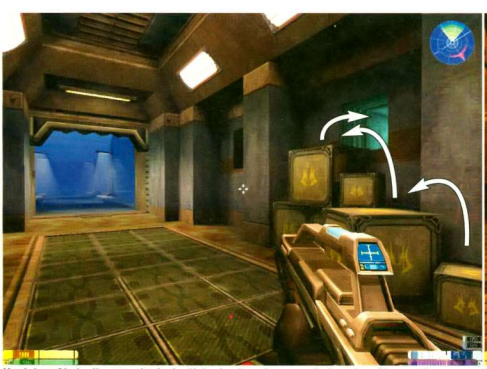
7. MISSION: RETTUNGSEINSATZ

Attrexianer-Kolonie 1a

Direkt bei der Landezone finden Sie den Kontrollraum. Öffnen Sie ihn und rüsten Sie sich aus. Jetzt eilen Sie mit Ihrer Truppe zum Eingangstor. Mit dem Tricorder können Sie die Stahlkammer erkennen, die das Tor zusammenhält. Nachdem Sie diese zerstört haben, flitzen Sie zurück zum Kontrollraum und benutzen das Sicherheitsterminal. Die zwei Aliens, die Sie auf Ihrem Rückweg zum Eingangstor treffen, leisten kaum Gegenwehr. Am linken Fuß der Brücke gibt's ein verstecktes Objekt, dass Sie über die Leiter rechts vom Eingangstor aus erreichen. Da die nächste Tür vorerst verschlossen ist, benutzen Sie den Lüftungsschacht oberhalb der Kisten. Wenn Sie die auffälligen Bodenpassagen im Schacht zerschießen, finden Sie darunter ein weiteres verstecktes Objekt. Jetzt kraxeln Sie weiter, bis Sie auf der anderen Seite der verschlossenen Tür herauskommen. Vorsicht! Sobald Sie den Lüftungsschacht verlassen, werden Sie von zahlreichen Feinden angegriffen. Rüsten Sie sich an den Terminals aus und laufen Sie über die Brücke. Um das Sicherheitsterminal auf der Empore zu aktivieren, brauchen Sie einen Techniker, den Sie im hinteren Teil des gut bewachten Komplexes finden. Nachdem der attrexianische Fuzzi die Tür endlich geöffnet hat, unterstützen Sie Ihre Kollegen im Kampf gegen die Feinde auf der Brücke. Wieder glücklich vereint, geht's gemeinsam weiter, um den Gefangenen aus der Patsche zu helfen. Zerschießen Sie die Zellentür und lassen Sie die Ärmsten von Ihrem Team verarzten. Die Attrexianerin führt Sie zur Kanalisation. Allerdings ist der Eingang blockiert und ein Vierbein greift Sie an. Nachdem Sie den Fiesling mit dem Granatenwerfer tiefer gelegt haben, ballern Sie die Stahlstrebe ab, die in den Raum ragt. Durch das entstandene Loch gelangen Sie ins nächste Level.

Attrexianer-Kolonie 1b

Sobald Sie das Abwassersystem betreten, werden Sie von Ihrem Team getrennt. Gehen Sie nach links über den Steg und erledigen Sie das Viech, das durch die Wand bricht. Die beiden Konsolen ein paar Meter weiter kommen Ihnen gerade recht. Jetzt geht's durch die Biege in den nächsten Raum. Bevor Sie sich um den Kreuzerturm links hinter der Ecke kümmern, erledigen Sie den Alien, der aus dem Rohr fällt und den Deppen, der Sie von rechts beharkt. Gehen Sie nach rechts über die Brücke und erledigen Sie den Kreuzerturm vor Ihnen. Lassen Sie das Ventilatorsystem rechts liegen und betätigen Sie den Schalter neben der Tür gegenüber. Um das Wartungssystem einzuschalten, gehen Sie zurück zum Eingang des Raumes und gehen diesmal in die andere Richtung. Unterwegs springen Ihnen ein paar Viecher vor die Nase, die sie am besten mit dem Phaser bearbeiten. Hinter der nächsten Kurve finden Sie ein Loch im Lüftungssystem, das Sie in den Kontrollraum führt. Dort erwartet Sie ein weiteres Schaltkasten-Rätsel (siehe Extrakasten: „Auf Scottys Spuren"). Jetzt lässt sich auch die Tür wieder normal öffnen und Sie können zurück Richtung Ventilatorsystem. Unterwegs sollten Sie die versteckte Rüstung einheimsen, die Sie durch eine Spalte in der Wand erreichen. Benutzen Sie die Tür gegenüber dem Ventilator und aktivieren Sie die Konsole im dahinter liegenden Raum. Sie sehen nun, wie sich das Gitter öffnet, das Ihnen noch vor kurzem den Weg versperrte. Bevor Sie Ihren Weg fortsetzen, sollten Sie sich an den beiden Terminals stärken. Hinter dem hochgezogenen Gatter halten Sie sich links und huschen durch die Spalte in der Wand. Die angreifenden Aliens verkohlen Sie mit dem Phaser. Danach überraschen Sie das größere Etwas ein Stockwerk tiefer mit dem Granatwerfer. Sobald Sie den Raum betreten, bricht der Boden unter Ihren Füßen weg und Sie landen eine Etage tiefer. Mit dem verbesserten Sturmgewehr können Sie sich den aggressiven Alien-Trupp locker vom Leib halten. Jetzt schnappen Sie sich noch das versteckte Schiff, das Sie über den Laufsteg erreichen, und schließen sich Ihren Kollegen an, die hinter der nächsten Tür auf Sie warten. Öffnen Sie die Gefängniszelle und stoßen Sie zu den Attrexianern. Hinter den Kisten in der Ecke finden Sie ein weiteres verstecktes Schiffssymbol. Modu-



Nachdem Sie in die attrexianische Kolonie eingedrungen sind, stehen Sie vor einer Sackgasse. Verschwinden Sie deshalb durch den Lüftungsschacht.



In der Fabrik wird die Liftfahrt durch einen Stromausfall gestoppt. Mit Ihrem Tricorder erkennen Sie jedoch eine Bodenstruktur, die Sie wegballern können.

lieren Sie die Leitersteuerung mit dem Tricorder und schon bekommen Sie eine Leiter direkt vor die Nase gesetzt. Auf Ihrem Weg nach oben werden Sie mal wieder von Ihrem Team getrennt und sind auf sich alleine gestellt. Klettern Sie nach oben und verlassen Sie den Level durch die rechte Tür.

Attrexianer-Kolonie 2a

Das nette Alien-Empfangskomitee beglücken Sie mit dem Sturmgewehr. Sammeln Sie die Idryll-Energie auf und betreten Sie die Fabrik. Durch die nächste Tür gelangen Sie in einen Innenhof. Plätten Sie alles, was Ihnen vor die Flinte läuft. Danach stärken Sie sich an den beiden Energiespendern. Über die Kiste in der Mitte des Hofes gelangen Sie auf den Kran. Springen Sie auf die Mauer und sacken Sie das versteckte Schiffssymbol hinten links in der Ecke ein. Jetzt nichts wie durch die Tür gegenüber und ab ins nächste Kapitel.

Attrexianer-Kolonie 2b

Da es in der Fabrik sehr schummrig ist, empfiehlt es sich, das Nachtsichtgerät einzusetzen. Metzeln Sie in der Fabrikhalle alles nieder, was sich bewegt und erfrischen Sie sich an den Konsolen. Sie werden feststellen, dass der Lift rechts vom Eingang ausgeschaltet ist. Um die Energieversorgung zu aktivieren, müssen Sie sich geschickt durch die Flammen bewegen und die Steuervorrichtung auf der Empore bedienen. Jetzt gilt es, ein knifflliges Schaltkreis-Rätsel zu lösen (siehe Extrakasten: „Auf Scottys Spuren"). Im Hinterraum lassen Sie sich in das Loch im Boden fallen und finden sich ein Stockwerk tiefer wieder. Mähen Sie alle Feinde um und erklimmen Sie die Leiter am anderen Ende des Ganges. Wieder beim Lift angekommen benutzen Sie den Schalter und wehren die Aggressoren ab. Auf halbem Weg nach oben gibt der Aufzug den Geist auf. Rechts neben dem Eingang können Sie eine Luke zerballern und auf die darunter liegende Leiter kraxeln. Mit einem beherzten Sprung gelangen Sie in den nächsten Gang. Gehen Sie in den Raum links um die Ecke. Hinter den Kisten lauern Sie zwei Aliens auf, die mit dem verbesserten Sturmgewehr abgespeist werden. Im Raum direkt vor Ihnen bieten Ihnen zwei Terminals eine kleine Stärkungsmöglichkeit. Laufen Sie die Galerie entlang, bis Sie zu Ihrer Rechten die großen Kolben sehen. Jetzt wird's gefährlich. Hopsen Sie erst los, wenn die ersten beiden Kolben oben und der letzte unten ist. Während Sie die ersten zwei passieren, öffnet sich der dritte und Sie können unbeschadet auf die nächste Anhöhe springen. Hier finden Sie zwei weitere Terminals, die Sie sich aber für später aufheben sollten. Im nächsten Raum müssen Sie den Treppen bis zur obersten Plattform folgen. Vorsicht! Unterwegs werden Sie von zwei Beißern angegriffen. Wenn Sie die Überreste der Monsters passieren, müssen Sie aufpassen, nicht durch das Loch im Boden zu fallen. Zielen Sie beim Betreten des nächsten Raumes nach oben, können Sie den Kreuzerturm ausschalten, bevor der seine giftigen Schleimladungen auf Sie abfeuert. Die Leiter führt Sie eine Etage höher, wo zwei weitere Beißer auf Sie warten. Verschanzen Sie sich hinter der nächsten Mauer und erledigen Sie die im Raum befindlichen Monster mit gezielten Feuerstößen. Für die Dame im Gasraum kommt jede Hilfe zu spät. Benutzen Sie Ihren Tricorder mit der Gasansicht und versiegeln Sie die Stellen, an denen das Gas ausströmt mit dem Phaser. Eilen Sie dem Idryllianer im anderen Raum zu Hilfe. Nachdem der seinen letzten Schnaufer gemacht hat, verlassen Sie den Ort durch die Schleuse.

Attrexianer-Kolonie 2c

Am Fuße des Liftes können Sie mit dem Granatwerfer so richtig die Fetzen fliegen lassen, bevor Sie den nächsten Lift nach unten nehmen. Die kleine Alien-Armee bei der Landezone ist bestes Futter für das Förderationsgewehr. Erledigen Sie den Kreuzerturm hinter der nächsten Schleuse und wappnen Sie sich für den Endkampf. Zwei Beißer und ein, zwei Basher nehmen Sie in die Mangel. Zögern Sie nicht, Ihre letzte Munition in die gammlige Meute zu ballern, denn nach diesem kleinen Showdown müssen Sie nur zum Shuttle-Wrack schlendern.

8. MISSION: TAG DER ABRECHNUNG

Idryll-Ruinen 2-1a

Es bringt Ihnen nichts, auf die Schilde der Idryll-Rebellen zu schießen. Zielen Sie also auf die Beine oder passen Sie einen Moment ab, wo Ihre Widersacher schutzlos sind. Pirschen Sie sich durch die Schlucht an das Zelt heran. Gehen Sie unter dem großen Baum hindurch, in Richtung Brücke. Über den dort befindlichen umgestürzten Wachturm kommen Sie nicht hinweg, wohl aber durch das in der Brücke entstandene Loch an der Seite, das Sie notfalls mit einer Waffe weiter aufschießen müssen. Die Artillerie und die Wache im Ausguck terminieren Sie mit der Sniper-Wumme. Links hinter der Verteidigungsanlage finden Sie einen Weg, der Sie zu einigen versteckten Objekten bringt. Verfahren Sie beim nächsten Bogen wieder nach Schema F, meiden Sie aber das grüne Gas und nehmen Sie den Pfad außen herum. Der große Aufgang wird von zwei Wachtürmen flankiert, die Sie mit dem Scharfschützengewehr säubern. Die vor Ihnen materialisierenden Schergen blasen Sie mit den Idryllglicium-Containern weg. Vergessen Sie nicht, die Artillerie auf den Burgzinnen fachmännisch zu zerlegen.

Idryll-Ruinen 2-1b

Der Brückenkopf liegt unter schwerem Beschuss von der Gegenseite. Sie können den Schützen nicht sehen, wohl aber die explosiven Kisten, hinter denen er sich verbirgt. Die Brückensteuerung lässt Sie im Stich. Marschieren Sie nach rechts weiter und überbrücken Sie die defekte Leitung. Jetzt sausen Sie über die Brücke und benutzen den Pfad links um das nächste Tor herum. Erledigen Sie den Turmwächter mit dem Scharfschützengewehr. Danach verschmoren Sie die beiden Schildheinis mit dem Phaser. Die nächste Brücke wird, wie gewohnt, durch heftiges Artilleriefeuer verteidigt. Links vom Shuttle haben Sie eine gute Position, um das Gröbste aus dem Wege zu räumen. Die restlichen Widersacher auf dem linken Turm und auf den Zinnen über dem nächsten Tor eliminieren Sie von der Brücke aus. Im Endkampf haben Sie es mit drei Leviathans zu tun. Wenn Sie sich geschickt hinter den Säulen verschanzen, können Sie die Ungetüme mit dem Granatwerfer schnell zu Brei verarbeiten. Der einzige Ausweg aus diesem Szenario ist das Tor oberhalb der Treppen. Allerdings werden Sie dort gefangen genommen und der nächste Level beginnt.

Idryll-Ruinen 2-2a

Im Hauptquartier begrüßt Sie Idryllianer-Häuptling Krindo. Machen Sie ihm klar, dass Sie keine Geiseln eintauschen und begeben Sie sich mit dem Lift nach unten. Den Basher auf der Brücke pumpen Sie mit dem verbesserten Sturmgewehr voll, ehe er Ihnen gefährlich werden kann. Mit einem beherzten Satz lassen Sie den Abgrund hinter sich. Danach kümmern Sie sich um den Basher auf der andere Seite. Benutzen Sie den rechten Gang und stärken Sie sich an den beiden Terminals. Hinter der nächsten Schleuse lungern zwei Beißer herum, die Sie bequem aus der Distanz erledigen. Auf Ihrem Weg durch den Röhrengang müssen Sie einige Basher aus dem Weg räumen. Überqueren Sie den Abgrund mithilfe des Baumes und laden Sie sich an den Terminals auf. Oberhalb der Treppe gilt es, einen weiteren Basher zur Strecke zu bringen, bevor Sie den Level durch das Schott hinter Ihnen verlassen.



Im Gasraum wird Ihnen kontinuierlich Lebensenergie abgezogen. Orten Sie die Gasströme mit Ihrem Tricorder und verschweißen Sie diese mit dem Phaser.



Hüpfen Sie auf die Kiste und warten Sie, bis der Kran direkt vor Ihnen ist. Springen Sie auf die Plattform. Von hier aus kommen Sie auf die Empore und werden belohnt ...

Idryll Ruinen 2-2b

Durch die nächste Schleuse gelangen Sie in eine Art Tempel, wo Sie bereits von zwei Bashern erwartet werden. Benutzen Sie die Liftkonsole und fahren Sie nach oben. Im nächsten Stockwerk benutzen Sie den Durchgang zu Ihrer Rechten. Überraschen Sie den Beißer mit dem Sturmgewehr und erfrischen Sie sich an den beiden Terminals. Den beiden Aliens unter Ihnen bereiten Sie mit dem Scharfschützengewehr ein schnelles Ende. Steigen Sie hinab und verlassen Sie den Raum. In der nächsten Halle treffen Sie auf Krindo, der mit diversen Reparaturen beschäftigt ist. Schützen Sie den Idryllianer vor den Angriffen des Stalkers und verlassen Sie die Mission mit dem Lift.

9. MISSION: DIE SÖLDNER

Klingonenbasis 1a

Gehen Sie in die Bar. Omag vergnügt sich in der VIP-Lounge, den Zutritt dazu müssen Sie sich aber erst verdienen. Fragen Sie die Barkeeperin nach den Regeln. Der Bat'leth-Kampf gegen den Türsteher ist recht simpel. Schnellen Sie nach jedem Schlag einen Schritt zurück, um aus der Gefahrenzone zu kommen, Ihr Gegner ist eben nicht der Schnellste. Machen Sie, dass Sie dem fliehenden Ferengi nachkommen.

Klingonenbasis 1b

Die Verfolgungsjagd geht weiter. Den zusammenstürzenden Steg umgehen Sie über die Boxen im Giftschlamm. Springen Sie zügig darüber hinweg, bleiben Sie stehen, so versinken Sie in der Giftbrühe.

Klingonenbasis 2

Zu den äußeren Waffenkonsolen zu rennen ist fast Selbstmord, beschränken Sie sich lieber auf das Angebot im Zentrum. Lurok können Sie mit den vorhandenen Gerätschaften bestens bekämpfen. Beschießen Sie die Aufhängung seiner Gondel, so dass sie nach unten sackt. In diesem Zustand können Sie mit der Handsteuerung die Kabine vor das Gasventil bugsieren und den Feuerstrahl zünden. Wiederholen Sie das dreimal, und der Kommandant ist am Boden.

10. MISSION: INKOGNITO

Romulaner-Einrichtung 1

Durchforsten Sie das Höhlensystem. Am Eingang zur Basis übertragen Sie die Einlassdaten per Tricorder in den Ausweisleser. Nebenher erfahren Sie, dass ein neues Sicherheitssystem in Betrieb genommen wurde. Schalten Sie auf den Sichtmodus „Lasererkennung" um und gehen Sie den Suchscheinwerfern aus dem Weg. Besuchen Sie den Commander in der Zentrale. Nach geringen Zweifeln erhöht er Ihre Sicherheitsstufe. Im höher gelegenen Haus besorgen Sie sich den Sicherheitscode vom Computer und können so in die nächste Abteilung wechseln. Sie treffen sich gleich mit Ihrer Informantin, die Ihnen eine Waffe und neue Instruktionen gibt. Gehen Sie in das Kommunikationsgebäude, wo Sie die drei Verteilerknoten zerlegen. Machen Sie sich auf einen Angriff gefasst, Ihre Tarnung hat sich soeben verabschiedet. Verdünnisieren Sie sich durch das Tor mit der Aufschrift „Romulanischer Außenposten".

Romulaner-Einrichtung 2a

Nach dem Plausch tasten Sie sich mit gezücktem Tricorder durch den Gang mit den Laserfallen vor. Rechts am Ende ist ein Paneel für die Lasersteuerung. In dem Raum gegenüber hacken Sie den Computer und kommen durch den Schacht weiter voran. Die Zugangsdaten für die Waffenkammer klauen Sie sich aus dem Sicherheitsraum, dem nächsten Zimmer über den Flur. Im selben Gang knacken Sie die Tür zu dem vernebelten Raum. Über die Rohre klettern Sie zu der Luke, die Sie im Endeffekt zum Hauptcomputer führt. Erlegen Sie die zwei Wachen, ehe diese Alarm auslösen können und ziehen Sie sich die Daten. Hinter dem Gitter auf dem Podest deaktivieren Sie das Sicherheitsnetz.

Romulaner-Einrichtung 2b

Nach einem kurzen Dialog mit Ihrer charmanten Kontaktfrau gibt diese den richtigen Code zum Betreten des Gefängnisses ein. Beim Zellenblock angekommen outet sich Ihre Informantin als Verräterin. Auf der Galerie finden Sie Lebensnachschub. Laden Sie den Disruptor mit der Sekundärfunktion ganz auf und schleudern Sie der Dame die geballte Ladung entgegen, sobald sie sich zeigt.

11. MISSION: ENDSPIEL 2

Idryll-Ruinen 3-1a

Tasten Sie sich vorsichtig um den ersten Felsen herum. Auf dem Turm steht ein Scharfschütze, den Sie mit der Sniper-Waffe beseitigen. Rechts in der Ebene sammeln Sie Munition ein und frischen Ihre Energie auf. Beobachten Sie immer Ihr Radar. So sehen Sie genau, wo sich die Feinde gerade materialisiert haben. Neben einer Lavagrube liegt ein Plasmagewehr. Sobald Sie es aufsammeln, erscheint ein ziemlich großes Krabbeltier. Machen Sie sich nicht zu viele Gedanken um die Wachen auf dem Tor. Ordern Sie eine Salve vom Mutterschiff und die Versammlung löst sich fluchtartig auf. Kauern Sie sich links hinter den Pfeiler in die Ecke, dort bekommen Sie Nachschub. Die Türme und Tore sind ziemlich instabil. Es braucht nicht immer ein Photonentorpedo zu sein, damit sie zusammenstürzen. Bei dem seitlichen Tor halten Sie einfach mit dem Phaser drauf, das genügt. Nach zwei Angriffswellen taucht der Kommandant auf. Vor dem großen Tor bekommen Sie neue Lebensenergie. Beharken Sie den Riesenblechhaufen am besten mit der Tetryonkanone.

Idryll-Ruinen 3-2a

Erfrischen Sie sich an den Installationen an der Wand. Hechten Se sich dann von den Plattformen über die Lava. Über die kaputten Stufen hopsen Sie hinweg zum Vorsprung weiter unten. Betreten Sie den Raum vorsichtig. Vor Ihnen steht ein einzelner Kämpfer, direkt über Ihnen ist ein Scharfschütze in Position. Folgen Sie dem Pfad in den nächsten Abschnitt und werfen Sie dabei einen Blick unter die Treppen.

Idryll-Ruinen 3-3a

Kaum ist der Fahrstuhl unten angekommen, machen Sie auch schon Bekanntschaft mit dem ersten Wesen. Direkt vor Ihnen, hinter der zweiten Säule, hängt ein Kreuzerturm an der Decke. Eine Spitze ragt hervor. Richten Sie Ihren Phaser darauf. Schlurfen Sie vorsichtig voran, aus der Luke vor Ihnen bricht gleich ein großer Alien hervor. In der Höhle hängt abermals so ein Widerling herum, zudem lauert hinter dem Felsen ein Stalker, der sich unsichtbar machen kann. Solange Sie ihn treffen, sind seine Umrisse zu erkennen und er kann selbst nicht feuern. Um die Ecke bekommen Sie Lebensenergie und Munition. Hinter der Lavagrube mit den zwei Steinen wartet ein riesiges Scheusal auf Sie, genannt „Vierbein". Beharken Sie es von der Grube aus. Leider kommt ein Artgenosse dazu, kurz bevor Sie dem Tier den Garaus gemacht haben. Mit dem zweiten Vieh verfahren sie genauso. Haben Sie die beiden beseitigt, versiegt die Zufuhr zur brennenden Leitung und Sie kommen daran vorbei. Bedienen Sie die beiden Terminals, um die Tür aufzuschließen. Erledigen Sie erst den Kreuzerturm von der Tür aus. Mit dem Commander spielen Sie Verstecken: Suchen Sie Schutz hinter den Trümmern in der Mitte.

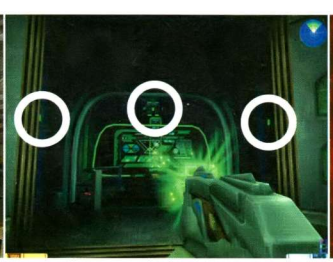
Idryll-Ruinen 3-3b

Commander Suldok ist kein harter Brocken. Er gibt ziemlich schnell Milch. Lassen Sie die kleinen Exomorphen links liegen und beschießen Sie ihn mit dem Scharfschützengewehr. Suldok öffnet den Schild, um selbst herauszuschießen. In diesem Moment verpassen Sie ihm eine Klatsche, am besten per Scharfschützenkarre. Die Terminals auf den Inselchen werden rundum abwechselnd geöffnet. Viel heftiger ist der auftauchende Archeopendra, ein posthum vergebenes Geschenk von Suldok. Er schleudert Ihnen Lavabrocken entgegen, bleiben Sie also in Bewegung. Ein Patentrezept gegen das Ungetüm gibt es nicht. Hinter einer der Säulen liegt ein romulanischer Disruptor, der sehr hilfreich ist. Ansonsten feuern Sie aus allen Rohren, bis der Spuk vorbei ist. Jetzt aufs Mutterschiff. Genießen Sie den Abspann, in dem Alexander Munro ... nein, das verraten wir nicht.

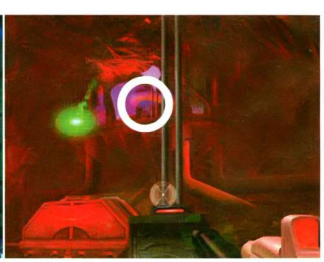
STEFAN WEISS/ANSGAR STEIDLE/RALPH WOLLNER



Bringen Sie Lurok mit ein paar Schüssen auf die richtige Höhe und bugsieren Sie ihn vor das Ventil.



Verwirren Sie die Verteidigung der Romulaner, indem Sie die drei Verteilerknoten zerstören.



In der Mitte thront Suldok auf seinem Sessel. Heizen Sie ihm ordentlich ein und besiegeln Sie sein Schicksal.

Enter the Matrix

Damit Sie Morpheus dabei helfen können, den Plan der Maschinen zu vereiteln, haben wir für Sie diese detaillierte Komplettlösung ausgearbeitet.

POSTAMT (GHOST & NIOBE):

Geschäftsschluss

Laufen Sie auf den Empfang zu und schlagen Sie die Wachleute nieder. Betreten Sie den nächsten Raum und gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite. Nachdem Sie vom Operator eingewiesen wurden, biegen Sie nach rechts ab und folgen dem Gang. Betreten Sie das Großraumbüro. Halten Sie sich links und steigen Sie die Treppen nach oben. Im neuen Abschnitt schleichen Sie die Rampen nach unten und erledigen den Wächter. Klettern Sie anschließend über die Gitterabsperrung und rennen Sie an den Sortiermaschinen vorbei. Bei der nächsten Kreuzung laufen Sie nach links und fahren mit dem Aufzug in das zweite Stockwerk.

Unerwartetes Erscheinen

Hier beginnt ein Spießrutenlauf. Setzen Sie auf jeden Fall den Fokus ein und schicken Sie die Polizisten mit einigen Tritten oder Würfen ins Land der Träume. Warten Sie hinter den Kisten, bis der Gabelstapler gegen die Mauer fährt. Bahnen Sie sich einen Weg durch die Gegnerhorden und sparen Sie nicht mit Munition. Sobald die Gesetzeshüter Tränengas einsetzen, springen Sie auf den Lüftungsschacht und flüchten durch die Luke, die Sie in der Nische auf der rechten Seite finden.

Umleitung

Ignorieren Sie die Feinde, die hinter dem Gitter stehen und sprinten Sie durch den Korridor. Nach der kurzen Zwischensequenz laufen Sie weiter und klettern über das Gitter. Lassen Sie die Regale hinter sich und kriechen Sie unter dem Rollladen hindurch. Betreten Sie das dritte Büro auf der linken Seite und springen Sie durch das Fenster. Nachdem Sie alle Feinde erledigt haben, eilen Sie zum Kontrollraum, wo Sie den roten Schalter auf der rechten Seite betätigen.

Backtracking

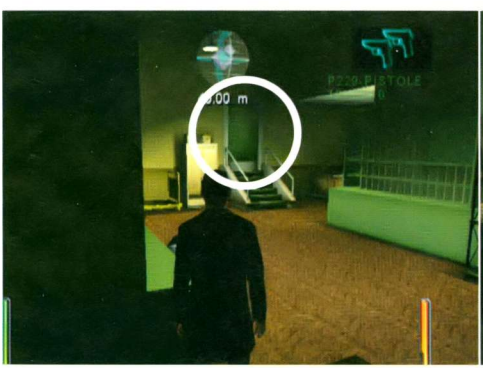
Laufen Sie über die Rampen nach unten. Dort angekommen gehen Sie nach links und betreten den ersten Gang. Sprinten Sie geradeaus, bis Sie den Aufzug erreichen. Biegen Sie nach links ab und überwinden Sie den Zaun. Öffnen Sie die Tür und gehen Sie in die Eingangshalle.

Ich hab's

Dringen Sie zum Aufzug vor und fahren Sie ins nächste Stockwerk. Laufen Sie zu den Fenstern und untersuchen Sie die Schließfächer. Nach der Zwischensequenz arbeiten Sie sich zum Aufzug vor. Hier geraten Sie in einen Hinterhalt. Öffnen Sie eine der Doppeltüren und suchen Sie sofort Deckung hinter den Säulen. Per Aktionstaste entwaffnen Sie einen der Wächter und setzen die Schusswaffe ein. Halten Sie sich immer hinter Säulen auf. Führen Sie Seitwärtsschritte aus, um kurz hinter Ihrer Deckung hervorzuschauen. Sobald der Fokus-Balken wieder aufgeladen ist, kümmern Sie sich um die Polizisten. Nach dem Gemetzel folgen Sie dem Pfeil und halten sich rechts.

Allgemeine Tipps:

- Nutzen Sie jede Gelegenheit, um Ihre Lebens- und Fokusenergie aufzuladen. Wenn Sie unvorbereitet in einen Hinterhalt laufen, haben Sie meist die schlechteren Karten.
- Werfen Sie regelmäßig einen Blick in das Tipps-Menü. Hier werden Ihnen diverse Moves und Fähigkeiten der Spielfigur näher gebracht.
- Der Fokus ist Ihr Schlüssel zum Erfolg. Ihre Nahkampfangriffe richten mit der aktivierten Fokus-Funktion erheblich mehr Schaden an als sonst.
- Große Gegnertrupps erledigen Sie am besten mit Ihren Schusswaffen.
- Suchen Sie häufig Deckung hinter Säulen, Kisten, Mauern oder anderen großen Objekten. So können Sie sich einen Gegner nach dem anderen vornehmen und sogar während eines Kampfes Ihre Lebensenergie regenerieren lassen.
- Wenn Sie in die Ego-Perspektive wechseln, wird die automatische Zielfunktion deaktiviert. Allerdings können Sie sich in dieser Ansicht nur seitlich bewegen.
- Wenn Sie Freunden zu Hilfe eilen oder Ihnen mit dem Scharfschützengewehr Feuerschutz geben müssen, hilft der Fokus ungemein. So können Sie sich mit dem Zielen Zeit lassen und müssen nicht fürchten, dass einer Ihrer Kameraden frühzeitig den Löffel abgibt.
- Gegner erscheinen oft aus dem Nichts. Seien Sie immer wachsam und lassen Sie sich nicht von hinten überrumpeln.
- Setzen Sie die Entwaffnungs-Funktion ein. Wenn Sie dabei den Fokus aktiviert haben, erledigen Sie die Gegner oft mit einem einzigen Angriff.
- Wenn Sie auf der Flucht vor Agenten sind, setzen Sie den Fokus ein. Zwar läuft die Zeit dann langsamer ab, dafür rennt Ihre Spielfigur schneller. Nutzen Sie Wände, um den Kugeln blitzschnell auszuweichen.
- Besonders hartnäckige Gegner wie Cujo oder Trinity haben keine Chance, wenn Sie den Fokus einsetzen. Gerade die Würfe und Tritte richten enormen Schaden an.
- Stealth-Kills, also Überraschungsangriffe aus dem Hinterhalt, sind besonders effektiv. Ihre Gegner haben kaum Zeit, sich überhaupt umzudrehen, wenn Sie sich Ihrem Opfer mithilfe des Fokus nähern. Selbst Vampire schalten Sie auf diese Weise im Handumdrehen aus.
- Als Ghost müssen Sie in den Auto-Levels die Polizeiwagen in Schach halten. Feuern Sie, was das Zeug hält, da Sie über einen unbegrenzten Vorrat an Munition verfügen. Leider bestätigen Niobes Fahrkünste die Vorurteile vieler Männer, dass Frauen im Straßenverkehr eine Gefährdung für die Allgemeinheit darstellen. Damit die Gute nicht in jeden Gegner und jedes Hindernis rauscht, zerstören Sie alles, was dem Wagen in die Quere kommen könnte. Wenn Sie selbst am Steuer sitzen, folgen Sie lediglich dem Pfeil.
- Haben Sie sich verlaufen, erscheint nach kurzer Zeit ein Pfeil am oberen Ende des Bildschirms. Der Wegweiser führt Sie über mehrere Wegpunkte zum Ausgang des Levels.



Durch dieses Treppenhaus erreichen Sie den nächsten Abschnitt. Sollten Sie Schwierigkeiten haben, diese Tür zu finden, folgen Sie dem Pfeil.



In dieser Lagerhalle nutzen die Polizisten einen Gabelstapler als Deckung. Verstecken Sie sich hinter einer der Kisten und warten Sie, bis die Gegner nahe genug herangekommen sind.

Kleines Ablenkungsmanöver

Während Sie sich den Weg freischießen, müssen Sie vor allem darauf achten, dass Ihre Gegner Ihnen nicht in den Rücken fallen.

Ausbruch!

Betreten Sie den Kontrollraum und erledigen Sie die beiden Feinde, bevor Sie weiterziehen. Stürmen Sie an dem Gitter vorbei und suchen Sie zunächst in der Ecke Schutz. Nutzen Sie das Regal als Deckung. Nachdem Sie einige Feinde ausgeschaltet haben, stürmen Sie nach links und betreten das Büro des Managers. Nutzen Sie dabei sämtliche Ausweichmanöver, damit Sie das Büro auch lebendig erreichen.

Suchen Sie den Apparat!

Springen Sie auf das Dach des Nachbarhauses und klettern Sie dort die Leiter nach oben. Nach der Zwischensequenz flüchten Sie so lange vor dem Agenten, bis Sie wieder am Ausgang ankommen. Ignorieren Sie während der Flucht alle Gegner.

FLUGHAFEN (GHOST)

Wartehalle

Laufen Sie an den Metalldetektoren vorbei und erledigen Sie das Flughafenpersonal. Stürmen Sie in die Toilette und schalten Sie die Polizisten aus. Danach setzen Sie Ihren Weg fort und machen in der Halle dem wartenden Trupp die Hölle heiß. Folgen Sie dem Gang und betreten Sie den nächsten Abschnitt.

Nördlicher Punkt

Erledigen Sie die Jungs im Wachraum und schnappen Sie sich die Betäubungsgranaten. Mit einer dieser Granaten sprengen Sie das Fenster und arbeiten sich zum Brunnen vor.

Nördlicher Punkt 2

Dort müssen Sie gegen den SWAT-Hubschrauber antreten. Der Kampf verläuft immer nach demselben Muster. Der Helikopter feuert auf Sie, bis er die Fensterfront abgeflogen hat. Danach können Sie ungestört auf den Hubschrauber schießen. Halten Sie ein wenig Abstand zum Fenster, damit die Kugeln auch im Helikopter einschlagen. Die Polizisten, die sich von dem Dach abseilen, legen Sie zunächst mit einer Betäubungsgranate lahm. Entwaffnen Sie die Kerle mit der Aktionstaste.

Monorail

Haben Sie den nächsten Abschnitt erreicht, arbeiten Sie sich zum Ende des Korridors vor.

Im drehenden Restaurant

Im Restaurant klettern Sie auf das Klavier und warten, bis die Leiter an Ihnen vorbeifährt.

Terminal

In der Halle bahnen Sie sich einen Weg nach unten. Nutzen Sie die Säulen als Deckung und machen Sie Gebrauch von der Entwaffnungstechnik. Im Hauptbereich des Flughafens geht es mit der Rolltreppe nach oben. Dort warten zwei Scharfschützen auf Sie, deren Gewehre wunderbar in Ihre Waffensammlung passen. Schließen Sie zum befreundeten Team auf.

Control Tower

Nehmen Sie nun Ihre Position im Turm ein und erledigen Sie den Scharfschützen. Folgen Sie den Anweisungen, bis die Zwischensequenz beginnt. Anschließend zerschießen Sie die vorderen Reifen des Flugzeugs und wappnen sich für den bevorstehenden Kampf gegen den Agenten-Hubschrauber. Dieser erscheint nur an drei Seiten des Turms. Ihr Gegner greift immer nach demselben Muster an. Beobachten Sie den Agenten und stellen Sie sich auf seine Angriffsfolge ein, damit Sie so wenig Schaden wie möglich nehmen. Wenn Sie angreifen, dürfen Sie niemals auf die Fokus-Funktion verzichten.

FLUGHAFEN (NIOBE)

Check-in

Rennen Sie nach rechts und fahren Sie mit der Rolltreppe nach unten. Den Polizisten links schlagen Sie nieder und durchqueren die Halle. Untersuchen Sie das hintere Rollband, um durch den Schacht ins Innere des Gebäudes zu schleichen.

Die Bänder

Das Kontrollhäuschen für die Laufbänder befindet sich zwei Räume weiter links. Kämpfen Sie sich durch und beseitigen Sie alle Cops. Den Techniker müssen Sie ruhig stellen. Drücken Sie nun auf den Knopf, damit die Bänder wieder laufen. Kehren Sie zurück zum Startpunkt. Band Nummer 10 befindet sich neben dem Steg. Springen Sie nach oben und kriechen Sie durch die Öffnung.

Jackson im Dampf

Durch die kleine Tür betreten Sie das Gangsystem. Nutzen Sie die kleinen Nischen als Deckung und ballern Sie sich einen Weg zur Weggabelung frei. Eilen Sie nach rechts und laufen Sie die Treppe auf der linken Seite nach unten. Gehen Sie bis zur Mitte und entscheiden Sie sich dann für den Gang auf der rechten Seite. Die Treppe führt Sie wieder nach oben. Biegen Sie hier nach links ab und betreten Sie den zweiten Gang zu Ihrer Rechten.

Jackson im Dampf 2

Jetzt ist Ihnen ein Agent auf den Fersen. Flüchten Sie und nehmen Sie die Schrotflinte in die Hand. Die normalen Gegner machen Sie im Vorbeigehen unschädlich. Nutzen Sie den Fokus und laufen Sie an den Wänden entlang, um dem tödlichen Kugelhagel zu entgehen. Haben Sie den Bereich R7 erreicht, rennen Sie am Techniker vorbei und klettern über die Leiter nach oben.

Hangars

Schleichen Sie nach links und eilen Sie durch den riesigen Gang zum nächsten Hangar. Hier pirschen Sie sich an die SWAT-Einheit heran und überraschen die Kerle mit einer Salve aus dem M16. Laufen Sie die Treppen nach oben, von wo aus Sie über die Kisten zur Tür klettern. Durch den breiten Korridor erreichen Sie den nächsten Hangar. Links finden Sie einen Lift, mit dem Sie nach unten fahren. Rennen Sie über die Tragfläche des Flugzeugs und betreten Sie den Passagierraum. Verlassen Sie das Flugzeug durch die Tür auf der anderen Seite und steigen Sie die Leitern nach unten. Jetzt drehen Sie sich nach links und durchqueren den langen Korridor.

Die Eingeweide

Der Gang führt Sie zu einer Tür, hinter der ein Scharfschütze lauert. Folgen Sie dem Korridor und knipsen Sie die Gegner mit Ihrem 33SG-Scharfschützengewehr aus. Nähern Sie sich den Treppen mit äußerster Vorsicht! Die hier stationierten Soldaten sind mit Granaten ausgestattet. Sobald Sie alle Störenfriede beseitigt haben, betreten Sie das Flugfeld.

Erreichen Sie den Flieger

Schlagen Sie sich zur anderen Seite des Hangars durch. Sobald Sie die Leiter erreicht haben, hält Ihnen ein Heckenschütze den Rücken frei. Folgen Sie ihm durch die Tür und biegen Sie auf der anderen Seite nach links ab. Laufen Sie auf das Flugzeug zu.

Agent an Bord

Im vorderen Teil des Laderaums finden Sie Fallschirme. Allerdings gibt es drei Typen, die die Fallschirme für sich beanspruchen. Mit den richtigen Argumenten stellen Sie die drei Nörgler allerdings ruhig und Sie können mit den Fallschirmen zu Axel rennen. Den Agenten



Ein Rätsel der ganz besonderen Art: Während Sie die Scheibe weder zerschlagen noch einschießen können, lässt eine Betäubungsgranate das Glas zersplittern.



In dem Hangar bekommen Sie Feuerschutz von einem befreundeten Heckenschützen. Bleiben Sie in Deckung und lassen Sie den Scharfschützen seine Arbeit tun.

legen Sie vorübergehend mit einem Fokus-Wurf flach und öffnen während seiner Erholungsphase die Heckklappe. Mit Fokus-Würfen und Tritten gelingt es Ihnen, den Typen aus dem Flugzeug zu werfen.

KANALISATION (GHOST & NIOBE)

Am Abgrund

Über die Röhre balancieren Sie auf die andere Seite der Halle und laufen zu der Leiter, die sich hinter dem Wasserfall befindet. Klettern Sie nach oben und folgen Sie dem Weg. Springen Sie zur nächsten Leiter. Sobald Sie Ihren Verbündeten treffen, drehen Sie sich um und erledigen den Scharfschützen. Danach klettern Sie die Leiter in der Mitte der Halle nach unten, um die nächste Zwischensequenz zu starten. Nachdem Sie auch die letzten Polizisten unschädlich gemacht haben, gehen Sie ans Telefon und sprengen den Ventilator mit einer Granate.

Gepumpt

Seien Sie vorsichtig, wenn Sie die verwinkelten Gänge erforschen. Hier warten schwer bewaffnete Trupps auf Sie. Im Hauptabschnitt klettern Sie an der Leiter nach oben und laufen auf den Rohren entlang. Nach der Explosion geht's wieder nach unten, wo einige Gegner durch einen zuvor verschlossenen Eingang strömen. Folgen Sie diesem neuen Weg und springen Sie nach unten. Marschieren Sie bei der Abzweigung nach links und klettern Sie über die Kiste in die kleine Nische. Hier gehen Sie am roten Rohr entlang und drücken den roten Knopf an der Kontrolltafel. Jetzt folgen Sie dem roten Rohr in die andere Richtung.

Ice und Corrupt

Orientieren Sie sich an der Wand auf der rechten Seite und eilen Sie zu dem Loch. Klettern Sie auf den Steinsims und erklimmen Sie die Konstruktion. Nach der kurzen Zwischensequenz erledigen Sie alle Polizisten und laufen durch das Tor auf der linken Seite. Klettern Sie an der Leiter nach oben und ballern Sie sich den Weg frei. Ihre Aufgabe ist es, die drei Verankerungen an der Maschine zu sprengen. Für den Fall, dass Sie keine Granaten parat haben, liegen ein paar dieser Sprengkörper auf dem Boden. Von unten werfen Sie nun Granaten zu den Verankerungen, ziehen Sie sich aber ein Stück zurück, damit Sie keine Splitter abbekommen. Nach der Explosion verlassen Sie das Kampfgebiet durch das Loch, das in die Wand gesprengt wurde.

Wasserweg

Sobald Sie die Brücke mit der Leiter erreichen, klettern Sie nach unten und sammeln die MP5 ein. Für den Fall, dass Sie die Waffe nicht aufheben können, müssen Sie vorher die Munition Ihrer alten Maschinenpistolen loswerden. Wenn Sie die Waffe aufgehoben haben, weichen Sie zurück zur Wand, da ein Angriffstrupp einen Sprengsatz zur Leiter wirft. Folgen Sie den SWAT-Einheiten. Vereiteln Sie den Hinterhalt und erforschen Sie den anderen Teil dieses Abschnitts.

Wasserweg 2

Folgen Sie dem Verlauf des Kanals, bis Sie vor einer Mauer stehen. Drehen Sie sich nach links, damit Sie das geöffnete Gittertor erspähen. Folgen Sie dem Gang und biegen Sie bei der Gabelung nach rechts ab. Vom Holzbrett aus springen Sie in den Schacht und erledigen den wartenden Cop. Auf der anderen Seite schalten Sie die Polizisten aus der Distanz aus und klettern zur anderen Seite. Haben Sie das verrostete Rohr erreicht, hangeln Sie sich über das Wasser und verlassen diesen Abschnitt.

Ventilatorenraum

Erkunden Sie die Gänge, bis der Weg durch die Sprengung einer Brücke blockiert wird. Geben Sie den Gegnern Saures und laufen Sie durch die Gittertür, die jetzt geöffnet ist. Stürmen Sie auf die Granaten werfenden Cops zu und lassen Sie die MP5 sprechen. Lassen Sie die Treppen hinter sich und kämpfen Sie sich durch die Gegnerhorden. Haben Sie die letzte Brücke erreicht, werfen Sie eine Handgranate in Richtung der Feinde und betreten den nächsten Abschnitt.

Malachi und Bane

In der riesigen Halle klettern Sie wieder an der Leiter nach oben und rennen auf dem Rohr zur linken Seite. Laufen Sie so lange weiter, bis Sie die rote Röhre erreichen. Erledigen Sie den Scharfschützen auf der gegenüberliegenden Seite und hangeln Sie sich zur Mitte der Halle. Lassen Sie sich dort fallen und löschen Sie die kleine Patrouille aus. Jetzt klettern Sie über die Leiter nach unten und springen in die Röhre. Erneut warten jede Menge Gesetzeshüter auf Sie.

Malachi und Bane 2

Sobald Sie Ihre Verbündeten eingeholt haben, gehen Sie nach links ums Eck. Klettern Sie an der Leiter nach oben und machen Sie die beiden Polizisten unschädlich. Von dort oben können Sie das Geschehen am besten verfolgen und mit Ihrem Scharfschützengewehr alle Angreifer ausknipsen.

CHATEAU (GHOST)

Große Halle

Gehen Sie durch die Doppeltür und machen Sie mit den beiden Schlägern kurzen Prozess.

Westflügel

Durch die nächste Tür erreichen Sie die Küche, in der Sie einmal mehr Ihre Kung-Fu-Künste unter Beweis stellen müssen. Von der Schwingtür aus rennen Sie nach links und schlagen sich weiter durch. Steigen Sie in den Lift.

Atrium

Wenn Sie das Atrium erreichen, stürmen Sie auf den Gegner zu und entwaffnen ihn, bevor Sie ihm eine Abreibung verpassen. Marschieren Sie durch die Bibliothek und betreten Sie den Geheimgang.

Geheimer Durchgang

Nach dem Sturz schleichen Sie ans Ende des Gangs und erklimmen die Wand zu Ihrer Rechten. Nachdem Sie einen weiteren Gegner ins Jenseits geschickt haben, erreichen Sie den Dachboden. Entfernen Sie sich so schnell wie möglich von der Wand, da Sie im folgenden Kampfabschnitt von einem Feuerring umgeben sind. Vermöbeln Sie die drei Kontrahenten und schubsen Sie die lichtscheuen Vampire ins Feuer. Anschließend spazieren Sie auf den Balkon. Springen Sie zu dem geöffneten Fenster und machen Sie alles nieder, was sich Ihnen in den Weg stellt. Jetzt sperren Sie Ihre Lauscher auf und steuern auf das Klingeln des Telefons zu.

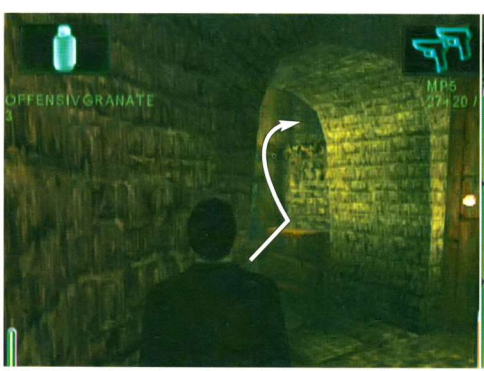
CHATEAU (NIOBE)

Schatten

Sprinten Sie den Gang entlang und betreten Sie den Korridor unterhalb der Treppe.

Dachgeschoss

Im großen Raum geht's richtig zur Sache. Nachdem Sie die Vampire beseitigt haben, müssen Sie gegen den Obervampir Vlad antreten. Lassen Sie einige Schlag- und Trittkombinationen auf Ihren Gegner hageln. Weiter geht's durch die Doppeltür. Im nächsten Abschnitt folgen Sie lediglich den Rohren an der Decke.



In dieser Sackgasse kommen Sie nur weiter, indem Sie über den kleinen Tisch zu dem darüber gelegenen Schacht klettern.



Nach der Explosion müssen Sie die Halterungen dieser Maschine zerstören. In diesem Raum liegen einige Handgranaten bereit, die in dieser Situation sehr nützlich sind.



Auf dem schaurigen Dachboden schubsen Sie Ihre fiesen Gegner ins lodernde Feuer und halten sich Ihrerseits in der Mitte des brennenden Raums auf.



Fuchtelt dieser kräftige Endgegner mit den Armen, müssen Sie schleunigst zur Seite ausweichen. Der folgende Spezialangriff hat eine große Reichweite und richtet ordentlich Schaden an.

Persephones Schlafzimmer

Öffnen Sie die Tür neben dem Bett und schnappen Sie sich die Waffen aus der Kammer. Im Schlafzimmer wartet Vlad mit zwei Handlangern auf Sie. Machen Sie zuerst das Kleinvieh unschädlich und kümmern Sie sich anschließend um den Sunnyboy. Verlassen Sie das Schlafgemach und rennen Sie durch den Korridor. Hinter der Doppeltür liegt der Aufzug, mit dem Sie die nächste Etage erreichen. Marschieren Sie in die Bibliothek und erkunden Sie den nächsten Gang. Das rettende Telefon finden Sie hinter der Doppeltür auf der linken Seite.

CHATEAU 2 (GHOST & NIOBE)

Merowingers Büro

Nach der kurzen Lagebesprechung mit dem Operator eilen Sie zurück zur Bibliothek und suchen den Kinosaal auf. Hier erhalten Sie erneut die Gelegenheit, Ihren Pfahl zu versenken. Wenn Sie Ihr Werk vollendet haben, gehen Sie durch die geöffnete Doppeltür neben der Leinwand. Beseitigen Sie jeden Widerstand im Schlafsaal und biegen Sie bei der Abzweigung nach rechts ab.

Der Kerker

Ihr nächster Sparringpartner hört auf den Namen Cujo. Diesen Kampf müssen Sie mit Feingefühl angehen. Zu Cujos Stärken zählt es, Angriffe zu kontern. Schlagen Sie nie wild drauflos, sondern setzen Sie den Fokus geschickt ein. Heben Sie sich allerdings eine kleine Energiereserve für den Fall auf, dass Ihr Gegner seinen Spezialangriff vorbereitet. Fuchtelt Cujo mit den Armen, weichen Sie schnell zur Seite aus, weil Sie die folgende Spezialattacke nicht abwehren können. Haben Sie die Hälfte von Cujos Lebensenergie aus ihm herausgeprügelt, erscheinen seine Lakaien, die für etwas Abwechslung sorgen. Weichen Sie den Kugeln aus und erledigen Sie einen nach dem anderen. Anschließend geht der Kampf wie gehabt weiter.

Cain und Abel

Suchen Sie Niobe und flüchten Sie aus dem Kerker. Gegen Cain und Abel könnten Sie stundenlang kämpfen, ohne dass ein Sieger aus diesem Gefecht hervorgeht. Drängen Sie die beiden zu den Zellentüren. Die Gefangenen erledigen den Rest und Sie können Niobe in Sicherheit bringen. Beim Übungskampf gegen Trinity müssen Sie den Fokus benutzen. Unter normalen Bedingungen ist es äußerst schwer, Trinitys perfekte Deckung zu durchdringen.

KRAFTWERK (GHOST)

In den Reaktoranlagen

Schalten Sie die Sicherheitsleute aus und klettern Sie die Leiter nach oben. Sobald Sie den Auftrag erhalten, das Licht auszumachen, springen Sie nach unten und sprinten an den Wachen vorbei. Haben Sie dieses kleine Gebiet umrundet, finden Sie den Generator und drücken auf die grüne Taste. Anschließend springen Sie zur Leiter und treffen sich mit Niobe. Wenn keine Gegner mehr auftauchen, gehen Sie nach links weiter und klettern an dem Metallgitter nach oben. Steigen Sie an den Metallstreben hoch zum Dach und springen Sie über die kleinen Mauern. Über die Holzstapel erreichen Sie die oberste Ebene. Drehen Sie sich nach links und ignorieren Sie die Wachen, während Sie mit einem Fokus-Sprung auf das nahe Dach hüpfen. Springen Sie weiter zu dem Holzdach und lassen Sie sich in die Lücke fallen.

KRAFTWERK (NIOBE)

Reaktorfundament

Dringen Sie ins Gebäude ein und schlagen Sie sich zu der Leiter durch. Wenn Sie an dem Stahlgitter nach oben geklettert sind, warten Sie, bis das Licht ausgeht, ehe Sie über den Holzsteg gehen. Springen Sie über das Loch. Nach der Zwischensequenz lassen Sie sich vom Pfeil zur Leiter führen. Sprinten Sie über die zwei kleinen Brücken und springen Sie nach unten zu dem Durchgang.

Reaktorfundament 2

Um die Leiter zu erreichen, müssen Sie zunächst jede Menge virtueller Polizisten pensionsreif prügeln. Rennen Sie weiter und igno-



Während Sie den Vampir verfolgen, rennen Sie die Treppe nach unten und erkunden den Korridor. Wundern Sie sich nicht über den Hinterhalt, in den Sie geraten.



Im Kerker erledigen Sie die beiden Vampire, damit sich das Tor öffnet und somit der Zugang zu der Arena frei wird. Tanken Sie noch ein wenig Energie, bevor Sie sich in den Kampf stürzen.



Nachdem Sie die SWAT-Einheit erledigt haben, feuern Sie einige Kugeln auf die Server ab und schleudern den Agenten in die Funken.



Dieser Kerl ist genauso hartnäckig wie Trinity. Allerdings müssen Sie hier mit mehr Feingefühl an die Sache gehen, da Seraph verheerende Konter loslässt.

rieren Sie den Scharfschützen. Am anderen Ende der Grube klettern Sie an der Leiter nach oben und ziehen sich hoch zu dem Holzbrett. Die Türen auf der anderen Seite des Bretts führen zum nächsten Abschnitt.

KRAFTWERK 2 (GHOST & NIOBE)

Nukleartransport

Sobald Sie die Nachricht über den SWAT-Heckenschützen erhalten, gehen Sie um das kleine Häuschen und entfernen den Scharfschützen vom Lkw-Anhänger. Schnappen Sie sich seine Waffe und nehmen Sie seine Kollegen unter Beschuss. Anschließend betreten Sie den Fuhrpark und arbeiten sich zu der nächsten Tür vor. Achten Sie auf die Gegner, die auf den Übergängen lauern.

Im Transformatorenfeld

In diesem Areal machen Sie zunächst alle Polizisten unschädlich und rennen die Rampe nach oben entlang. Betätigen Sie den grünen Schalter und probieren Sie den neuen Granatwerfer am SWAT-Team aus. Jetzt betreten Sie das Labyrinth.

Im Transformatorenfeld 2

Folgen Sie dem Pfeil und erledigen Sie alle feindlichen Trupps. Setzen Sie Handgranaten ein und sparen Sie nicht mit Munition. Nehmen Sie sich nach jedem Feuergefecht Zeit, um Ihre Lebensenergie und den Fokusbalken regenerieren zu lassen. Die Leiter führt Sie zum nächsten Gebiet.

KRAFTWERK 3 (GHOST)

Atommüllbereich

Innerhalb des Komplexes geht's wieder nur ums Ballern. Ein einziges Mal müssen Sie über einige Terminals springen, damit Sie tiefer in den Komplex vordringen können.

Kern-Kontrollraum

Haben Sie auch diesen Verteidigungsring durchbrochen, zertreten Sie die Glasscheibe und ebnen so den Weg für Niobe. Das anrückende SWAT-Team begrüßen Sie mit ein oder zwei Granaten. Erledigen Sie Überlebende mit dem Scharfschützengewehr. Wichtig hierbei ist, dass Sie den letzten Feind vom Fenster aus erledigen. Stellen Sie sich dazu nahe genug an die Maschinen heran, damit die Kugeln nicht hängen bleiben. Sobald der letzte Eindringling fällt, braucht Niobe wieder Ihre Hilfe. Drei Gegner erscheinen auf der rechten Seite. Danach wiederholt sich das Spiel. Drei weitere Polizisten greifen Niobe von links an.

Kern-Kontrollraum 2

Beseitigen Sie jegliche SWAT-Präsenz auf der ersten und der zweiten Etage. Wenn Sie dem Agenten gegenüberstehen, feuern Sie auf die Server und schubsen den schier unbezwingbaren Kontrahenten in die Funken.

KRAFTWERK 3 (NIOBE)

Generatorturbinen

Erledigen Sie den Scharfschützen, der sich direkt unter Ihnen aufhält. Springen Sie zu seiner Leiche und säubern Sie den Kontrollraum mit dem Granatwerfer. Jetzt können Sie in Ruhe weiter nach unten klettern und das Häuschen betreten. Nach der Zwischensequenz verlassen Sie den Kontrollraum und laufen zu der Tür, die sich links von Ihnen befindet. Einige Räume später haben Sie die Einsatzziele erfüllt.

Generatorturbinen 2

Nach der kurzen Zwischensequenz halten Sie sich rechts und kämpfen sich zu der Tür vor, neben der die Ziffer 1 steht. Über die Leiter gelangen Sie zum Terminal des Reaktors, wo Sie den Sprengsatz platzieren. Da die Türen nun verriegelt sind, führt der Weg zum Kern über die Reaktorräume. Sparen Sie nicht mit Munition, wenn Sie dieser Falle lebendig entkommen wollen. Von einem Nahkampf ist hier dringend abzuraten, da Sie viel zu lange brauchen, um die gefährlichen Gegner zu erreichen.

Der Kern

Laufen Sie nach rechts und betreten Sie die unteren Ebenen über die Leitern. Umrunden Sie



Bei der Verfolgungsjagd im Hochhaus ignorieren Sie die Gegner und flüchten über das Gerüst. Durch das Fenster am Ende dieser Passage bringen Sie sich in Sicherheit.



Halten Sie das Fadenkreuz still und halten Sie den Feuerknopf permanent gedrückt. Die strunzblöden Gegner fliegen Ihnen von selbst vors Visier.

den Kern und klettern Sie an der Leiter zum inneren Steg. Ganz oben liegt der Eingang zum Kern. Nutzen Sie die Deckungen.

Agent entwischt

Kriechen Sie durch den Lüftungsschacht und flüchten Sie in den Fahrstuhl. Auf der nächsten Etage müssen Sie nichts anderes tun, als geradewegs auf das Fenster zuzustürmen.

CHINA TOWN (GHOST & NIOBE)

Seraphs Teehaus

Der Kampf gegen Seraph ähnelt dem Kampf gegen Trinity und Vlad. Der Weg zum Sieg führt über den Fokus.

Vertigo

Im Hochhaus haben Sie Agent Smith an den Hacken kleben. Denken Sie nicht einmal daran, sich mit dem übermächtigen Gegner anzulegen, sondern rennen Sie um Ihr Leben. Der Pfeil zeigt Ihnen den Fluchtweg. Im Treppenhaus klettern Sie aus dem Fenster und eilen vorsichtig über das Gerüst. Nach dem Sturz nutzen Sie die kurze Erholphase des Agenten, um sich aus dem Staub zu machen. Ein weiteres Mal müssen Sie in das Gebäude, um das Gerüst auf der anderen Seite zu erreichen. Springen Sie durch das Fenster und bringen Sie sich in Sicherheit.

Die Flucht

Nach der kurzen Zwischensequenz verlassen Sie das Zimmer und rennen die Treppen nach unten. Durch die rote Tür erreichen Sie die Straße. Von nun an folgen Sie nur noch dem Pfeil. Werden Sie doch einmal von Agenten erwischt, jagen Sie Ihren Verfolgern einige Kugeln um die Ohren. So werden die Jungs abgelenkt und Sie können entkommen.

AN BORD DER LOGOS (GHOST)

Im folgenden Abschnitt lassen Sie das Fadenkreuz still in der Mitte des Bildschirms und feuern ohne Unterbrechung. Achten Sie lediglich auf den Scanner, damit Sie die Jäger von Front und Heck fernhalten können. Die Gegner fliegen teilweise automatisch vor Ihr Visier.

AN BORD DER LOGOS (NIOBE)

Geben Sie nur wenig Schub und halten Sie den Feuerknopf permanent gedrückt. So erledigen Sie alle Jäger wie von selbst. Achten Sie lediglich darauf, dass Sie an keiner der Mauern anstoßen, da Sie sonst leicht die Orientierung verlieren. Nachdem Sie den Abschnitt überwunden haben, folgt der Trailer zum Kinofilm.

MICHAEL MEYER/FLORIAN WEIDHASE

Let's hack! – Der Hacken-Modus

Gehen Sie im Hauptmenü in den Hacken-Modus. Für diejenigen, die alt genug sind, gibt es eine schöne Rückblende – Sie befinden sich auf Laufwerk A: eines alten DOS-Rechners. Leider funktionieren Befehle wie CD (Change Directory) nicht. Den einzigen Befehl, den Sie selber herausbekommen müssen, ist DIR (Directory). Alle Befehle müssen mit komplettem Pfad angegeben werden, zum Beispiel: DIR A:\NOTEZ, um den Inhalt des Verzeichnisses NOTEZ auf Laufwerk A: anzuzeigen. Wichtiger Hinweis: „Z" und „Y" sind auf der deutschen Tastatur vertauscht. Den Doppelpunkt erhalten Sie, wenn Sie „UMSCHALT-Ö" drücken, der Backslash „\" liegt auf der Raute-Taste („#"). Hinweis: Auf der PC-Version funktionieren die Befehle PLAY und VIEW leider nicht (Version 151).

So hacken Sie die Matrix

Eingabe: DIR

Zunächst sollten Sie die Texte lesen. Beispiel: READ A:\NOTEZ\PASSWORD.TXT. Dort erhalten Sie wichtige und völlig nutzlose Informationen. Wichtig ist das Passwort FROZENFISH.

Eingabe: LOGIN
Antwort: Enter Password: (If you are a guest, type „GUEST")
Eingabe: GUEST
Antwort: B: is now accessible

Jetzt ist Laufwerk B: verfügbar.

Alternative Logins

Zurzeit sind uns zwei weitere Login-Namen bekannt. Geben Sie statt GUEST FREEMIND oder COWBOYCURTIS ein. Wenn das System sagt, Sie seien schon eingeloggt, müssen Sie mit dem Befehl REBOOT das System neu starten. Sowohl bei FREEMIND als auch bei COWBOYCURTIS können Sie sich eine Nachricht von Morpheus in fünf Fragmenten anhören.

Wie komme ich an B:\TOOLS?

Eingabe: DIR B:\TOOLS
Antwort: Tools directory is binary encrypted.
Enter 5 digit access code: (Q to quit)

Der Code besteht aus fünf Ziffern, entweder 0 oder 1. Nach jeder Eingabe sehen Sie, wie viele Ziffern richtig sind und wie viele an der richtigen Stelle stehen. Der Code ist jedes Mal anders – Sie müssen ihn also selber knacken. Am besten beginnen Sie mit der Eingabe „11111" oder „00000". Dann wissen Sie bereits, wie viele Einsen und Nullen vorhanden sind. Beispiel: Eingabe „11111". Antwort: Two digits correct. Da von fünf Einsen zwei korrekt sind, muss der Code aus zwei Einsen und drei Nullen bestehen.

Logischerweise stehen von den fünf Einsen auch zwei an der richtigen Stelle. Jetzt hilft nur noch ausprobieren. Haben Sie den richtigen Code gefunden, sehen Sie die neuen Befehle. TIPP: Um es sich leichter zu machen, starten Sie die Codeabfrage so lange neu (Q statt eines Codes eingeben und erneut DIR B:\TOOLS tippen), bis Sie bei der Eingabe von „11111" oder „00000" entweder eine oder vier Ziffern korrekt haben. Der Code hat dann nur fünf mögliche Variationen.

Beispiel:
Eingabe: „00000"
Antwort: Four digits correct
Fazit: Der Code besteht aus vier Nullen und nur einer Eins. Die möglichen Codes sind daher:
00001
00010
00100
01000
10000.

Laufwerk V:

Eingabe: VIRTUAL
Antwort:
A:\>VIRTUAL
Virtual Drive – SECURITY CHECK
Enter password:_
Eingabe: FROZENFISH

Es folgt ein Puzzlebild, das Sie unter Zeitdruck zusammensetzen müssen. Zwei mögliche Ergebnisse: Solution: BLUE oder Solution: RED. Sie wollen zu Solution: RED. Sollten Sie beim ersten Versuch als Ergebnis „BLUE" erhalten, tippen Sie schnell TRACEKILL und versuchen es dann erneut.

Wenn Sie „Solution: RED" erreicht haben, ist Laufwerk V: freigeschaltet.

E-Mails lesen

Eingabe: ROOTSEARCH
Sie erhalten Zugang zum Root-Verzeichnis. Obendrein wird das Administrator-Passwort angezeigt: THISISNOTREAL.

Eingabe: MAIL
Antwort: Enter ROOT ADMIN Password:>_
Eingabe: THISISNOTREAL
Antwort: Do you wish to read email(s)?
Eingabe: Y

Sie erhalten nun vier Telefonnummern, die Sie jeweils mit dem DIAL-Befehl anrufen können. Nur die letzten beiden Nummern bringen Sie wirklich weiter.

Eingabe: DIAL 0012135550142
Sie hören die Stimme von Morpheus. Er sagt, dass Trinity Ihnen weiterhelfen kann.

Eingabe: DIAL 0013105550111
Trinitys Stimme sagt Ihnen, dass Sie CODE 942 benutzen sollen.

Eingabe: PORTKEY 942
Es folgt ein Chat mit Trinity – Sie können auf die Fragen antworten, was Sie wollen. Trinity überspielt Ihnen den Befehl CRACK.EXE.

Eingabe: CRACK BRAM
Neues Laufwerk: RAM:

Laufwerk RAM:

Eingabe: HANDSHAKE
Es folgt ein Chat mit Sparks – Antworten sind mal wieder egal. Am Ende der Unterhaltung geben Sie „EMP" ein. Sie hören eine Nachricht von Morpheus.

CHEATS:

Eingabe CHEAT [CODE]. Beispiel: CHEAT 0034AFFF. Eine zweite Eingabe des gleichen Cheats macht diesen wieder rückgängig.

0034AFFF	Schaltet alle Waffen frei
1DDF2556	Unendlich Munition
FFFFFFF1	Unsichtbarkeit – die Feinde sehen Sie nicht mehr.
69E5D9E4	Unendlich Fokus-Zeit
7F4DF451	Unbegrenzte Lebensenergie
7867F443	Hovercraft fliegt schneller
13D2C77F	Schaltet den Bonuslevel frei. Der geheime Level lässt sich im Laden-Bildschirm auswählen.



Nur wenn Sie dieses Bild richtig und innerhalb der Zeit zusammensetzen, erhalten Sie Zugriff auf das Laufwerk V: und das Mail-Programm.

Rise of Nations

Wenn Sie Civilization, Age of Empires 2 und obendrein das Brettspiel Risiko kennen, werden Sie Rise of Nations lieben. Nach dem gleichen Spielprinzip gilt es, die Welt zu erobern. Auf was Sie dabei alles achten müssen, erfahren Sie in unseren ausführlichen Grundlagentipps.



VOLLE DECKUNG Bringen Sie Belagerungswaffen möglichst in Deckung (1) in Stellung. Auf freier Fläche (2) sind sie viel verwundbarer. Mit Infanterie (3) halten Sie die Angreifer von den Katapulten fern.

VORBEREITUNG

Trainingslager

1. Bei *Rise of Nations* kommt es auf effizienten Ausbau von Wirtschaft, Forschung und Militär an. Und das möglichst, ohne ins Hintertreffen zu geraten. Hat der Gegner erst mal einen Technikvorsprung, wird es schwer, das wieder auszubügeln, und Sie müssen ständig reagieren, statt selber das Feld zu dominieren.

2. Kluge Feldherren nutzen daher erst einmal ausgiebig die Quick-Battle-Funktion. Damit haben Sie eine hervorragende Möglichkeit, sich die Stärken und Schwächen der einzelnen Nationen anzuschauen und die entsprechenden Strategien und Taktiken einzustudieren.

3. Schauen Sie sich eingehend die verschiedenen Eigenschaften der Nationen an, daraus lassen sich meist schon erste Schlüsse über Strategie und Vorgehensweise ziehen. Die Nation der Türken hat zum Beispiel einen großen Vorteil, wenn sie gegnerische Städte übernimmt. Der Assimilationsprozess geht zweimal so schnell wie bei den anderen Nationen vonstatten. Auch die anderen Boni der Türken zielen ausschließlich darauf ab, schnell eine große Streitmacht mit vielen Belagerungswaffen zu erstellen, um damit dem Gegner die Städte wegzunehmen.

4. Spielen Sie dagegen ein Quickmatch mit der Regeloption „Peaceful Tech Race", hat zum Beispiel die Nation der Griechen einen großen Vorteil, da sie schneller und günstiger an Wissen gelangt.

5. Egal welchen Spielmodus und Gegner Sie sich für ein Quickmatch aussuchen, aktivieren Sie unbedingt die Aufnahmefunktion. Damit haben Sie später die Gelegenheit, sich den gesamten Spielverlauf in Ruhe anzuschauen. Schauen Sie sich in den Replays weniger Ihre eigenen Leistungen, sondern vielmehr die Vorgehensweise des Gegners an. Daraus lassen sich die besten Rückschlüsse auf eigene Fehler oder Verbesserungen der eigenen Strategie ziehen.

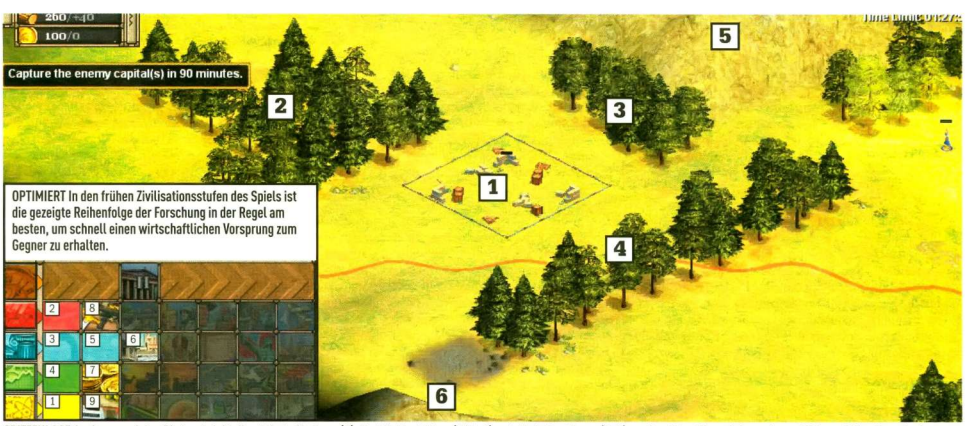
ZUSAMMENHÄNGE

Was kommt zuerst?

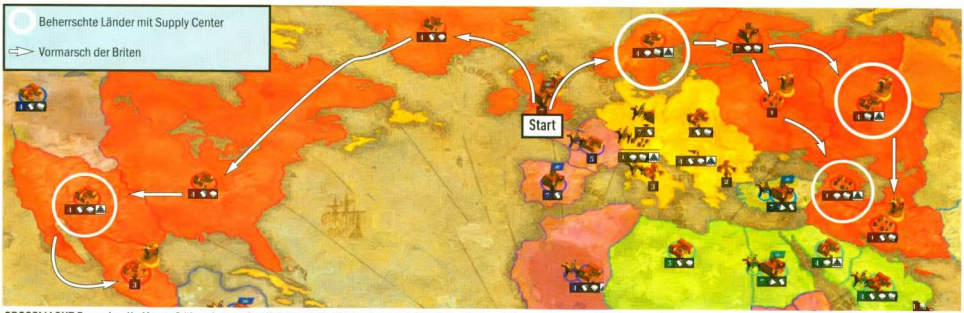
1. Schauen Sie sich in aller Ruhe das Forschungsmenü an. Im Verlauf eines Spiels werden Sie wahrscheinlich nach Belieben die Forschung vorantreiben, aber gerade in der Anfangsphase eines Matches kann es spielentscheidend sein, die richtige Reihenfolge zu wählen. Wenn Sie sich die Beschreibungen durchlesen, wird schnell klar, welche Sparten zuerst entwickelt werden sollten.

2. Die Sparten „Military" (Militär) und „Science" (Wissenschaft) verschaffen unter anderem eine Kostenreduzierung für Einheitenproduktion und Upgrades beziehungsweise verbilligen die weitere Forschung. Entwickeln Sie daher grundsätzlich zuerst die Wissenschaft und das Militär um eine Stufe, bevor Sie sich an die anderen Sparten machen.

3. Ist dies erledigt, entwickeln Sie „Civic" (Zivilisation) weiter, um schnell weitere Städte zu gründen. In Verbindung mit Markt und Tempel bringen Sie den Geldfluss schnell in Schwung. Damit Sie jedoch überhaupt Märkte bauen können, müssen Sie auch die Sparte „Commerce" (Handel) weiterentwickeln. Entwickeln Sie die Handelssparte weiter, wenn das Commerce Limit erreicht ist bzw. wenn Sie die nächste Zivilisationsstufe anstreben.



SPITZENLAGE An dem gezeigten Platz entsteht die nächste Siedlung (1). Der Waldreichtum (2 bis 4) und die beiden Berge (5, 6) machen klar: Hier wird vorwiegend Holz und Metall produziert. Wenn es später nötig wird, errichten Sie auf den freien Wiesenflächen noch Farmen.



GROSSMACHT Der schnelle Vorstoß über den großen Teich und die Expansion nach Nordosten haben sich bezahlt gemacht. Für das weitere Vorgehen ist es jetzt wichtig, sich einen Überblick über die diplomatischen Verhältnisse zu schaffen. Greifen Sie nach Möglichkeit Nationen ohne Verbündete an.

Szenario Barbarian Rally

Wenn Sie ein unbesetztes Land erobern, müssen Sie lediglich 15 Minuten lang die Angreifer abwehren. Gehen Sie dabei wie folgt vor:

1. Setzen Sie die Forschung ein, um möglichst schnell eine zweite Siedlung in unmittelbarer Nähe aufzubauen.
2. Setzen Sie eine Karawane ein, um den Geldfluss in Schwung zu bringen.
3. Produzieren Sie, je nachdem welche Einheiten zur Verfügung stehen, abwechselnd Fernkampfeinheiten, Lanzenträger und Kavallerie, um gegen die verschiedenen Angriffseinheiten gewappnet zu sein.
4. Behalten Sie Ihre Truppen in der Siedlung, so reagieren Sie am schnellsten auf die verschiedenen Angriffsrichtungen.
5. Verstärken Sie nach und nach die Abwehr durch Türme. Merken Sie sich die Angriffsrichtungen des Gegners, in der Regel greift er nur aus zwei bis drei Richtungen an. Somit können Sie die Abwehr gezielt platzieren.
6. Wenn es Zeit und Finanzen zulassen, errichten Sie in jedem Ort einen Tempel, um die Angriffsreichweite der Orte und deren Trefferpunkte zu erhöhen.



Ressourcenkonzentration schaffen

Mit zunehmender Zivilisationsstufe werden weitere Gebäude freigeschaltet, die sich unmittelbar auf die Ressourcenproduktion auswirken. Eine Mühle verbessert z. B. den Ertrag der Felder, eine Sägemühle die Holzproduktion. Im Gegensatz zu anderen Strategiespielen, bei denen sich ein solcher Bonus auf die Gesamtproduktion auswirkt, profitieren bei *Rise of Nations* jeweils nur die Produktionsbetriebe innerhalb der Ortschaft, in der das Upgrade gebaut wurde. Platzieren Sie daher Ihre weiteren Ortschaften so, dass Sie z. B. gleich mehrere Wälder oder Gebirge im Einzugsbereich eines Ortes haben. So können Sie mehrere Produktionsstätten gleicher Art innerhalb einer Ortschaft errichten und dann den Ertragsbonus mit nur einem Upgrade-Gebäude steigern.

EINE NATION WÄCHST

Der erste Überblick

Gleich zu Spielbeginn stellen sich die Weichen für eine erfolgreiche Wirtschaft. Bevor Sie sich ins Gewusel stürzen, heißt es immer erst: Pausetaste drücken. Scrollen Sie die umliegende Gegend ab, um gleich festzustellen, ob es Ressourcenschwerpunkte gibt (zum Beispiel mehrere Wälder, die nahe beieinander liegen) oder ob sich „Rare Resources" (seltene Ressourcen) in unmittelbarer Nähe befinden.

Scouten und Rare Resources

1. Markieren Sie Ihren Scout und belegen Sie ihn mit einer Schnelltaste. Die „Adleraugeneinheit" dürfen Sie nie unterschätzen. Benutzen Sie ruhig die Auto-Explore-Funktion, damit Sie den wuseligen Pfadfinder nicht ständig im Auge behalten müssen. Achten Sie vor allem auf die Standorte der Rare Resources, die der Scout entdeckt. Sobald er etwas Neues entdeckt hat, investieren Sie in einen Händler.

2. Die Boni durch die Rare Resources können manchmal das Züngelein an der Siegeswaage sein. Erstaunlicherweise werden Ihre Händler kaum angegriffen, auch wenn der Handelsposten auf feindlichem Gebiet errichtet wird. Das gilt zumindest für die Schwierigkeitsgrade „very easy" bis „moderate".

3. Die zweite wichtige Funktion des Scouts besteht darin, möglichst schnell die gegnerische Hauptstadt zu finden und sich ein Bild von der Entwicklung des Feindes zu machen. Wenn Ihre Wirtschaft es zulässt, investieren Sie ruhig in mehrere Scouts, die Sie einfach in der Nähe gegnerischer Siedlungen Stellung beziehen lassen, um die Lage vor Ort im Auge zu behalten.

Außerdem wird der Scout in den späteren Zivilisationsstufen eine wertvolle Einheit mit guten Spezialfähigkeiten, zum Beispiel der Scharfschützenoption.

DIE WELT LIEGT IHNEN ZU FÜSSEN

Was ist das Besondere am „Risiko-Modus"?

1. Eigentlich ist die Kampagne ein ganz anderes Spiel als die bei den Quickmatches. Im Eroberungsmodus sind die Gefechte fast ausschließlich zeitbegrenzt. Das heißt, Sie müssen in der Regel aggressiver spielen als zum Beispiel im Quickmatch oder im Multiplayer-Spiel.

2. Es gibt auch nur eine Hand voll verschiedener Szenarien, die im Prinzip immer nach dem gleichen Schema ablaufen. Die Typen stellen wir Ihnen in den Extrakästen vor.

3. Die Spielkomponenten, die zwischen den Gefechten stattfinden (Diplomatie, Bonuskartenkauf und -einsatz), verlangen Ihnen eine gehörige Portion taktisches Gespür und Geschick ab. Profitieren Sie dabei von der Speicherfunktion und speichern Sie immer vor einer Aktion ab, um keine unliebsamen Überraschungen zu erleben.

Kartenhandel

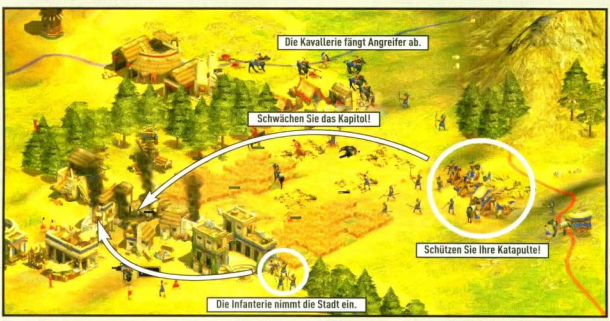
1. Sehr wichtig sind die Phasen zwischen den Gefechten. Vor allem der Kauf von Bonuskarten bringt Sie unter Umständen dem Sieg in der nächsten Schlacht näher. Machen Sie aber nicht den Fehler, die Karten wahllos einzusetzen. Hier sind Überlegung und Köpfchen gefragt. Eine der Topkarten ist zum Beispiel die Treachery-Karte, mit der Sie kampflos ein Territorium in Besitz nehmen. Es würde kaum Sinn machen, diese Karte zu verschwenden, wenn Sie ohnehin von einem stärkeren Territorium aus – womöglich noch mit Alliierten oder Verstärkungen – einen schwächeren Gegner angreifen.

2. Viel sinnvoller ist der Bonuskarteneinsatz, wenn Ihnen ein hartes Gefecht mit einem übermächtigen Gegner bevorsteht. Wenn Sie zum Beispiel mit einem Land der Stärke 1 an ein gegnerisches Territorium mit Stärke 4 und ein Supply Depot angrenzen, wäre das ein hervorragendes Ziel für die Treachery-Karte. Sie nehmen das Territorium damit kampflos in Besitz. Durch das Supply Center haben Sie auch

Früher Sturm auf die Hauptstadt

Eine nette Variante, sich sofort im ersten Zug einen der Konkurrenten vom Hals zu schaffen. Mit Ausnahme von Russland und den Anden grenzen alle anderen Hauptstädte wenigstens an eine andere Heimatnation. Im gewählten Beispiel hat Großbritannien gleich in der ersten Runde die Möglichkeit, Frankreich aus dem Weg zu schaffen.

1. Vergrößern Sie Ihr Territorium schnell in Richtung Küste im Süden. Damit das möglichst schnell klappt, investieren Sie in die Civic-Forschung, die ausschließlich auf Nahrung angewiesen ist. Wenn Sie es richtig anstellen, errichten Sie Ihre dritte Ortschaft schon auf französischem Boden. Dazu ist ein Civic-Level von 2 notwendig. Unter Umständen ist ein Tempel an der küstennahen Stadt erforderlich, um die Stadtgrenzen genügend auszuweiten. Denken Sie daran, dass Sie ein Dock brauchen, damit Ihre Einheiten übersetzen können.
2. Sobald das Dock gebaut ist, produzieren Sie auch Fischerboote, um weitere Nahrungsressourcen zu erschließen.
3. Ihr Angriffsheer bauen Sie auf dem Festland auf. Versuchen Sie, die Militärgebäude möglichst grenznah zu bauen. Errichten Sie zusätzlich Abwehrtürme. Wenn die Franzosen erst mal spitzkriegen, dass Sie vor deren Haustür stehen, werden sie massiv angreifen.
4. Entwickeln Sie sich so weit, bis Sie Belagerungswaffen bauen können (Classical Age). Rücken Sie mit drei bis vier Katapulten inklusive Supply Wagon gegen die erste französische Stadt auf dem Weg nach Paris vor. Ihre übrige Streitmacht hält sich zum Abfangen gegnerischer Truppen bereit. So arbeiten Sie sich zur Hauptstadt vor.



Szenario Conquest, Verteidigungsfall:

Bei dieser Variante haben Sie 90 Minuten Zeit, um das gegnerische Capitol einzunehmen oder sich so lange erfolgreich zu verteidigen. Machen Sie Ihr Vorgehen dabei von verschiedenen Überlegungen abhängig:

1. Wenn Sie von einem stärkeren Land aus angegriffen werden, das auch noch Verstärkung oder Alliierte in der Hinterhand hat, richten Sie sich besser auf eine perfekte Verteidigung ein. Dabei ist es in der Regel günstiger, die verschiedenen Ortschaften näher beieinander zu errichten, um die Angriffsfläche möglichst gering zu halten.
2. Richten Sie Ihre Wirtschaft und die Forschung so aus, dass Sie viele Türme und Festungen (benötigen Metal und Wealth, also Goldtaler) sowie Tempel (benötigt Science-Forschung und Holz) errichten können.
3. Wenn Sie selber im Vorteil sind, spielen Sie aggressiver. Erkunden Sie möglichst schnell die Karte, um den Standort des Gegners zu erfahren, und treiben Sie Ihre Ortsexpansion in diese Richtung voran.
4. Behalten Sie bei der Militärforschung die Nase vorn und nehmen Sie dem Gegner frühzeitig seine neu errichteten Ortschaften ab. Treiben Sie ihn so auf der Karte in die Enge und stürmen Sie am Schluss seine Hauptstadt.



noch gleich eine Extra-Armee zur Verfügung.

3. Denken Sie daran, dass die violett umrandeten Karten, wie Sabotage oder auch Treachery, gespielt werden müssen, bevor Sie auf die Start-Schaltfläche für eine bevorstehende Schlacht klicken. Danach können nur noch die blau umrandeten Karten eingesetzt werden, die sich direkt auf einen Kampf auswirken.

DER AUFSTIEG EINES IMPERIUMS

Mustergültige Weltherrschaft

Am Beispiel der Nation Großbritannien bringen wir Ihnen die Zusammenhänge der einzelnen Features im „Risiko-Modus" näher, damit Sie später selber siegreich aus den Gefechten hervorgehen und zum Weltbeherrscher werden.

Grundüberlegung

Nach dem Spielstart verschaffen Sie sich zunächst einen Überblick über die Weltsituation. Es gibt noch jede Menge unbesetzter Ländereien, doch welche soll man als Erstes erobern? Im Beispiel Großbritanniens stehen die Ländereien Skandinavien oder Grönland zur Auswahl. Grönland kann Ihnen in den ersten drei Zügen niemand vor der Nase wegschnappen. Die Azteken in Mexiko wären danach die einzigen Kandidaten. Skandinavien besitzt außerdem einen recht ordentlichen Tribut-Wert und, das ist das Beste, ein Supply Center, mit dem Sie eine weitere Armee zur Verfügung gestellt bekommen.

Das weitere Vorgehen

In den nächsten Runden empfiehlt es sich, konsequent weitere Länder mit Supply Depots einzunehmen. Bis zum Beginn des Zeitalters „Enlightenment" herrscht unsere Beispielnation über insgesamt elf Territorien und fünf Armeen und liegt damit an der Spitze.

Was bringen die Zusatzarmeen?

1. Je mehr Armeen Sie unter Ihrer Fuchtel haben, umso variantenreicher lassen sich die Spielzüge gestalten. Zum einen sind Sie in der Lage, mehr Ländereien pro Zug anzugreifen. Solange noch keine Nation den Krieg gegen Sie erklärt hat, ist es nicht zwingend notwendig, eigene Länder mit Armeen zu schützen. Expandieren Sie daher ruhig erst einmal.

2. Zum anderen versetzen Sie die Zusatzarmeen in die Lage, Ländereien sogar kampflos zu erobern. Wenn Sie es schaffen, zwei Zusatzarmeen so zu platzieren, dass sie am gewählten Zielterritorium angrenzen, ergibt sich die angegriffene Nation automatisch. Grenzt nur eine Zusatzarmee an die Zielnation an, erhalten Sie in der Schlacht wenigstens einmalig eine Verstärkungsarmee.

TRIBUTPUNKTE-HAUSHALT

Hamstermentalität

Sie erleichtern sich das Spiel ungemein, wenn Sie immer einen kleinen Vorrat Tributpunkte zurückhalten, um damit auf bestimmte Gegneraktionen reagieren zu können. Ein paar Beispiele machen das deutlich.

Verstärkung des Territoriums

Wenn Sie mit einer Nation im Clinch liegen und ein Land Ihres Gegners frisch erobert haben, verschaffen Sie sich einen Überblick, wie es mit den Stärkeverhältnissen nach der neuen Grenzbildung aussieht. Speichern Sie das Spiel ab und warten Sie den nächsten Zug ab. Wenn Ihr Kriegsgegner mit einer Gegenattacke von einem stärkeren Land aus reagiert und Sie als Verlierer aus der Schlacht hervorgehen, laden Sie den letzten Spielstand. Investieren Sie Ihre Tributpunkte nun in die Verstärkung des Ziel-

Szenario Conquest, Angriffsfall:

Sie haben bei dieser Variante 90 Minuten Zeit, um das gegnerische Capitol einzunehmen.

1. Meistens haben Sie in diesem Szenario keine andere Wahl, als schnell und gezielt die Hauptstadt einzunehmen. Wenn Sie zu lange zögern, sind die Wirtschaft und die militärische Entwicklung des Gegners schnell so weit vorangeschritten, dass Sie sich die Zähne ausbeißen und es nicht in der vorgegebenen Zeit schaffen.
2. Sie sollten dieses Szenario ohnehin nur auswählen, wenn Sie dem Gegner wenigstens ebenbürtig sind, was die Länderstärke angeht. Versuchen Sie, für einen solchen Kampf Bonuskarten einzusetzen, die Ihnen entweder einen Technologievorsprung, Extra-Einheiten oder Extra-Ressourcen gewähren.
3. Setzen Sie Ihren Scout sofort ein, um die gegnerische Hauptstadt ausfindig zu machen. Oftmals ist sie in der Kartenmitte oder wenigstens in deren Nähe platziert.
4. Sollten Sie schon zu Beginn über Belagerungswaffen verfügen, marschieren Sie sofort auf die Hauptstadt zu. Der Gegner wird meistens überrascht, da die KI nicht mit einem schnellen Angriff rechnet. Noch leichter wird dieses Szenario, wenn Sie selbst über eine Verstärkungstruppe verfügen. Diese wird immer nach wenigen Minuten ins Feld geführt. Die Schlagkraft Ihrer Armee reicht dann in der Regel aus, um den Gegner mit einem Schlag auszulöschen.
5. Ein netter Nebeneffekt des schnellen Angriffs ist die Bonuskarte Skill Bonus. Je schneller Sie den Gegner besiegen, umso höher fällt der Bonuswert der Karte aus.
6. Diese schnelle „Rush-Taktik" empfiehlt sich übrigens auch für das Szenario Tactics, bei dem Sie zwar kein Zeitlimit haben, aber ohne Basisbau auskommen müssen.



staates, der vom Gegner im nächsten Zug angegriffen wird. Wenn Sie umgekehrt den Hauptstaat eines Gegenspielers eliminieren wollen, ist es immer von Vorteil, von einem stärkeren Territorium aus anzugreifen.

Diplomatengeplänkel

Mit genügend Tributpunkten auf dem Konto haben Sie mehr Möglichkeiten, Diplomatie sinnvoll einzusetzen. Liegen Sie im Krieg mit einem zu starken Gegner, ist es durchaus ratsam, einen Waffenstillstand mittels Tributzahlung zu erreichen. Nutzen Sie dann die Pause (drei Runden), um die Territorien an der „Frontlinie" zu stärken oder um sich Alliierte an Land zu ziehen.

Länderkauf

Die Option, Territorien erwerben zu können, ist zwar nett, aber in der Regel sind die Preise einfach ungerechtfertigt hoch. Sparen Sie sich die Tributpunkte lieber für strategisch wichtigere Aktionen auf, zum Beispiel um die Länderstärke zu erhöhen.

Kriegserklärung

Bevor Sie in Ihrem aktuellen Zug Punkte für Kartenkauf oder „Länderstärke erhöhen" ausgeben, überprüfen Sie zuerst, ob Sie nicht eine strategisch günstige Attacke auf eine Nation starten könnten, der Sie aber noch den Krieg erklären müssten. Nichts ist ärgerlicher, als in so einem Fall nicht die nötigen Tributpunkte für die Erklärung parat zu haben. Speichern Sie daher erst ab, erklären Sie der Nation den Krieg, um die Kosten zu erfahren, und laden Sie dann den letzten Spielstand wieder.

Seehoheit?

Natürlich können Sie bei *Rise of Nations* auch fleißig in die marinen Technologien investieren und große Seestreitkräfte aufstellen. Die Frage ist nur, ob das Sinn macht. Wenn Sie den Kampagnenmodus spielen, wird Ihnen auffallen, dass eigentlich alle Schlachten zu Lande entschieden werden. Klar kann es vorkommen, dass Sie größere Wasserflächen zwischen sich und dem Gegner haben (zum Beispiel wenn Sie von Frankreich aus Großbritannien angreifen). Trotzdem liegt das Ziel dann darin, die gegnerische Hauptstadt einzunehmen, und nicht, den Ärmelkanal zu beherrschen. Sie müssen in solchen Szenarien einfach nur recht früh ein Dock bauen. Die Einheiten benötigen keine zusätzlichen Transportschiffe mehr, sondern verwandeln sich beim Betreten der Wasserfläche einfach selbst in ein Wasserfahrzeug. Sollte Ihr Hafen im Laufe des Gefechts ein Ziel für gegnerische Schiffe werden, schützen Sie es einfach vom Land aus, mit Abwehrtürmen und, falls das nicht reicht, mit zusätzlichen Fernkampfeinheiten.

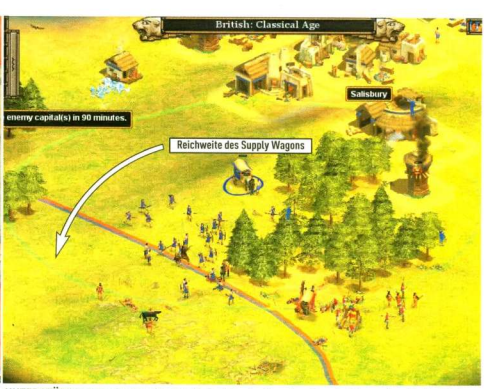
Taktischer Rückzug

Wenn Sie sich das Gegnerverhalten anschauen, fällt eins auf: Sobald die KI auf eine starke Abwehr trifft, ziehen sich die Einheiten aufs eigene Territorium zurück. Machen Sie nie den Fehler, mit einer angeschlagenen Truppe dem Feind hinterherzustürmen, Sie werden sonst in der Regel aufgerieben. Umgekehrt ist es für Sie ebenfalls ratsam, sich in einem aussichtslosen Kampf lieber in heimische Gefilde zurückzuziehen, anstatt sich vom Gegner aufmischen zu lassen. Denken Sie daran, dass Sie mithilfe von Festungen und Tempeln zusätzliche Boni erhalten, wenn Sie auf eigenem Grund und Boden kämpfen. Versuchen Sie daher, den Gegner hinter sich her zu locken, bis Sie in Reichweite Ihrer Stadt sind.

STEFAN WEISS



SABOTAGE Die Bonuskarte eignet sich hervorragend, wenn Sie stärker befestigte Hauptstaaten angreifen möchten. Aus dem Verhältnis 4:5 drehen Sie den Spieß zu 4:3 um.



UNTERSTÜTZUNG Bestreiten Sie Ihre Gefechte nie ohne den Supply Wagon (verhindert Schaden). Halten Sie ihn im Hintergrund, damit er nicht zerstört wird.

Tropico 2: Die Pirateninsel

Artet Ihr Piratenleben ständig in einen schweißtreibenden Überlebenskampf aus? Oder bringt Sie Assistent Smitty mit seinen Ratschlägen eher zur Weißglut als zum schlagkräftigen Inselimperium? Für all jene, die zunächst ihren Kopf und dann die Lust verlieren, leisten wir hier Schützenhilfe.

SCHUTZ FÜR PIRATEN

Ziele: Bau von Brauerei und Schmugglerloch
Zeit: Anfang 1650 bis Anfang 1651
Goldmedaille: Sieg innerhalb von 3,5 Monaten

Die Mission ist reichlich simpel. Kaum sind die Bauarbeiten abgeschlossen, haben Sie gewonnen. Kümmern Sie sich um die Holzproduktion und errichten Sie dann eine Brauerei samt Schmugglerloch. Fertig.

PIRATENINDUSTRIE

Ziele: Bau von Seerationsfabrik, Eisenmine, Schmelzofen, Schmiede, Dock
Zeit: November 1650 bis Mai 1652
Besonderheit: Nur drei Piraten
Goldmedaille: Sieg innerhalb eines Jahres

Da Sie wenig Zeit und nur drei Piraten haben, lohnt es sich nicht, auf anderweitige Bedürfnisse einzugehen. Eventuell können Sie Ihre Piraten mit einer Dirne beglücken, das sollte es aber schon gewesen sein. Nordwestlich grenzt an Ihre schon vorhandene Siedlung ein Eisenerzfeld an. Bauen Sie das Erz mittels einer Mine ab. Dank der vielen Schiffbrüchigen, die Sie aus dem Wasser ziehen, brauchen Sie keinen Gedanken an die notwendigen Arbeiter zu verschwenden. Ein zweites Bauzelt beschleunigt Ihr Vorhaben ungemein, so dass Ihnen die Goldmedaille sicher ist.

KARIBISCHE RAUBZÜGE

Ziele: 3.000 Goldstücke und Schiffswerft
Zeit: Anfang 1692 bis Ende 1695
Besonderheit: Schiffsbauer für Werft vorhanden
Goldmedaille: Sieg innerhalb eines Jahres

Die Waffenindustrie samt Schiffsrationen ist bereits vorhanden. Sorgen Sie erst mal für freie Felder um Ihre Farmen. Stellen Sie zwei, drei Gefangene zum Seedienst ab – schon können Sie losziehen und Arbeiter herankarren. Eine Fahrt sollte genügen, danach bekommen Sie eh wieder Schiffsbrüchige direkt an den Strand geliefert. Mit den ersten Waffen plündern Sie munter drauflos. Werfen Sie Ihrer Crew nicht den ganzen Gewinn in den Rachen, die Einstellung „Egoistisch" reicht und bringt Sie schneller zum Ziel. Finden sich Wohlhabende unter den Gefangenen, nehmen Sie sie mithilfe einer Spielhölle aus. Direkt neben Ihrem Dock errichten Sie eine Bootswerft, kurz bevor Sie genügend Reibach gemacht haben – schon ist die Mission gewonnen.

FREIE FAHRT FÜR FREIBEUTER

Ziele: Schaluppe bauen, Piratenzufriedenheit 60%
Zeit: April 1655 bis April 1660
Goldmedaille: Sieg innerhalb von zwei Jahren

Wie immer legen Sie mit einem Holzfällerlager los, nebenher können Sie gleich einen Schiffsbauer entführen. Sorgen Sie für die grundlegenden Annehmlichkeiten mit einer Brauerei und dem obligatorischen Schmugglerloch. Für Dirnen und Glücksspiel fehlt Ihnen eventuell weibliches Volk, erledigen Sie diese Besorgungen im nächstgelegenen Handelsposten. Legen Sie die Bootswerft und ein Dock an. Zusätzliche Industrie lohnt sich nicht. Reißen Sie das „Sehr ordentliche Dekor" ab und setzen Sie lieber ein paar anarchische Fördermittel ein. Rekrutieren Sie noch ein paar Gefangene dazu und Sie schließen dieses Kapitel mit Bravour ab.

RUM AUS JAMAIKA

Ziele: Bau von Piratenhöhle, 1.000 Gold horten
Zeit: März 1657 bis März 1665
Goldmedaille: 3.000 Gold horten

Reißen Sie das ordentliche Dekor ab, das hat zumindest am Hafen überhaupt nix verloren. Stellen Sie ein Holzfällerlager hin und verbannen Sie die Farmen in den Norden aus der Stadt. Sie kommen mit einer Seerationsfabrik wesentlich schneller an Personal, als Ihr Patron Ihnen dieses zukommen lässt. Zudem benötigen Sie die Fabrik ohnehin. Sorgen Sie etwas abseits für ein zweites Holzfällerlager samt Sägewerk. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, um Ihre Piraten langsam bei Laune zu halten. Pflanzen Sie eine Brauerei in die Nähe der Farmen, bauen Sie so bald als möglich ein Schmugglerloch, danach verpflichten Sie die ein oder andere Dirne zu moderaten Preisen. Genügend Weiber vorausgesetzt, ist ein wenig Glücksspiel auch nicht verkehrt. Nun ist die Eisenindustrie dran. Im Westen der Insel finden Sie Eisenerz. Bauen Sie eine Mine, den Schmelzofen und eine Schmiede. Kanonen bekommen Sie ohnehin auf Ihren Raubzügen, Musketen bringen nicht viel. Nebenher eröffnen Sie Ihren Goldhort. Haben Sie genug Bretter, weisen Sie nebenher Piratengrundstücke aus. Mit den ersten Kaperfahrten werden Ihre Piraten anspruchsvoller, besorgen Sie eine Kurtisane. Haben Sie Langeweile, so bauen Sie Papayas und Bananen an. Sie sollten inzwischen mehr als genug Bretter haben, um auf die Bedürfnisse der Bevölkerung einzugehen. Leisten Sie sich eine Schiffswerft und ein Dock, um Ihre Flotte zu erweitern – schließlich haben Sie auch zwei Kapitäne. Um die Gefangenen müssen Sie sich erst gegen Ende Ihrer Amtszeit Gedanken machen. Schüchtern Sie sie mit Galgen und Fürchtedeko ein.

DIPLOMATIE & KRIEG

Ziele: Harmonische Beziehung zu Frankreich oder Spanien, 1.500 Goldstücke horten
Zeit: April 1663 bis April 1669
Goldmedaille: Mehr als 1.500 Gold innerhalb von knappen vier Jahren einnehmen

Von der letzten Mission haben Sie mächtig Geld mitgehen lassen, über 8.000 Mäuse sind locker zu schaffen. Nutzen Sie das aus, um Ihre Schiffe per Schwarzmarkt auszurüsten. Beordern Sie eine zweite Holzfällertruppe samt Sägewerk in den östlichen Wald. Jetzt können Sie schon Ihr Schiff ausrüsten und zum Plündern oder Gefangenenverschleppen aussenden. Kümmern Sie sich um die Unterhaltung mit Brauerei, Schmugglerloch und sonstigen kleinen Etablissements. Entführen Sie einen Schiffsbauer – eine Bootswerft als Arbeitsplatz reicht. Schauen Sie sich um, von welcher Nation Sie mehr erbeuten können, und verbünden Sie sich dann mit der anderen. Sorgen Sie mit einem gelernten Farmer für Südfrüchte. Nutzen Sie die Zeit voll aus, um Ihren Goldhort randvoll zu machen und mehr für die nächste Kampagne bereit zu haben. Falls Sie die Goldmedaille verliehen bekommen, spielen Sie weiter.



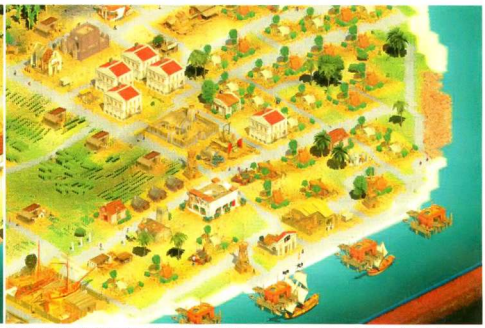
Noch sind die Aufgaben sehr leicht. Im Handumdrehen haben Sie gewonnen – es sei denn, Sie machen nebenher noch anderen Schnickschnack, dann brauchen Sie zu lange.



Die Räuberbrut gibt sich schon mit relativ wenig Komfort zufrieden. Sorgen Sie nur für genügend Weibchen, die Sie in den ganzen Vergnügungsbauten anstellen können.



Das ordentliche Dekor am Hafen ist weg, die Bauern haben den Häusern Platz gemacht. Noch ein paar einfache Etablissements – so fühlen sich die Seebären richtig wohl.



Bis die Piraten ihr Pensum an Lehrstoff erfüllt haben, vergehen Jahre. Schicken Sie die Burschen lieber auf praxisnahe Kaperfahrt, das bringt mehr Geld und noch ausreichend Bildung.

PIRATENJAGD

Ziele: Bau von zwei Piratenschulen, vier Schiffen, Verhörkammer
Zeit: April 1667 bis April 1677
Besonderheit: Schwarzmarkt vorhanden
Goldmedaille: Sieg innerhalb von 4,5 Jahren

Stufen Sie das Preisniveau der Kneipe auf „Mittel" ein. Rüsten Sie zumindest eins Ihrer Schiffe aus und machen Sie Gefangene. Bauen Sie eine zweite Holzproduktion etwas abseits. Dank der drei Kornfelder können Sie sowohl Bier brauen als auch Proviant erzeugen, wenn Sie eine freie Fläche drum herum arrangieren. Bei Personalknappheit setzen Sie ein paar Leute aus der Farm vor die Tür. Das Korn benötigen Sie erst später – andere Aspekte wie die Holzversorgung haben im Moment höhere Priorität. Gehen Sie plündern. Verschleppen Sie reiche Gefangene, bauen Sie ein Kasino, um die Leute auszunehmen und ruhig zu stellen. Kurtisanen sind für diesen Zweck auch sehr brauchbar. Stellen Sie die Verhörkammer auf und quetschen Sie einen Gefangenen aus, um den Zeitplan herauszubekommen. Rüsten Sie sich mit einem Agrarexperten und Schiffsbauern aus. Nutzen Sie ruhig die volle Bandbreite an Anbaumöglichkeiten. Sollte die Trinkzufriedenheit einen gefährlich niedrigen Stand erreichen, so fangen Sie die Laune durch ein Saufgelage ab. Ziehen Sie nebenher Ihre Piratensiedlung auf und legen Sie einen Friedhof an. In der Zwischenzeit sollte die erste Ernte an Tabak, Obst und Zuckerrohr eingefahren sein. Besorgen Sie sich eine Köchin und eine Zigarrenrollerin. Ihre Piraten freuen sich aber auch sehr über Rum im Kasino. Machen Sie sich an den Schiffsbau. Wollen Sie größere Kähne wie etwa eine Fregatte, so besorgen Sie sich lieber zwei oder drei Handwerker, sonst dauert der Bau ewig. Stellen Sie die Schulen zum Schluss fertig, während Ihrer Amtszeit haben sie kaum eine Daseinsberechtigung – die Gewässer verlangen kein besonders hohes Wissen. Auch hier tun Sie sich auf dem nächsten Eiland wesentlich leichter, wenn Sie die Zeit ausnutzen, um Gold zu horten.

FREGATTEN & SCHIFFSBAU

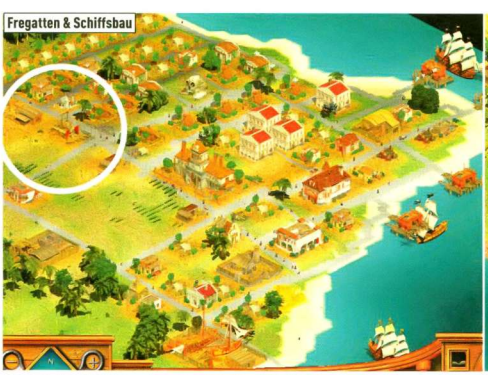
Ziele: Schiffsbauer entführen, Bau von Schiffswerft, zwei Fregatten, 2.000 Gold horten
Zeit: Mai 1674 bis Ende 1682
Besonderheit: Bau von Schmugglertreff möglich
Goldmedaille: Sieg innerhalb von 5,5 Jahren

Die Sägemühle liegt reichlich ungünstig. Verlagern Sie diese, nachdem Sie das nötige Holz für das neue Gebäude beisammen haben, weit in den Norden. Bauen Sie schnell einen Schwarzmarkt, damit Sie Ihre Schiffe einsetzen können. Schmeißen Sie zur Not irgendeinen Farmer raus, der die Stelle als Händler übernimmt. Schaffen Sie Platz für die Felder. Rund um den Hafen bekommen die Wohnhäuser und das übliche Unterhaltungsrepertoire ihren Platz. Weiter geht's mit Bier, Schmugglerloch und Dirnen. Da Sie Ihre überschüssige Ware nun verhökern können, fangen Sie doch gleich mal an, Ihre Agrarwirtschaft anzukurbeln. Errichten Sie einen Friedhof für gute Lastenträger und veredeln Sie Ihre Ernte. Setzen Sie eine Schiffswerft ans Ufer und bauen Sie die erste Fregatte. Danach sollten Sie noch ein paar Jahre zum Geldscheffeln haben, bevor Sie den Sack mit der zweiten Fregatte zumachen. Nutzen Sie die Zeit, verkaufen Sie Rum, Obsttörtchen und Glimmstängel und nehmen Sie die Gefangenen und Schiffe aus. Kommen Sie mit einer Nation halbwegs klar, eröffnen Sie für dieses Land den Schmugglertreff und horten Sie so extra Kohle.

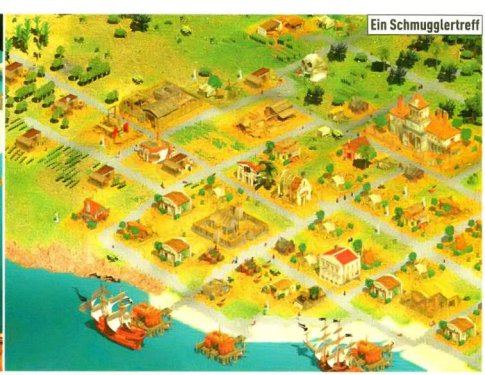
EIN SCHMUGGLERTREFF

Ziele: Bau von Zigarrenfabrik, Brennerei, Konditorei, Brauerei und Schmugglertreff, 5.000 Gold horten
Zeit: Anfang 1681 bis Ende 1689
Besonderheit: Französischer Patron, angebotene Behelfsfinanzierung
Goldmedaille: Sieg innerhalb von 5 Jahren

Das mit dem Patron ist mal wieder eine feine Sache – hier müssen Sie sich nicht um Entführungsgeschichten kümmern. Zudem haben Sie ein wirklich sattes Startkapital, wenn Sie auch noch das angebotene Geld annehmen. Verschieben Sie die Landwirtschaft in den Westen, die Docks setzen Sie nebeneinander. So müssen Sie nicht alles doppelt bauen. Eine gesunde Axtschwingerzunft im Norden bringt das nötige Kleinholz. Setzen Sie einen Schwarzmarkt an die Küste. Fluten Sie die



Die zweite Fregatte wird gerade rechtzeitig fertig, um die Mission zu gewinnen. Davor war sie unnütz, der Aufwand dafür war zu groß. Die Bretterproduktion liegt jetzt am Stadtrand.



Mit einem breit gefächerten Angebot an Luxuswaren verwöhnen Sie sich und die zahlungskräftige Klientel – mit dementsprechendem Gewinn. Zu guter letzt räumen Sie ein sattes Lösegeld ab.

trockenen Kehlen mit Bier und stellen Sie die erste Dirne an. Statten Sie die Flotte aus und holen Sie sich noch den einen oder anderen Rekruten. Entführen Sie einen Schiffsbauer und einen Farmer. So bekommen Sie mehr als die vorgegebenen 5.000 Gold zusammen. Für Ihre Piraten spielen der Anarchiefaktor und die Sicherheit eine bedeutende Rolle. Die Gefangenen schüchtern Sie mit den Knochenskulpturen und einem Galgen ein. Wechseln Sie zwischendurch Ihr Jagdrevier, bevor die Sache zu heiß wird und nur noch ein paar Planken im Meer treiben. Den Schmugglertreff öffnen Sie am besten nur für Frankreich.

TORTUGA

Ziele: 10.000 Gold horten, Inseltruhe mit 20.000 Gold, keine Franzosen plündern
Zeit: Anfang 1686 bis Ende 1699
Besonderheiten: Eisenmine vorhanden, französischer Patron, angebotene Beihelfsfinanzierung
Goldmedaille: Sieg innerhalb von 10 Jahren

Heben Sie zunächst die Preise Ihrer schon reichlich vorhandenen Unterhaltungsindustrie an. Die auch nicht grade günstig angelegten Getreidefelder müssen Sie freischaufeln. Setzen Sie ein paar Arbeiter an die frische Luft, die Sie als Waldarbeiter gebrauchen können. Die Sägemühle ist unsinnigerweise dort, wo sich in ferner Zukunft Ihr Piratenwohnviertel erstrecken wird. Vollziehen Sie den Umzug, wenn Ihnen ausreichend Holz zur Verfügung steht. Da sich die Franzosen mit Gefangenen viel Zeit lassen, schließen Sie temporär Betriebe, die Sie nicht brauchen. Die Minenarbeiter schürfen sinnlos vor sich hin. Falls Sie nicht zufällig mit Ihren Schiffen frühzeitig eine feindliche Siedlung entdecken, so können Sie sich selbst leider keine Starthilfe verschaffen. Vergessen Sie die obligatorische Brauerei nicht, sonst sitzen die Freibeuter auf dem Trockenen. Mit besseren Kähnen sollte es Ihnen gelingen, fette Beute zu machen. Da schon eine Eisenmine vorhanden ist, macht es natürlich Sinn, diese zu nutzen. Pflanzen Sie ein Kasino für die unfreiwilligen Touristen hin. Tanzen Ihnen die Gefangenen auf der Nase rum, besänftigen Sie sie mit einer Kirche. Trotz der vielen Knechte lohnt sich ein Friedhof. Schmeißen Sie lieber ein paar Leute von der Insel, da Sie ansonsten Ihr Nahrungsangebot vergrößern müssten. Läuft die Produktion gut, stellen Sie einen Händler an und eröffnen einen Schmugglertreff. Zum krönenden Abschluss Ihrer Amtszeit lassen Sie alle noch übrigen reichen Gefangenen frei – für ein fettes Lösegeld, versteht sich.

DIE SCHATZFLOTTE

Ziel: 10.000 Gold horten
Zeit: Anfang 1692 bis Ende 1700
Goldmedaille: Sieg innerhalb von 5,5 Jahren

Lassen Sie erst mal alles so, wie es ist. Erst, wenn Sie sicher sind, keine größeren Komplikationen hervorzurufen, bauen Sie um. Setzen Sie zuerst eine Brauerei und natürlich ein Holzfällerlager in die Landschaft. Holen Sie sich eine professionelle Dirne und Köchinnen, auch fürs Bierbrauen, sonst bekommen Sie Probleme mit dem weiblichen Personal. Die Gefangenen benötigen einen Schlafsaal und ein Kochzelt, da noch kein einziges vorhanden ist. Horten Sie gleich mächtig los. Das Schutzbedürfnis geht sofort nach unten. Beugen Sie dem mit einem Ausguck am Hafen vor. Bedienungen können Sie auch gezielt einfangen, falls Sie Ihren Bedarf nicht durch einfache Überfälle decken können. Langsam wird es Zeit, sich auch um die Gefangenen Gedanken zu machen. Stellen Sie eine Kirche ins Zentrum und Sie sind die Sorge erst mal los. Holen Sie sich ein paar Waldmeister und gründen Sie einen zweiten Standort zur Holzverarbeitung. Jetzt sollte es Ihnen auch gelingen, den Grundstein für ein paar Behausungen zu legen und die Gefangenen weiter einzuschüchtern. Verschaffen Sie sich weitere Arbeiter, per Schwarzmarkt staffieren Sie Ihre Kähne aus und gehen auf Raubzug. Ihre sonstige Wirtschaft müssen Sie nicht weiter ausbauen, zur Unterhaltung langen später die gehobenen Etablissements.

HOCH MIT DER PIRATENFLAGGE!

Ziele: Mindestens 50 Piraten rekrutieren, Zufriedenheit über 66%, mehr als 5.000 Gold horten
Zeit: Anfang 1699 bis Ende 1707
Besonderheiten: Eisenmine vorhanden
Goldmedaille: Sieg innerhalb von 5,5 Jahren

Machen Sie die Mine dicht. Die Männer können Sie für Waldarbeiten im Osten gebrauchen. Schicken Sie auch gleich Ihr Schiff los, schließlich müssen Sie einige Betriebe aufziehen, bis die Piraten richtig zufrieden sind. Reißen Sie das östliche Dock ab. Das erstbeste Spaßmittel sollte eine Dirne sein, danach kümmern Sie sich wie immer um Bier und Glücksspiel. Achten Sie darauf, bei der großen Ausdehnung auch auf die dementsprechende Verteilung von Schlaf- und Essmöglichkeiten für Gefangene und Bauzelten zu sorgen. Entführen Sie sich einen Schiffsbauer. Bevor es ans Plündern geht, stellen Sie ein Kasino auf. Spionieren Sie kräftig, statten Sie Ihr Schiff aus und starten Sie die Überfälle. Werfen Sie die Aufseher in den östlichen Betrieben raus, die Unterhaltungsbranche ist zu weit weg. Errichten Sie die möglichen Spaßbetriebe. Haschen Sie eine gelernte Dirne und bauen Sie ein Bordell. Für die Gefangenen benötigen Sie geistlichen Beistand. Legen Sie nebenbei mit der Siedlung los. Die Gewässer bieten gute Möglichkeiten, die Kasse aufzubessern. Vor allem können Sie auch jede Menge Experten einfach so mopsen. Stellen Sie sicher, dass nicht nur die reichen Gefangenen die kompletten Kapazitäten verbrauchen, sondern vor allem die Piraten beglückt werden. Haben Sie ein paar Leute über, legen Sie mit einem Zuckerrohrfeld samt Brennerei nach. Bauen Sie einen Friedhof, falls Sie zu wenige Mannen haben. Übrigens bringt es nicht viel mehr, mit dem großen Schiff anstatt einer Schaluppe auf Menschenfang zu gehen. Erweitern Sie die Agrarwirtschaft, um die Effektivität der Unterhaltungsbranche weiter zu steigern. Befindet sich genügend Geld in Ihrer Kasse, so können Sie relativ einfach gewinnen: Bauen Sie in die Siedlung Dekor mit ein und rekrutieren Sie gut gelaunte Gefangene – das treibt die Zufriedenheit nach oben. Feiern hilft natürlich auch. Droht eine Invasion, schließen Sie Frieden – das sollte kurzzeitig genügen.

EIN NEUER KRIEG

Ziele: Einer Großmacht harmonisch gesinnt, Bau von vier Fregatten oder Galeonen, 5.000 Gold horten
Zeit: Anfang 1704 bis Ende 1716
Goldmedaille: Sieg innerhalb von 8 Jahren

Passen Sie die Betriebe an, einen Piraten mit Stufe eins haben Sie derzeit nicht. Mittlere Preise sollten adäquat sein, die meisten Etablissements bleiben dann aber leer. Tierkampfarena und Schmugglerloch müssen daher günstig bleiben. Entscheiden Sie sich am besten jetzt schon, mit wem Sie Frieden schließen wollen. Unterzeichnen Sie einen Vertrag, greifen Sie die Nation nicht mehr an und entlassen Sie alle Gefangenen des Landes. Errichten Sie im Osten ein Holzfällerlager samt Sägemühle. Die andere Mühle ist viel zu dicht an der Siedlung, die Bäume werden durch die Häuser verdrängt, dort lohnt sich kein angrenzendes Lager. Legen Sie sofort los, Gefangene zu machen und stellen Sie eine Brauerei auf. Versäumen Sie nicht, die Gefangenen mit Ess- und Schlafmöglichkeiten zu versorgen, sonst werden die sofort sauer. Jetzt langt das Holz auch für ein weiteres Lager samt Mühle. Zimmern Sie derweil schon mal eine Verhörkammer und einen Ausguck. Sobald nämlich die Insel entdeckt wird, fühlen sich die



Hier nutzen Sie Ihre Eisenindustrie mit Schmiede für die Säbel und einen zusätzlichen Kanonengießer. So kratzen Sie schneller den nötigen Batzen Kohle zusammen.



Mit fast ausschließlich teuren Spezialisten in den Betrieben ist Ihre Wirtschaft trotz des Arbeitermangels ausreichend produktiv. Das nötige Kleingeld sollte schon vorhanden sein.



Die einzige Siedlung in der Umgebung gehört den Spaniern. Verstimmen Sie die Herren nicht zu sehr, sonst geht die Freundschaft endgültig flöten und Sie bekommen keinen Patron.



Sichern Sie Ihr Eiland mit allen erdenkliche Mitteln ab. Umgeben von einer Festung, einem Ausguck und gleich mehreren Wachtürmen fühlen sich die Seeleute so sicher wie in Abrahams Schoß.

Seeräuber schutzlos. Holen Sie sich einen Schiffsbauer, dem Sie eine Schiffswerft als neuen Arbeitsplatz anbieten. Sie brauchen übrigens nicht zu spionieren, die Siedlungen entdecken Sie mit der Zeit von ganz allein – ein billigeres Verhör erfüllt auch seinen Zweck. Als Nächstes ist eine Kurtisane an der Reihe, ihr Können zu demonstrieren. Mit den drei Sägewerken haben Sie indessen genug Holz, um die Gegend zu besiedeln und für etwas mehr Anarchie zu sorgen – ein zweites Schiff ist auch bald drin. Was Ihre Piraten aber auch alsbald fordern, ist Rum. Geht die gute Laune zu schnell flöten, müssen Sie eben in den sauren Apfel beißen und eine Runde schmeißen. Wo Sie schon mal dabei sind, Felder anzulegen, planen Sie auch gleich ein paar Früchtchen mit ein. Bauen Sie einen Friedhof, so ein Knochengerüst ist eine gute Hilfe. Statten Sie eines der Schiffe über den Schwarzmarkt aus und plündern Sie los. Mit Beschuss gehen Sie ein geringeres Risiko ein, versenkt zu werden. So langsam werden die Gefangenen recht unruhig. Besorgen Sie einen Pfaffen. Ist genug Geld vorhanden, ziehen Sie auch mit dem nächsten Schiff in den Kampf.

SCHUTZ FÜR PIRATEN

Ziele: Patron ernennen, 10.000 Gold horten, bestmöglichen Schutz für Piraten
Zeit: Anfang 1710 bis Ende 1720
Goldmedaille: Sieg innerhalb von 7 Jahren

Beginnen Sie im Westen mit dem Kahlschlag. Bauen Sie wie immer Ihre Siedlung auf und besorgen Sie sich Arbeiter. Diesmal müssen Sie sich um eine funktionierende Mine samt Kanonengießer bemühen, da Sie sonst keine Festung bauen können. Zimmern Sie außerdem noch Schutzkanonen, Wachtürme und einen Ausguck zusammen – schon wiegt sich Ihr Gefolge in Sicherheit. Falls Sie mit Spanien Frieden schließen wollen, entführen Sie erst genügend Personal, und greifen Sie dann zu diplomatischen Mitteln. Wer weitere Arbeitskräfte haben möchte, muss wohl oder übel Experten nehmen. Für den Anfang reicht da eine Nussschale. Da Sie das Geld in der kurzen Zeit am besten mit Plündern erwirtschaften, bauen Sie einen Friedhof und eine zweite Fregatte. Lassen Sie ruhig entern, so gefährlich sind die Jagdgründe nicht. Engländer kreuzen genügend durch die See, als dass sich der Schmerz der Spanier nicht einfach wieder umbiegen ließe.

UNRUHE IM RUHESTAND

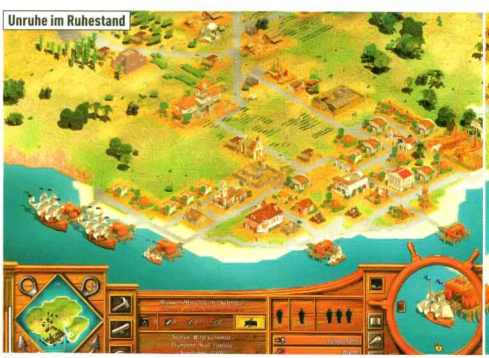
Ziele: Sechs Kapitäne samt Schiffen, keine Meuterei
Zeit: Januar 1718 bis 1729
Besonderheiten: Rekrutierung kostet 5.000
Goldmedaille: Sieg innerhalb von zehn Jahren

Legen Sie besonderes Augenmerk darauf, dass Ihre Piratenbrut zufrieden ist. Entgegen der Beschreibung ist die Mission nicht sofort mit dem ersten unzufriedenen Piraten gescheitert. Wird das jedoch zum Dauerzustand, verabschieden Sie sich unfreiwillig von der Insel – und Ihrem Kopf. Es kommt auch überhaupt nicht auf Ihren Hort an, nehmen Sie also möglichst wenig in Ihren Privatbesitz. Haben sich die Piraten halbwegs beruhigt, besorgen Sie sich zügig einen Schiffsbauer. Bauen Sie als Zweitschiff eine Schaluppe zwecks Entführungen und Personalmanagement. Zwei ausgestattete Fregatten reichen für Plünderfahrten. Die restliche Flotte kann ruhig aus kleinen Booten bestehen, die Kapitäne sind schon teuer genug. In den Außenbezirken der Stadt sorgen Sie für Ordnung und Furcht, die Gefangenen sind nur schwer zu beeindrucken. Da helfen Ihnen das Spionagesystem und eventuell Patrouillen weiter. Bei so vielen Schiffen können Sie lange Zeit auf Behausungen verzichten.

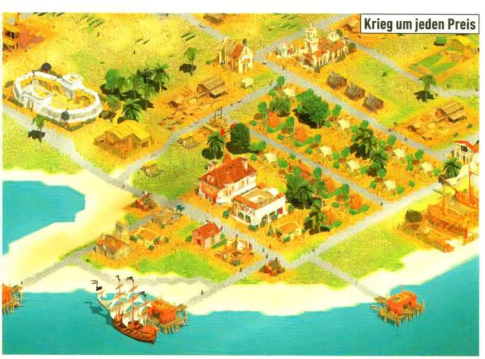
KRIEG UM JEDEN PREIS

Ziel: Goldvorrat von 7.500
Zeit: Anfang 1738 bis 1748
Besonderheit: Spanischer Patron, angebotene Behelfsfinanzierung, zwei Schiffsbauer, Mine samt Schmelzofen und Schmiede, ausgestattete Fregatte
Goldmedaille: Sieg innerhalb von 6 Jahren

Da Sie bereits eine Menge Gefangene vorrätig haben, müssen Sie sich nicht oft auf Überfälle konzentrieren. Dafür scheinen sich Ihre Piraten bedroht zu fühlen und brauchen dringend mehr Sicherheit. Spionieren Sie die Routen der Engländer aus. Mit zwei Fregatten ist es überhaupt kein Problem, das angestrebte Ziel von 7.500 Goldstücken zu erreichen – vorausgesetzt, Sie greifen gleich mächtig ab. Steigern Sie die Ordnung mit Patrouillen und schüren Sie die Furcht mit Spionen, schon bekommen die Verschleppten weiche Knie. Hat es Ihre Streitmacht zu schwer gegen die Engländer, schulen Sie deren Kampfkunst etwas nach. ANSGAR STEIDLE



Sechs große Schiffe zu bauen und auch noch gut zu besetzen, ist praktisch gesehen völlig utopisch. Zwei Fregatten reichen aus, für den Rest der Kapitäne tun's Ruderboote.



In der kurzen Zeit können Sie keine großen Sprünge machen. Sorgen Sie für eine kleine, aber feine Flotte mit gut ausgebildeten Matrosen. Kleinvieh macht nämlich auch Mist.

Will Rock

Um gegen die Götter zu bestehen, bedarf es einigem an Mut, Geschicklichkeit und Cleverness. Als smarter Archäologe Willford Rockwell haben Sie jedoch keine andere Wahl, als Zeus die Stirn zu bieten. Mithilfe von Prometheus und unseren Tipps dürfen Sie der Herausforderung gelassen entgegensehen.



Noch hat Zeus gut lachen. Schwierig ist nur der Anstieg bis zum Thron, danach hat der Opa ausgekichert.

GRUNDREGELN FÜR DIE ANTIKE

Wie gehe ich richtig vor?

Stürmen Sie nicht immer gleich wie vom wilden Affen gebissen in den nächsten Raum hinein. Tasten Sie sich erst mal voran, sammeln Sie alles auf und erledigen Sie eine Angriffswelle nach der anderen. Auf freiem Feld hingegen können Sie sich schon mal zügiger bewegen und sogar Fersengeld geben, falls die nächste Tür bereits geöffnet ist.

Ich komme nicht weiter

Wenn Sie mal nicht weiterkommen, kann dies an noch irgendwo hängen gebliebenen Gegnern liegen. Erst wenn Sie diese eliminiert haben, wird das nächste Ereignis ausgelöst. Tut sich trotzdem nichts, versuchen Sie, einen alternativen Weg oder einfach einen versteckten Schalter zu finden. Teilweise kommen Sie durch Löcher in Wänden, über umgeworfene Säulen oder eben mittels eines Katapults voran.

Wie turne ich über die Plattformen?

Bevor Sie sich an die etliche Male auftauchenden Hüpforgien machen, versuchen Sie, alle erreichbaren Ungetüme zu erledigen. Wenn Sie einen Schuss abbekommen, kann Sie das von der nächsten Plattform fegen oder aber Ihre Flugbahn unvorteilhaft ändern. Im Normalfall landen Sie dann in der nächstbesten Lavapfütze und segnen das Zeitliche.

Wie kämpfe ich im Wasser?

Entgegen der Annahme, Wasser könnte Sie gegen Feuer schützen, tun Ihnen die Feuerbälle und andere Geschosse auf Tauchfahrt ganz schön weh. Dafür dürfen Sie dann aber auch die einfachen Pistolen und Gewehre im kühlen Nass verwenden. Die nur dort auftauchenden Krokodile bearbeiten Sie gekonnt mit der Schaufel, alles andere ist reine Munitionsverschwendung.

Wie trickse ich die Feinde aus?

Zum einen können Sie die vorhandenen Hüpffelder missbrauchen. Ankommende Feinde werden davon genauso durch die Gegend katapultiert wie Sie. Stellen Sie sich dahinter, so gewinnen Sie etwas mehr Zeit für die übrigen Ziele, da der Großteil der Gegner nicht zu Ihnen vordringen kann. Zum anderen stehen massenweise explosive Fässer in den antiken Hallen. Der Wumms fegt auftauchende Schwadronen von der Bildfläche – Sie allerdings auch, falls Sie sich zu dicht ranwagen. Überlegen Sie sich gut, ob Sie nicht vorsorglich einen Raum davon säubern oder die Dinger taktisch geschickt einsetzen können.

DIE SCHLACHTEN GEGEN DIE GÖTTER

Wie besiege ich den Zyklopen?

Die Steine, die er spuckt, sind noch das Gefährlichste an dem Zyklopen. Laufen Sie quer durch die Arena um ihn herum. Er dreht sich zu langsam, um Sie zu erwischen. Beharken Sie ihn mit Feuerpfeilen und dem Maschinengewehr, er kann nicht gerade viel ab. Auf seine Handlanger brauchen Sie keine Rücksicht zu nehmen. Wenn Einauge das Zeitliche segnet, liegen auch seine Mitstreiter urplötzlich flach.

Wie erledige ich Hephaestus?

Der Gott des Feuers ist ziemlich lahm. Er wirft mit glühenden Kohlen, die ihre Flugbahn auf magische Weise auf Sie ausrichten. Vor seinem Hammer nehmen Sie sich besser in Acht. Halten Sie Abstand, ein Treffer macht Sie nämlich sofort zu Brei. Die ideale Position ist innerhalb der Katakomben. Dort müssen Sie lediglich auf die fliegenden Biester achten, die durch die Fensterbögen kommen. Heizen Sie Hephaes-



Die ganze Armee versucht Ihnen direkt in die Arme zu laufen. Das Springfeld verursacht herbe Rückschläge und so segeln fast alle Krieger direkt zurück ans andere Ende der Halle.



Im Rückwärtsgang hasten Sie rund um den Tempel und ballern wie wahnsinnig auf Medusa ein. Damit Ihnen nicht nebenbei die Puste ausgeht, sammeln Sie die Extras in den Nischen ein.

tus mit der Minikanone ordentlich ein. Kombinieren Sie diese mit dem Titanenschaden-Extra. So fällt er um, ehe ein Magazin leer ist.

Wie zerlege ich Medusa?

Sammeln Sie alles ein, was Sie rund um den Tempel gebrauchen können. Verkneifen Sie sich aber erst mal den Mini-Atombombenwerfer. Sobald Sie den in Ihrem Arsenal verstaut haben, taucht das schreckliche Schlangenweib auf. Um sie zu terminieren, joggen Sie rund um das Bauwerk und verkriechen sich jeweils in den dunklen Nischen. Dort können Sie sich mit zusätzlicher Energie, Rüstung und Munition auffrischen. Wenn Sie es geschickt anstellen, werden Sie von den feurigen Geschossen nur schwer getroffen und Sie überleben die heftigen Attacken entsprechend länger.

Die zweite Medusa

Anfangs taucht jedes Mal, wenn Sie den mittleren Hof betreten, eine neue Angriffswelle auf. Ganz links finden Sie einen Altar mit den üblichen Extras, den Sie durch ein Loch in der Mauer erreichen. Wenn Sie einige der gegnerischen Schergen erledigt haben, schauen Sie dort noch mal vorbei, da die Superkräfte durchwechseln. Verschanzen Sie sich hinter der Mauer bei dem Altar. So können Sie jeden Feind nahen sehen und nebenbei Medusa aus sicherer Entfernung aufs Korn nehmen. Den Feuerbällen weichen Sie seitlich aus. Kauern Sie sich kurz in die Ecke und weiter geht's. Übrigens wirken die Mini-Atombomben nicht so stark wie zum Beispiel die Säurespritze. Dafür wird in einem großen Radius alles andere Getier, das da kreucht und fleucht, einfach mit zerbröselt. Das erspart Ihnen einiges an mühsamer Handarbeit.

Der Weg in den Olymp

Die Serpentinen werden an jeder Ecke von Statuen gesäumt, die mit den üblichen Energiebällen versuchen, Sie umzukegeln. Rennen Sie hurtig mit der Schrotflinte im Anschlag den Weg nach oben, ohne anzuhalten. Durch die vor Ihnen auftauchenden Skelette schießen Sie sich kurzerhand eine Schneise und schenken den Knochenmännern dann keine weitere Aufmerksamkeit.

Der Göttervater Zeus

Spurten Sie mit „Unverwundbarkeit" zum Thron des Gottes hinauf. Womit der fiese alte Sack nicht rechnet: Sie sind viel zu klein für ihn. Stellen Sie sich einfach unter ihn, genau zwischen seine Füße an die Wand, und pinkeln Sie ihm ans Bein. Kein anderer Gegner wird Sie da belästigen und selbst Zeus' Blitzkanonaden erwischen Sie dort nicht. Jetzt feuern Sie aus allen Rohren, bis er genug hat. Die beste Methode: Legen Sie einfach das Telefonbuch auf die linke Maustaste und trinken Sie derweil einen Kaffee – wenn Sie zurückkehren, haben Sie gewonnen. ANSGAR STEIDLE

Die himmlische Streitmacht

RAUBKATZEN

Die Löwen und Tiger stoppen Sie mit einem Schuss aus der Schrotflinte. Setzen Sie sofort nach und geben Sie dem Getier den Rest. Passablen Schaden verursacht auch ein Flammenball. Ob seiner langsamen Fluggeschwindigkeit ist es aber wesentlich schwerer, damit die flinken Katzen zu erwischen.



MINIZYKLOP

Die Einaugmonster mögen kein Gift. Die Wirkung setzt zwar erst nach einer sehr kräftigen Dosis ein, die Riesen platzen dann aber vor Wut und machen überhaupt keinen Ärger mehr – höchstens dem nachfolgenden Putzkommando. Bei mehreren hintereinander zeigt sich auch die Minikanone von ihrer guten Seite.



AMOR UND HARPYIEN

Die Engel oder Harpyien erledigen Sie einfach mit der Schrotflinte oder der Pistole. Die Babys halten nix aus, nach einem Treffer endet ihr Höhenflug. Kommen zu viele angeflogen, greifen Sie zum flächendeckenden Beschuss mit dem Maschinengewehr. Auf große Distanz haben die komischen Vögel keine Chance.



ZERBERUS

Die Zerberusse speien giftige Flüssigkeiten aus. Das grüne Zeug ist ziemlich nervig, um nicht zu sagen ätzend. Schlagen Sie die Hundskerle mit ihren eigenen Waffen, seltsamerweise sind sie nämlich nicht gegen Säure gefeit. Die Köter zerstreuen Sie im wahrsten Sinne des Wortes mit einem Schuss aus Ihrer Giftkanone.



GLADIATOR

Die Gladiatoren schleudern Ihnen gleich zwei Wurfgeschosse kurz hintereinander entgegen. Diese blöden Dinger verursachen beim Aufschlag eine kleine Explosion. Um Schaden zu vermeiden, weichen Sie ein Stück weiter aus als augenscheinlich nötig, wenn sich kurz neben oder hinter Ihnen eine Wand befindet.



MINOTAURUS

Die Minotauren erledigen Sie am besten mit Feuerpfeilen. So bleiben keine Fleischfetzen übrig, aus denen sich wieder ein bis zwei neue Gegner bilden. Die Neulinge halten zwar nichts aus, traktieren Sie aber ebenfalls mit Wurfgeschossen. Die Medusakanone und die Säurespritze wirken auch sehr gut.



SKELETT

Die Skelette zerkleinern Sie am besten mit der Schrotflinte. Damit zerplatzen dann meistens auch gleich mehrere nebeneinander. Rennen Sie nicht die ganze Zeit rückwärts davon, holen Sie möglichst schnell zum Gegenschlag aus. Meist tauschen andere Knochengerüste auch gleichzeitig hinter Ihnen auf.



ZENTAURUS

Die Pferdemänner sowie deren Skelette bratzen Sie idealerweise mit dem Feuerballwerfer weg. Ein ordentlicher Treffer genügt. Die Zentauren bleiben immer kurz stehen, bevor sie den Dreizack auf die Reise schicken. Das ist für Sie der günstigste Zeitpunkt, um die Schurken an die Kandare zu nehmen.



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

Nichts ist unmööööglich!

Asus schaltet auf dem P4P800 einen Leistungsnachbrenner frei, den es laut Intel nicht haben dürfte.



Pentium-4-Anhänger kaufen sich besser das P4P800 statt eines wesentlich teureren Mainboards mit Intels Canterwood-Chipsatz.

Mainboard | Die Website www.xbitlabs.com berichtet, dass Asus auf ihrem i865PE-Mainboard das PAT-Feature freigeschaltet hat. Laut Intel unterstützt aber eigentlich nur der teurere i875P-Chipsatz diese Beschleunigungstechnik. Sie kommt immer dann zum Einsatz, wenn der Frontside-Bustakt 800 MHz beträgt und DDR400-Speicher eingesetzt wird. Das sorgt dann für drei bis fünf Prozent mehr Performance gegenüber dem i865PE. Die von Asus HyperPath getaufte Technik funktioniert auf dem neuen i865PE-Mainboard P4P800. Der Preis für die Platine liegt bei 129 Euro, ein entsprechendes i875P-Mainboard kostet rund 50 Euro mehr.
Info: Asus, 02102-95990 (www.asuscom.de)



»Neu! Tarnkappen-Bomber mit Anti-Sonarbeschichtung im Tiefflug.«

Knüppel aus dem Sack

Logitech zaubert zwei neue Joysticks aus dem Hut, die bei Spielern wieder die Lust an Flugsimulatoren-Spielen wecken sollen.

Eingabegeräte | Während der E3 in Los Angeles stellte Logitech zwei neue Joysticks vor. Der Extreme 3D Pro besitzt zwölf Feuertasten, eine Z-Achse (die man in Flugsimulationen als Ruder verwenden kann) und eine Schubkontrolle sowie ein Coolie-Hat. Der Attack 3 ist seit langer Zeit der erste Logitech-Joystick für Links- und Rechtshänder und verfügt über elf programmierbare Feuertasten. Das dynamische Duo erscheint im Sommer, genaue Preisangaben gibt es bislang nicht.
Info: Logitech, 089-894670 (www.logitech.de)



Vorrats-Speicher

Wenn Sie sich ein 854E-Max2 gekauft haben, dürfen Sie schamlos 256 MByte DDR266-SDRAM abgreifen.

Mainboard | Zusammen mit dem Speicher-Hersteller Memory Solution bietet MSI eine coole Sommer-Aktion. Wer seit dem ersten Mai 2003 ein 845E-Max2-Mainboard gekauft hat, schickt die Rechnung an MSI und bekommt, solange verfügbar, einen DDR266-Speicherriegel mit 256 MByte (CL2) geschenkt. Teilnehmen können Sie per Fax (Tel.: 069-4089-202), E-Mail (msi@msi-computer.de) oder Post (MSI Technology, Hanauer Landstraße 306, 60314 Frankfurt a. M.). Das MSI 845E Max2-L kostet im Versandhandel zwischen 90 und 100 Euro.
Info: MSI, 069-408930 (www.msi-computer.de)



BESSERWISSER

BERND HOLTMANN ÜBER GUTE VERLIERER



»Guildo Horn: Morgentoilette.«

Porsche unter den 3D-Platinen

Was haben sich Nvidias Ingenieure gedacht, als sie die extrem laute FX-Flow-Kühlung für die Geforce FX 5800 Ultra geplant haben? Wir wissen es, denn einige der ranghöchsten Nvidianer haben sich jetzt für ein knapp dreiminütiges Video zusammengetan, um die „Wahrheit" ans Licht zu bringen. Darin verarschen sich die Marketing-Kollegen selbst – sinnieren über die Geilheit einer extrem lauten Lüfterlösung und vergleichen sie mit dem Röhren einer Harley Davidson oder einem neuen Porsche. Zwischendurch werden an passenden Stellen Szenen eingespielt, in denen die FX 5800 Ultra als Fön, Grillersatz oder Laub-Bläser herhält. Man sieht also, dass die kalifornischen Chiplöter keine schlechten Verlierer sind. Am Ende des Videos bedanken sie sich bei den PC-Enthusiasten sogar noch für ihre kreativen Ideen. Wir sagen: Gern geschehen!

Nur echt und billig

Eine 5.1-Soundkarte mit Lautsprecherset für unter 100 Euro? Nicht gelogen – das gibt's wirklich!



Soundsysteme | Der Online-Versender BBT Systems bietet ein 5.1-Boxensystem inklusive passender PCI-Soundkarte (PCI) für 65 Euro an. Das Lautsprecher-System bietet 45 Watt Effektivleistung (5 Watt je Satellit, 20 Watt Subwoofer) und besitzt analoge Soundeingänge und eine separate Steuerbox, an der sich Lautstärkeregler für Gesamtsystem, Bass, und die Satelliten befinden. Treiber sowie eine Vollversion des Software-DVD-Players WinDVD liegen bei.
Info: BBT Systems, 0911-9944015 (www-bbt-shop.de)

Damit's richtig funkt!

Das kabellose Netzwerkpaket WLAN TURBO-EDITION ist sogar abwärtskompatibel zu alten Geräten.



Das neue WLAN-Paket von U.S. Robotics ist komplett abwärtskompatibel zu bisherigen PC-Funkern mit 11 oder 22 MBit/s.

Netzwerk | Funknetzwerke mit 100 MBit/s sind brandneu. U.S. Robotics bietet ein 100-MBit-Paket an, das sogar zu 11- beziehungsweise 22-MBps-Produkten abwärtskompatibel ist. Die 100-MBps-WLAN-Turbo-Edition ist ab Juli 2003 im Handel erhältlich und besteht aus je einem WLAN-Router, einem WLAN-Access-Point sowie einem PCI-Adapter und einer PCMCIA-Karte. Die unverbindliche Preisempfehlung für die PC-Card und den PCI-Adapter beträgt 89 Euro. Für den Multifunktions-Access-Point veranschlagt U.S. Robotics 159 Euro, für den Access Point 179 Euro.
Info: U.S. Robotics, 0180-5671548 (www.usr-emea.com)

Gerüch(t)e-Küche

Selbst wo es keine offizielle Ankündigung gibt, riecht PC ACTION schon die ersten Informationen über Atis RADEON-9800-PRO-NACHFOLGER.



Der 3D-Beschleuniger Radeon 9800 Ultra ist derzeit das schnellste Grafik-Eisen, das Ati zu bieten hat. Im Sommer erscheint vermutlich die Nachfolge-Generation.

3D-Chips | Einer chinesischen Zeitung nach sind die Prototypen zweier neuer Grafikprozessoren von Ati bereits fertig gestellt. Der R360 dürfte ein höher getakteter R350 (Radeon 9800 Pro) sein, der die Geforce FX 5900 Ultra in ihre Schranken weisen soll. Der RV360 ist vermutlich eine beschleunigte Version des RV350 (Radeon 9600 Pro) und wird wohl auf Einsteiger-Grafikkarten verbaut.
Info: Ati, 089-665150 (www.ati.de)

LIES MICH!

HOT AIR SPEAKER



Das erste Boxensystem, das selbst Laptop-Spieler tragen können.

Soundsysteme | Die Firma Ellula hat nicht nur einen lustigen Namen, sondern baut auch sehr unkonventionelle Boxensysteme. Die so genannten „Hot Air Speaker" sind nämlich aufblasbar und damit ideal für den Außeneinsatz. Die große Oberfläche der „Klangtonnen" wird zum Resonanzkörper und soll auch im Bassbereich nicht zu wünschen übrig lassen – der Hersteller verspricht eine Effektivleistung von zehn Watt. Das Soundsystem kostet 50 Euro.
Info: Ellula (www.ellulasounds.co.uk)

FIREBLADE 9600 PRO


230 Euro kostet die von Haus aus übertaktete Radeon 9600 Pro von Sapphire.

Grafikkarten | Mit der Fireblade-Reihe will Grafikkarten-Hersteller Sapphire etwas mehr Farbe in das langweilige Hardwaredesign von Ati-Karten bringen. Die Fireblade 9600 Pro kommt mit 400 MHz Chiptakt sowie einem garantierten Speichertakt von 330 MHz DDR (Standard: 300 MHz DDR). Laut Sapphire sollen auch 350 MHz DDR möglich sein. So weit erlaubt das der mit 2,86 Nanosekunden spezifizierte Speicher zumindest theoretisch.
Info: Sapphire, 08734-939013 (www.sapphiretech.de)

INTEL PENTIUM 4



Prozessoren | Neben dem i865P-Chipsatz hat Intel im Mai drei weitere Pentium-4-Prozessoren vorgestellt. Die Modelle mit 2.400, 2.600 und 2.800 MHz sind jetzt auch in einer Variante mit 200 MHz Frontside-Bustakt (statt wie bisher mit 533 MHz) bei vierfacher Datenrate erhältlich. Die Prozessoren unterstützen Intels Hyper-Threading-Technik und werden mit einem angehängten „C" gekennzeichnet. Die Preise liegen im Bereich von 200 (2.400C), 250 (2.600C) und 310 Euro (2.800C).
Info: Intel, 089-991430 (www.intel.de)

GEFORCE FX 5200



»Der Beweis: Alte Schachteln sind nicht sexy.«

Grafikkarten | Nicht alle Hersteller kennzeichnen ihre 3D-Beschleuniger korrekt. Es gibt nämlich zwei Versionen von Geforce-FX-5200-Karten mit 128 MByte. Die eine besitzt nur eine langsame 64-Bit-Speicheranbindung, die etwas teurere hat hingegen über eine wesentlich schnellere 128 Bit breite Datenleitung Zugriff auf den Grafikspeicher. Befinden sich nur vier Speicherbausteine auf der Platine, handelt es sich um die 64-Bit-Version. Finger weg! Leadtek kennzeichnet die Standardversionen zwar mit einem Sticker, Abit verkauft die 5200 DT128 aber ohne Hinweis, dass es eine 64-Bit-Version ist. Seien Sie beim Kauf also vorsichtig und lassen Sie sich die 128 Bit garantieren!
Info: Abit, 0031-773204428 (www.abit.com.tw)



Karten auf den Tisch!

Wir haben die zwei geilsten Grafikboards unter der Sonne gegeneinander antreten lassen. Schau'n wir mal, ob Ati wieder einmal das Rennen gewinnt.

Da hat sich Nvidia ja ganz schön in die Nesseln gesetzt. Ihr aktueller High-End-Grafikchip NV30 (Geforce FX 5800 Ultra) erschien erst mit mehreren Monaten Verspätung. Das allein wäre noch okay gewesen. Aber das gute Stück hat sich bei vielen Performance-Tests auch nicht gerade mit Ruhm bekleckert und wurde darüber hinaus für seine laute Kühlung stark kritisiert. Auf der CeBIT zeigte man uns dann hinter verschlossenen Türen den Nachfolger NV35 – und wir waren begeistert. Wieder knapp zwei Monate später vergleichen wir eine Vorab-Version der fertigen Geforce-FX-5900-Ultra-Grafikkarten mit Atis brandneuem Radeon 9800 Pro mit 256 MByte DDR-II-Speicher.

SCHLECHTE PUBLICITY IST GUTE PUBLICITY

Mit der neuen FX-5900-Serie versucht Nvidia, den entstandenen Image-Schaden wieder zu kitten. So haben die Kalifornier zum Beispiel die Datenleitung zwischen Grafikchip und Grafikspeicher von 128 Bit (NV30) auf 256 Bit verdoppelt. Auch wenn der NV35 DDR-II-Speicher verwenden könnte, werden vorerst reguläre DDR-Module eingesetzt. Ob später DDR-II-Versionen in den Handel kommen, ist noch nicht bekannt. Fest steht allerdings, dass regulärer DDR-Speicher nicht nur günstiger, sondern auch in ausreichenden Mengen erhältlich ist. Um eine laute Kühl-Lösung zu vermeiden und natürlich auch, um möglichst viele Chips produzieren zu können, wurde der Chiptakt beim FX 5900 Ultra von 500 auf 450 MHz gesenkt. Damit sich das aber nicht negativ auf die 3D-Leistung auswirkt, haben sich Nvidias Techniker ein paar nette Tricks einfallen lassen. Ein Effektivitätsbündel namens Ultra Shadow hilft bei den Schattenberechnungen demnächst erscheinender Spiele wie *Thief 3*, *Abducted* oder *Doom 3*. Die setzen nämlich verstärkt auf die realistischen Schatteneffekte.

JETZT WIRD'S SCHATTIG

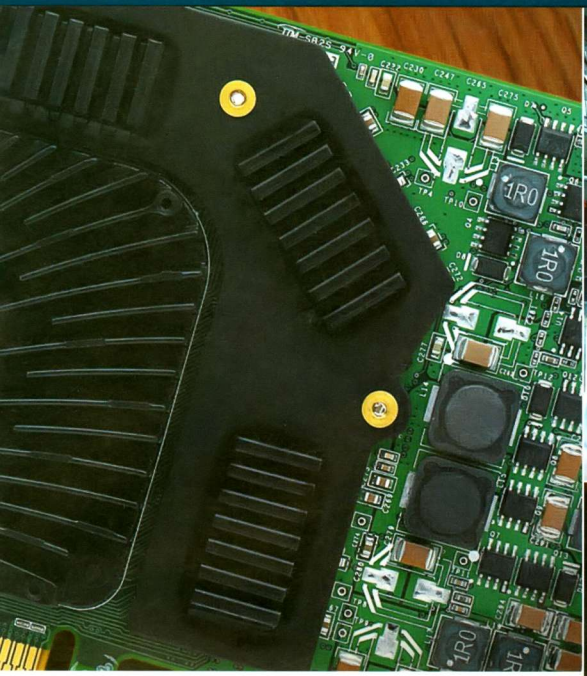
Durch Ultra Shadow kann der Spieleprogrammierer Bereiche festlegen, in denen keine Schatten berechnet werden. Damit spart er wertvolle 3D-Rechenpower, die für andere Effekte genutzt wird. Außerdem unterstützt der NV35 die Komprimierung von Stencil-Werten, die bei der Schattenberechnung zum Einsatz kommt. Durch die Kompression wird aber auch die Geschwindigkeit der Kantenglättung erhöht.

MANN, IST DAS TEIL RIESIG!

Gewicht und Größe unserer Testkarte sind mehr als enorm. Die FX 5900 Ultra bringt stolze 503 Gramm auf die Waage, ist 24 Zentimeter breit und 10 Zentimeter hoch. Beim Vergleich mit den Bildern erster Hersteller-Karten (zum Beispiel von Gainward) fiel uns aber auf, dass die finalen Karten offensichtlich etwas kompakter sind. Bei der Installation trat wegen der Bauform bereits ein kleines Problem auf. Auch die FX 5900 Ultra muss über einen separaten Netzteil-Stecker mit Strom versorgt werden. Da sich dieser Anschluss am Rand der Karte befindet und senkrecht absteht, verlief die Montage etwas umständlich. Nvidia hat aber versichert, dass die AGP-Spezifikationen eingehalten werden.

EINE HEISSE SACHE

Auf der Unterseite befindet sich ein sehr breiter Kühlerblock, der alle Speicherbaustei-





Die ersten bewegten Bilder von Half-Life 2 wurden auf der E3-Spielemesse in Los Angeles gezeigt. Dank exzessivem Einsatz von Pixel- und Vertex-Shadern ein Fall für eine schnelle DirectX-9-Grafikkarte.



Die Geforce FX 5900 Ultra beschleunigt die Berechnung von Schatten. Besonders in Doom 3 werden Licht-und-Schatten-Effekte viel zur Atmosphäre beitragen.

ne (2,2 Nanosekunden Zykluszeit) abdeckt. Damit er sich nicht von den RAM-Bausteinen löst, ist er fest mit der Platine verschraubt. Auf der Oberseite kühlt ein Radiallüfter nicht nur den 3D-Chip, sondern auch die ebenfalls mit Kühlkörpern verdeckten Speicherbausteine. Im 3D-Stresstest wurde der Chip dank der guten Lüfterkonstruktion tatsächlich nur 51 Grad warm. Je nach Anwendung kommt auch beim FX 5900 Ultra eine Lüftersteuerung zum Einsatz. Im 2D-Betrieb (etwa bei der Arbeit mit Outlook oder Word) dreht sich der Lüfter praktisch lautlos. Selbst im 3D-Modus (6 statt 3 Volt Lüfterspannung) ist er kaum hörbar. Sobald der Chip eine kritische Temperatur erreicht, soll der Lüfter sogar mit vollen 12 Volt laufen – aber selbst unser 3D-Stresstest konnte diesen Lüftermodus nicht aktivieren.

WISCHI-WASCHI AUF DEM MONITOR?

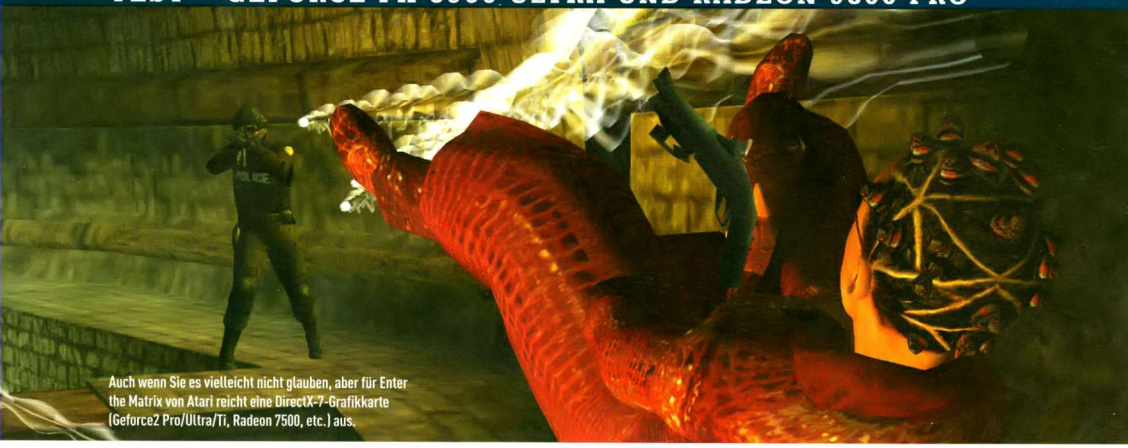
Im 2D-Modus wirkt das Bild der Geforce FX 5900 Ultra bereits bei einer Auflösung von 1.024x768 Pixeln und 85 Hertz Bildwiederholfrequenz etwas verwaschen. Inwiefern dies auch auf die verkaufsbereiten Karten zutrifft, ist unklar – zumal diese, wie bereits erwähnt, auf einem anderen Platinen-Design basieren. Ein Statement von Nvidia dazu gibt es noch nicht. Natürlich wollten wir wissen, wie sich das Übertaktungspotenzial von Nvidias neuer 3D-Garde einschätzen lässt. Den Chip- und Grafikspeichertakt konnten wir schließlich von 450/850 MHz auf 500/900 MHz regeln. Jeder weitere Versuch wurde mit Bildfehlern quittiert.

Maggi FX für Grafikkarten

Sie wollen es, Sie kriegen es: alle Fakten der neuen Grafikkartengeneration auf einen Blick.

	FX 5800 Ultra	FX 5900 Ultra	9800 Pro	9800 Pro/256
Codename	NV30	NV35	R350	R350
Anzahl Transistoren	125 Mio.	130 Mio.	107 Mio.	107 Mio.
Fertigung	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,15 Mikrometer	0,15 Mikrometer
Chiptakt	500 MHz	450 MHz	380 MHz	380 MHz
Vertex-Leistung	375 Mio./s	338 Mio./s	380 Mio./s	380 Mio./s
Speichertakt	500 MHz DDR	425 MHz DDR	340 MHz DDR	350 MHz DDR
RAM-Menge	128 MByte	256 MByte	128 MByte	256 MByte
RAM-Interface	128 Bit, DDR-II	256 Bit, DDR-I(II)	256 Bit, DDR-I	256 Bit, DDR-II
Zykluszeit RAM	2,0 ns	2,2 ns	2,9 ns	2,9 ns
RAM-Bandbreite	16,0 GByte/s	27,2 GByte/s	21,8 GByte/s	22,4 GByte/s
Pixel-Pipelines	8 (4 Farbw./Takt)	8 (4 Farbw./Takt)	8	8
Preis	Ca. € 499,-	Ca. € 550,-	Ca. € 499,-	Ca. € 550,-

Der 5900 Ultra hat einen reduzierten Chiptakt und dadurch bei Spielen wie *Aquanox 2* Nachteile. Die hohe Bandbreite ist aber insgesamt wichtiger für die Spieleleistung.



Auch wenn Sie es vielleicht nicht glauben, aber für Enter the Matrix von Atari reicht eine DirectX-7-Grafikkarte (Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, etc.) aus.

EINE SCHRECKLICH GROSSE FAMILIE

Die NV35-Chipfamilie besteht aus drei Versionen: Geforce FX 5900 Value, FX 5900 und FX 5900 Ultra unterscheiden sich in den Taktfrequenzen und der Menge des verbauten Grafikspeichers. Die Verkaufsversionen mit Nvidias Geforce FX 5900 Ultra arbeiten mit 450 MHz Chiptakt und sprechen die 256 MByte DDR-Speicher mit einer Taktfrequenz von effektiv 900 MHz an. Erste Karten wandern noch in diesem Monat in die Ladenregale und kosten bis zu 700 Euro. Gainward hat beispielsweise eine wassergekühlte Version im Angebot, die mit 5.1-Soundkarte und Firewire-Steckkarte für 899 Euro zu haben ist. Gainward bietet demnächst eine Geforce FX 5900 mit 400/900 MHz an (256 MByte, 550 Euro), während Aopen eine FX 5900 mit 400/800 MHz und DDR-II-Speicher in die Läden stellt.

RADEON 9800 PRO MIT 256 MBYTE

Ati stellte uns ebenfalls eine Referenzplatine zur Verfügung: Die Radeon 9800 Pro mit 256 MByte Grafikspeicher ist der direkte Konkurrent für Nvidias 5900 Ultra. Der R350-Grafikchip ist mit 380 MHz getaktet, während am Grafikspeicher aber einiges gedreht wurde. Statt auf DDR-Speicher setzt Ati nämlich DDR-II-RAM mit 350 MHz DDR ein. Damit ist er etwas schneller als der Speicher der 128-MByte-Version (340 MHz DDR). Durch den kleinen Taktvorsprung bügelt man die höheren Latenzen von DDR-II-Speicher mehr als aus. Die 256-MByte-Version ist auch in niedrigen Auflösungen schon minimal schneller als der kleine Bruder. Was bringt der zusätzliche Speicher sonst? Je nach Auflösung höhere Kantenglättungsmodi: 4X bei 2.048x1.536 Bildpunkten, 6X bei 1.920x1.280 Pixeln.

SO SIEHT'S AUS

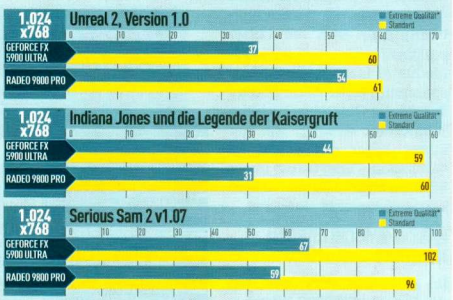
Das Referenzdesign von Ati setzt den gleichen, halbwegs leisen Lüfter der 9800 Pro ein. Jedes einzelne der 16 BGA-RAMs ist mit einem Kühlkörper beklebt. Der Chip wurde bei unserem Testmuster Ati-untypisch mit Wärmeleitpaste bestrichen. Die Speichermodule haben eine Zykluszeit von 2,89 ns (entspricht theoretisch knapp 350 MHz). Auffällig: Die Platine ist mit 20 Zentimetern für Ati-Verhältnisse breit, wiegt mit 230 Gramm dafür die Hälfte der FX 5900 Ultra im Referenzlayout. Bei unseren Übertaktungstests erreichten wir 425 MHz beim Chip und 380 MHz DDR beim Speicher. Typische 9800-Pro-Karten mit 128 MByte schaffen 430 MHz/360 MHz DDR. Allerdings hatte unsere Testkarte trotz Wärmeleitpaste ein mittelschweres Hitzeproblem: 46 Grad auf der Rückseite und 55 Grad auf den Speicherkühlern sind für den 2D-Betrieb hohe Werte. In 3D und bei leichter Übertaktung schnellten die Werte gar auf 50 beziehungsweise 60 Grad. Bei 1.024x768 Bildpunkten hat die Ati-Karte aber Leistungsvorteile gegenüber Nvidias Neuling. Nur bei *Serious Sam 2*, der *UT 2003*-Engine sowie in den Qualitäts-Benchmarks bei *NOLF 2* und dem neuen *Indiana Jones* setzt sich die FX-Platine an die Spitze. Auffällig: Bei *Aquanox 2* und *Unreal 2* hängen FX-Karten der Radeon-Fraktion weit hinterher. In 1.280x1.024 liegt die 9800 Pro in vier von sechs Benchmarks zwischen 10 und 40 Prozent hinter der 5900 Ultra. In *Unreal 2* und *Aquanox 2* haben die Nvidia-Karten eindeutig verloren. Bei extremen Qualitätseinstellungen ist die 9800 Pro/256 MByte sogar 60 bis 70 Prozent schneller.

GERADE NOCH DIE KURVE GEKRIEGT

Es sieht aus, als hätte sich Nvidia wieder gefangen. Die effizientere Chip-Architektur des Geforce FX 5900 Ultra und auch die höhere Speicherbandbreite im Vergleich zum Vorgänger machen aus dem Chip einen ernst zu nehmenden Konkurrenten für Atis Radeon 9800 Pro. Die 5900 Ultra ist nämlich genau das, was wir eigentlich schon vor einem halben Jahr von der 5800 Ultra erwarteten: eine schnelle High-End-Grafikkarte mit leisem Lüfter und, abgesehen von der dürftigen 2D-Bildqualität unserer Vorab-Version, ohne große Makel. Im Benchmark-Durchschnitt liegt die FX 5900 Ultra leicht vor der 9800 Pro mit 256 MByte. Besonders die günstigere FX-Version FX 5900 (400 MHz Chiptakt, Speicher bei 425 MHz DDR) sind mit Preisen zwischen 350 und 420 Euro sehr interessant. Einen Test erwarten wir für die nächste Ausgabe. BERND HOLTMANN

WENN ZWEI SICH STREITEN

Nvidias brandneuer Grafikchip Geforce FX 5900 Ultra muss sich gegen Atis Radeon 9800 Pro behaupten – wer da wohl die Nase vorn hat?



*Verfeinerte Kantenglättung, 8:1 anisotroper Filter

Einstellungen: XP 3000+, Nforce2, 512 MByte DDR333; Ati: Catalyst 63.43; Nvidia: Detonator 44.03

Fazit: Die Vorab-Version der Geforce FX 5900 Ultra schlägt sich zwar recht tapfer, muss sich aber in Unreal 2 gegen Atis Radeon 9800 Pro geschlagen geben. Deutlich besser sieht's für Nvidias Neuling im neuen Indiana-Jones-Spiel sowie in Serious Sam 2 aus. Dort liegt die FX 5900 Ultra bei „Extremer Qualität" vor Atis Radeon 9800 Pro.

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.

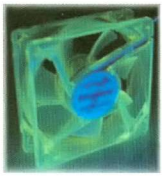
Lazer LEDs: nur EUR 7,90
(in Blau, Grün, Rot, UV und Dreifarbig)



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 Iinclusive

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.

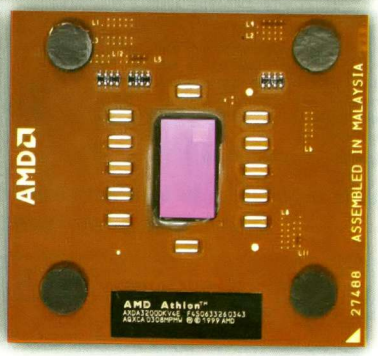
Frozen Silicon · Nikolaus-Otto-Str. 3 · 30989 Gehrden · Fax: 05108-642020 · info@frozen-silicon.de

Du bist so heiß!

AUF DVD
BEGLEIT-PDF

AMDs neuer Athlon XP 3200+ geht ordentlich ab. So richtig auf Touren kommt der Heißblütler aber nur mit einem Nforce2-Mainboard. Warum? Weiterlesen!





AMD geht langsam die Puste aus. Ihre aktuellen Athlon-XP-Prozessoren werden einfach zu heiß. Mehr Megahertz sind offensichtlich nicht drin, denn dafür müssten aufwendigere und teurere Kühllösungen angeschafft werden. Also hat man sich überlegt, wie die Performance nachhaltig auch ohne MHz-Nachbrenner noch in die Höhe zu treiben ist. Und siehe da: AMD hat tatsächlich eine Lösung gefunden.

FSB, MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN ...

Statt den Prozessor höher zu takten, beschleunigen die CPU-Hersteller die Datenleitung vom Prozessor zum Mainboard (Frontside-Bus, FSB). Dadurch erhöht sich der Datendurchsatz und als Folge auch die effektive Rechenleistung, zumindest bei DDR400-Hauptspeicher. Im Mai hatte AMD den FSB-Takt des neuen Athlon XP 3200+ von zuletzt 166 auf 200 MHz und den CPU-Takt im Vergleich zum XP 3000+ nur um 33 MHz angehoben. Die 200 „virtuellen" MHz im Prozessor-Rating sollen durch den schnelleren FSB gerechtfertigt werden.

HAT'S WAS GEBRACHT?

Bei einigen Spielen geht AMDs Rechnung auf. Bei Standard-Grafikqualität läuft der neue Athlon XP rund sechs Prozent schneller als ein XP 3000+. Die *UT 2003*-Engine und *Dungeon Siege* legen sogar acht Prozent zu, *Unreal 2* steht mit fünf Prozentpunkten Mehrleistung nicht ganz so gut da. Werden aber Kantenglättung und anisotroper Filter eingeschaltet, verpufft der Leistungsgewinn fast komplett. Dann bremst fast immer die Grafikkarte den Rechner aus. Im Vergleich mit einem Pentium 4 (3.000 MHz, Canterwood-Chipsatz, 200 MHz FSB) ist der Name Athlon XP 3200+ nicht gerechtfertigt. Denn er verliert drei von sechs Spiele-Benchmarks gegen Intels Rechen-Flaggschiff.

DAS IST 'NE MENGE HOLZ!

Zum Redaktionsschluss kostete der Athlon XP 3200+ mit 200 MHz FSB stolze 530 Euro. Dagegen ist der XP 2800+ mit 166 MHz FSB und 195 Euro Anschaffungspreis fast ein Schnäppchen. Sie sehen

selbst, dass sich der Einstieg in die High-End-Rechenliga nicht rentiert. Die volle Leistung entfaltet der neue AMD-Chip nur auf einem FSB200-Mainboard mit DDR400-Speicher. Aufrüster brauchen also ein aktuelles Mainboard mit Nforce2-400-, VIA-KT600- oder Sis-748-Chipsatz. Da viele Anfangsmodelle von Nforce2-Mainboards mit 200 MHz FSB-Takt nicht stabil laufen, hat Nvidia den beliebten Nforce2-Chipsatz überarbeitet und in zwei Varianten neu aufgelegt.

NVIDIAS NAMENSSPIELE

Der Nforce2 Ultra 400 beherrscht 200 MHz FSB und besitzt das Zweikanal-Speicherinterface. Unter den Namen Nforce2 400 stellen die Kalifornier eine Nforce2-Variante vor, die nur einen Speicherkanal besitzt und deshalb langsamer sein dürfte. Die günstigeren Einkanal-Platinen lassen noch etwas auf sich warten, ebenso wie Mainboards mit VIAs neuem KT-600-Chipsatz. Erst dieser unterstützt AMD-Prozessoren mit 200 MHz FSB, der aktuell erhältliche KT400 tut dies nicht. Passend zum neuen AMD-Prozessor haben wir auch zwei neue SockelA-Platinen für AMD-Prozessoren getestet.

SUPERSTABIL UND -SCHNELL

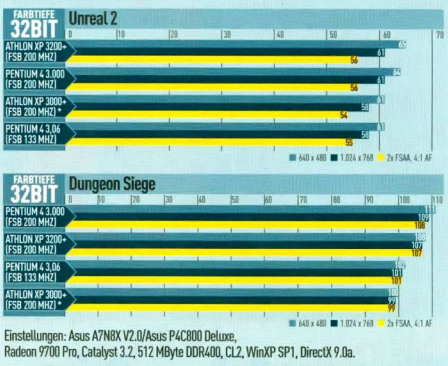
Die neue Version des Nforce2-Mainboards aus dem Hause Asus nennt sich A7N8X Deluxe 2.0 und setzt auf den Nforce4 400 Ultra. Seine Ausstattung lässt kaum Wünsche offen: Zwei Netzwerkanschlüsse, Firewire-Blende, Serial-ATA-Controller mit RAID-Funktion, sechs USB-Ports, eine Onboard-Soundkarte mit Dolby-Digital-Unterstützung – was will man mehr? Das BIOS besitzt zwar viele Übertakterfunktionen wie einen Frontside-Bustakt von maximal 300 MHz. Dafür ist der Multiplikator auf 17 und die CPU-Spannung auf 1,8 Volt begrenzt. Die Spiele-Leistung ist die beste, die wir bisher auf Nforce2-Platinen getestet haben. Das A7N8X Deluxe 2.0 ist ein sehr empfehlenswertes Mainboard für Spieler, welche die volle Leistung wollen.

'NE GANZ BILLIGE NUMMER

Wesentlich günstiger fahren Sie mit dem K7N2 Delta-L von MSI. Das kostet 40 Euro weniger. Für ein Nforce2-Ultra-Board ist es zwar relativ langsam, aber schneller als die meisten KT400A-Platinen. Neben einer Onboard-Netzwerkkarte befindet sich auch eine Slotblende mit Diagnose-LED im Lieferumfang, die der Fehlersuche bei Startproblemen dient. Zusätzlich zu den üblichen IDE-Flachband- und Floppykabeln legt MSI noch ein IDE-Rundkabel bei. Der Frontside-Bus lässt sich auf maximal 233 MHz stellen, was aufgrund der passiven Northbridge-Kühlung aber nicht empfehlenswert ist. Außerdem können Sie die CPU-Spannung nur auf 1,8 Volt erhöhen. CPU-Multiplikatoren von 7 bis 13 stehen zur Verfügung. Diese Platine bietet den günstigen Einstieg in die zweite Nforce2-Generation. Mehr Performance liefert das Asus-Board. BERND HOLTMANN

DARF'S ETWAS MEHR SEIN?

Wenn der PC-Händler das beim Prozessorkauf fragt, sollten Sie unsere Spiele-Benchmarks kennen.



Einstellungen: Asus A7N8X V2.0/Asus P4C800 Deluxe, Radeon 9700 Pro, Catalyst 3.2, 512 MByte DDR400, CL2, WinXP SP1, DirectX 9.0a.

* auf 200 MHz FSB übertaktet

Fazit: Je nach Benchmark liegt der P4 3,0 oder der Athlon XP vorne. Interessant: Der XP 3000+ ist in der Variante mit 200 MHz DDR FSB die bessere, weil schnellere Wahl.



MAINBOARDS MIT NFORCE2 ULTRA 400



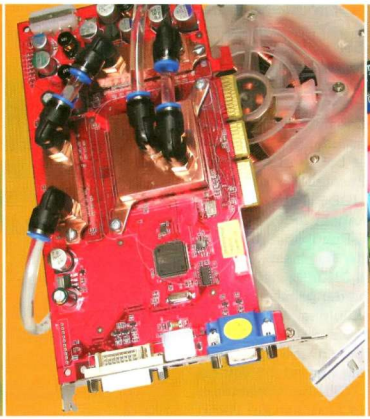
	A7N8X Deluxe V2.0	K7N2 Delta-L
Hersteller/Preis	Asus/€ 140,-	MSI/€ 100,-
Info-Telefon	021029-5990	069-408930
Webseite	www.asuscom.de	www.msi-computer.de
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Sehr gut
AGP-/PCI-/ISA-Slots	AGP8X(Pro)/5/0	AGP8X/5/0
Anschlüsse USB/Riser/Infrarot	6/0/1	6/ACR/1
Speicherart/Anzahl Bänke	3xDDR-SDRAM	3xDDR-SDRAM
Beigelegte Software	E-Color 3Deep, PC-Cillin, Diverse Asus Tools	E-Color 3Deep, PC-Cillin, MSI-Tools
Onboard-Soundchip	C-Media 8738	ALC650 + Dolby Digital
Sonstige Ausstattung	SATA-RAID-Controller, Dual LAN, Firewire	Diag-LED, LAN, IDE-Rundkabel
Frontside-Bus	100-300 MHz	100-233 MHz
Multiplikator	6,5x-17x	7x-13x
CPU-Spannung	1,65-1,85 V	1,55-1,80 V
Performancetest	Sehr gut	Gut
Stabilitätstest	Bestanden	Erst nach BIOS-Update bestanden
Kompatibilitätstest	Bestanden	Bestanden
Übertaktbarkeit	Sehr gut	Befriedigend

PC ACTION GOLD

PC ACTION PREISTIPP

Wertung:	Das schnellste Nforce2-Board mit erstklassiger Ausstattung! **93%**	Langsamere, aber sehr günstige Nforce2-Platine – für Einsteiger **80%**







Alienware S-4 Komplett-PC

Das modifizierte Gehäuse des S-4 ist ein absoluter Hingucker. Es basiert auf dem CS-601-Tower, in dem die Festplatte (120 GByte, Serial-ATA) aktiv gekühlt wird. Der verbaute Intel-Pentium-4 mit 3,0 GHz thront auf einem brandneuen Intel-D875PBZ-Mainboard (Springdale) und unterstützt Hyper-Threading und 800 MHz Frontside-Bustakt. Als Hauptspeicher setzt Alienware zwei DDR400-Module mit je 512 MByte ein (Corsair-Speicher, CAS 2). Die Grafikausgabe übernimmt eine Ati Radeon 9800 Pro. Durch fünf Gehäuselüfter bleibt der PC mit 30 Grad relativ kühl. Allerdings steigt dadurch die Betriebslautstärke auf laute 53 dB(A). Die Spieleperformance ist überzeugend. Selbst bei achtfachem anisotropem Filter und vierfacher Kantenglättung schaffte der Rechner mit der *UT 2003*-Engine 160 Bilder pro Sekunde (1.024x768 Pixel) und in *Serious Sam 2* 94. Die Service-Leistungen relativieren den hohen Preis etwas. Wenn Sie Lautstärke und Preis nicht stören, sollten Sie zugreifen. (bh)

Produktname:	S-4 Komplett-PC
Hersteller:	Alienware
Preis/Termin:	€ 2.499,-/erhältlich
Webseite:	www.alienware.de
Telefon:	0800-1005079
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung: 84%
Eigenschaften: 93%
Leistung: 88%
Gesamt: **88%**

„Hier stimmt fast alles – Verarbeitung, Performance und Design. Der Preis liegt hoch, ebenso die Lautstärke. Davon abgesehen: top!"

Gainward Cool FX Wasserkühlung

Schon auf der CeBIT hat Gainward die separate Wasserkühlung Cool FX für Geforce-FX-Grafikkarten vorgestellt. Im Lieferumfang befinden sich Chip- und RAM-Kühler sowie ein 5,25-Zoll-Einschub mit Radiator, Pumpe und Ausgleichsbehälter. Durch die Speicherkühlung ist Cool FX nur sinnvoll im Einsatz mit den Geforce-Modellen FX 5200 Ultra, FX 5600 Ultra, FX 5800 und FX 5800 Ultra. Der Einbau in eine andere Wasserkühlung ist praktisch ausgeschlossen. Recht einfach verläuft die Installation. Bei unserem nicht serienreifen Muster ließ sich der Radiatorlüfter in drei Stufen regeln – die Verkaufsversion arbeitet mit voller Drehzahl. Schade, denn die Lautstärke beträgt dann extrem laute 59,9 dB(A) (4 Sone). Trotz der guten Kühlleistung ist der Übertaktungsvorteil nur gering. Bei einer FX 5200 Ultra und 5800 sind nur rund fünf Prozent mehr Taktfrequenz drin. Wegen des Preises von 195 Euro ist Cool FX nur für FX-5800-Ultra-Karten empfehlenswert. (bh)

Produktname:	Cool FX Wasserkühlung
Hersteller:	Gainward
Preis/Termin:	€ 195,-/erhältlich
Webseite:	www.gainward.de
Telefon:	089-898990
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung: 71%
Eigenschaften: 71%
Leistung: 80%
Gesamt: **75%**

„Laute Geforce-FX-Wasserkühlung: Relativ leicht einzubauen, lieferte im Test aber keine überzeugenden Übertaktungsergebnisse."

M-Audio Revolution 7.1

Bislang hat Soundkartenhersteller M-Audio lediglich High-End-Hardware produziert. Die Revolution 7.1 ist eine der ersten Soundkarten für den Massenmarkt und zielt vor allem auf Spieler ab. Auf der Karte werkelt der neue VIA-Soundchip ICE1724 Envy 24. Er unterstützt 7.1-Sound während die verbauten Analog-Digital-Wandler mit einer maximalen Auflösung von 24 Bit bei 96 Kilohertz Samplingrate arbeiten. Neben den analogen Miniklinkeanschlüssen gibt es nur einen koaxialen Digital-Ausgang: Auf interne Anschlüsse hat man verzichtet. Beim Test verwendeten wir das aktuelle Treiberpaket und das Control Panel von www.m-audio.de. In der Software können Sie die wichtigsten Einstellungen der Soundkarte vornehmen. Wie auch bei Terratecs Aureon 7.1 Space scheint der Treiber nicht sauber zu arbeiten. Die Karte verursacht im Sensaura-Modus Störgeräusche. Nur Softwaresound behebt das Problem. Davon abgesehen ist die Klangqualität der Karte gut, sowohl bei DVD- als auch bei Musik-Tests. (bh)

Produktname:	Revolution 7.1
Hersteller:	M-Audio
Preis/Termin:	€ 139,-/erhältlich
Webseite:	www.m-audio.de
Telefon:	07941-987000
Preis/Leistung:	Gut

Ausstattung: 73%
Eigenschaften: 87%
Leistung: 71%
Gesamt: **73%**

„Trotz hochwertiger Wandler besitzt die Soundkarte kaum Schnittstellen und unterstützt Spiele nur mangelhaft."

Hardware Rogge

Ihr Tuningpartner

Modding unlimited!

Noise Isolator 4 Kanal Lüftersteuerung
ab 16,90 EUR

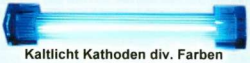




Titan TTC-D5TB - Blue
19,90 EUR

Noise Isolater 6 Kanal Lüftercontroller
22,90 EUR





Kaltlicht Kathoden div. Farben
ab 9,99 EUR

Multifunktions Frontpanel in beige, schwarz & silber
34,90 EUR





AeroCool Deep Impact DP-101
46,90 EUR

Zalman Multi Fan Speed Controller
35,90 EUR



www.Hardware-Rogge.de



Coolermaster LED Lüfter in 6 Farben
ab 10,90 EUR



FTP Patchkabel 100MBit RJ45 div. Längen
ab 2,99 EUR



Sharkoon UltraSilent Lüfter
16,90 EUR

Thermaltake Xaser 3 V1000D mit Window - Schwarz
ab 169,00 EUR

Thermaltake Xaser 3 V2000+ - Aluminium
ab 199,00 EUR





Thermaltake Xaser 3 V1000+ - Blau
ab 163,00 EUR

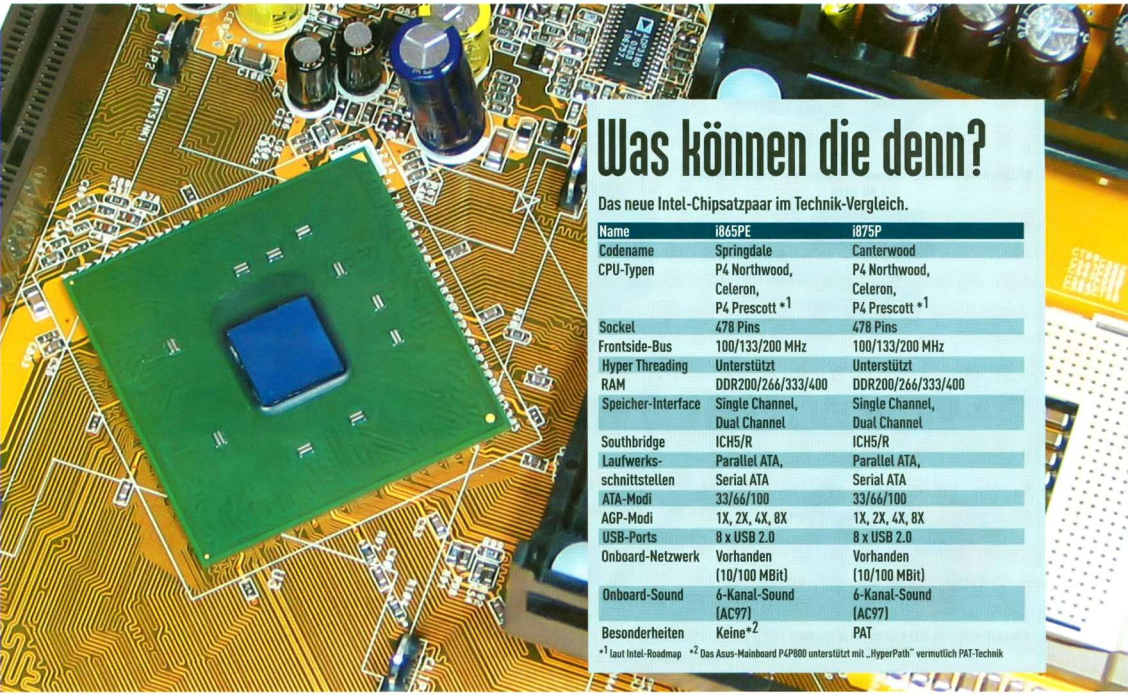


Hardware Rogge, Inh. D.Rogge - Schönhauser Str.28-34 - 13127 Berlin Tel.: 030/48621046 Fax: 030/48621047
Onlineshop: www.hardware-rogge.de eMail: info@hardware-rogge.de

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

Sharkoon PERFORMANCE AT ITS BEST

Zweite Klasse, erste Wahl!



Was können die denn?

Das neue Intel-Chipsatzpaar im Technik-Vergleich.

Name	i865PE	i875P
Codename	Springdale	Canterwood
CPU-Typen	P4 Northwood, Celeron, P4 Prescott *1	P4 Northwood, Celeron, P4 Prescott *1
Sockel	478 Pins	478 Pins
Frontside-Bus	100/133/200 MHz	100/133/200 MHz
Hyper Threading	Unterstützt	Unterstützt
RAM	DDR200/266/333/400	DDR200/266/333/400
Speicher-Interface	Single Channel, Dual Channel	Single Channel, Dual Channel
Southbridge	ICH5/R	ICH5/R
Laufwerks-schnittstellen	Parallel ATA, Serial ATA	Parallel ATA, Serial ATA
ATA-Modi	33/66/100	33/66/100
AGP-Modi	1X, 2X, 4X, 8X	1X, 2X, 4X, 8X
USB-Ports	8 x USB 2.0	8 x USB 2.0
Onboard-Netzwerk	Vorhanden (10/100 MBit)	Vorhanden (10/100 MBit)
Onboard-Sound	6-Kanal-Sound (AC97)	6-Kanal-Sound (AC97)
Besonderheiten	Keine*2	PAT

*1 laut Intel-Roadmap *2 Das Asus-Mainboard P4P800 unterstützt mit „HyperPath" vermutlich PAT-Technik

Für den ultraschnellen PC müssen Spieler nicht immer tief in die Tasche greifen. PC ACTION hat Intels günstigen Mainboard-Chipsatz i865PE auf Spieletauglichkeit getestet.

Intel-Prozessoren laufen am stabilsten auf einem Mainboard mit Intel-Chipsatz. Streng nach diesem Motto hat der CPU-Riese im Mai den Edel-Chipsatz i875P (Canterwood) herausgebracht. Da der für die meisten Spieler aber zu teuer ist, kommt nun die Budget-Variante i865 (Springdale) auf den Markt.

'NE GANZ BILLIGE NUMMER?

Für Spieler ist der Springdale am interessantesten, da er nur geringfügig leistungsschwächer als sein großer Bruder Canterwood ist. Lediglich die geheimnisvolle Performance Acceleration Technology (PAT) bleibt dem Canterwood vorbehalten. Was sich dahinter verbirgt? PAT beschreibt einige Optimierungen im Speicher-Interface des Chipsatzes, wodurch der i875P gegenüber dem i865PE Springdale knapp fünf Prozent schneller ist. PAT wird allerdings nur aktiv, wenn Sie einen neuen Pentium 4 mit 200 MHz Frontside-Bus (800 MHz effektiv durch Quad Pumped Bus) und DDR400-Speicher einsetzen. Darüber hinaus sind Canterwood-Platinen deutlich teurer als vergleichbar ausgestattete Springdale-Mainboards.

OH MEIN GOTT – DRILLINGE!

Vom Springdale gibt es mehrere Versionen. Der i865P ist für den Einsteigermarkt gedacht und unterstützt nur 100 und 133 MHz FSB. Ansonsten gleicht er dem i865PE (siehe Tabelle). Der i865G entspricht ebenfalls dem i865P, allerdings wurde ihm eine Onboard-Grafikkarte mit Intels „Extreme Graphics 2" spendiert. Die Mainboards sind für Büro-PCs geeignet, aber nicht für einen Spiele-Rechner. Für einen Leistungsvergleich haben wir das P4P800 von Asus durch den Testparcours geschickt. Dabei stellte sich heraus, dass der i865PE beim Einsatz des neuen Pentium 4 mit 3,0 GHz und 200 MHz FSB (800 MHz effektiv) rund 10 Prozent schneller ist als eine i845PE-Platine mit P4 3,06 GHz und 133 MHz FSB (533 MHz effektiv). Der P4 mit 200 MHz FSB braucht allerdings DDR400-RAM im Dual-Channel-Modus. Nur so wird ein ausgewogener Frontside- und Speicherbus von je 6,4 GByte/s erreicht.

DAS IST ECHT MAINSTREAM

Intels neuer Spar-Chipsatz kommt zwar leistungsmäßig nicht ganz an den Canterwood heran, das soll er aber auch gar nicht. Mainboards mit dem i865PE sind erste Wahl, wenn Sie einen günstigen und leistungsstarken, Intel-basierenden Spiele-PC suchen. Übrigens: Der Springdale-Chipsatz unterstützt laut Intel die kommenden Prescott-Prozessoren und ist deshalb eine gute Investition in die Zukunft. BERND HOLTMANN



STAR SERIE
PROCYON

DER 6 IN 1 CARDREADER PROCYON LIEST UND BESCHREIBT SO ZIEMLICH ALLES WAS SICH SPEICHERKARTE NENNEN DARF. INKL. 4 WECHSELBARER FRONTBLENDEN



STAR SERIE
ALBERION

DER LÄRM HAT EIN ENDE:
AB JETZT REGELT DAS DIE 4-FACH LÜFTERSTEUERUNG ALBERION UND DIES DANK BELEUCHTETER DREH-SCHALTER SOGAR IM STOCKDUNKELN.

REVOLTEC

REVOLUTION TECHNOLOGY

REBOOT YOUR MIND

WWW.REVOLTEC.NET



DAS DESIGNGEHÄUSE MIT WINDOW KIT VERMAG IM DUNKELN NICHT MEHR SO RECHT ZU ÜBERZEUGEN? DANN WIRD ES HÖCHSTE ZEIT FÜR DIE ULTRAHELLEN REVOLTEC KALTLICHTKATHODEN-LÜFTERGITTER.



REVOLTEC AVALANCHE

TECHNISCH GESEHEN REVOLTECS PRUNKSTÜCK
UND ZUR ZEIT EINER DER BESTEN KÜHLER, DIE ES GIBT



DAS NEUESTE GAME MIT DER MEGA-GRAFIK IST BEIM ENDGEGNER DANK CHIPÜBERHITZUNG MAL WIEDER ABGESTÜRZT? DAS WÄRE MIT DEM REVOLTEC VGA COOLER BUNDLE GARANTIERT NICHT PASSIERT!

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	GeforceA Ti-4200-8X	Ca. € 195,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	82%
G4 Ti-4200 Turbo	Albatron	GeforceA 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 Radeon 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	82%
Geforce4 Ti-4200	Prolink	GeforceA Ti-4200	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	GeforceA 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	GeforceA 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	GeforceA Ti-4800 SE	Ca. € 250,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/225 (DDR)	90%
Winfast A280 TD VIVO	Leadtek	GeforceA 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	GeforceA Ti-4800 SE	Ca. € 240,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	84%

DER PREISTIPP-PC € 1.069,-

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 2500+ (Barton-Kern)	€ 133,-	www.e-bug.de	05189-300604
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	€ 70,-	www.snogard.de	02234-9661333
Grafikkarte	Enmic Radeon 9500 Pro	€ 217,-	www.mb-it.de	05932-50450
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 67,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Festplatte	Seagate Barracuda ATA V, 80 GByte	€ 109,-	www.avitos.de	01805-606065
Gehäuse	Chieftec CS-601 (ohne Netzteil)	€ 69,-	www.listan.de	040-73676860

DER EINSTEIGER-PC € 733,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	AMD Athlon XP 2200+	€ 86,-	www.kmelektronik.de	07159-943111
Kühler	Titan TTC-D5TB (F/CU 35)	€ 16,-	www.pc-cooling.de	04392-91610
Mainboard	Elitegroup K7VTA3 V5 (KT333)	€ 55,-	www.snogard.de	02234-9661333
Arbeitsspeicher	256 MByte DDR PC333 CL2,5 Infineon	€ 36,-	www.e-bug.de	05189-300604
Grafikkarte	Sapphire Atlantis Radeon 9100	€ 69,-	www.fort-knox.de	0800-3678566
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 38,-	www.avitos.de	01805-606065
Festplatte	Seagate Barracuda ATA V, 60 Gigabyte	€ 87,-	www.alternate.de	01805-905040
Gehäuse	Intertech Phoenix 095 (350 Watt Netzteil)	€ 79,-	www.mindfactory.de	04421-9131170

DER HIGH-END-PC € 2.803,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	Intel Pentium 4 3,0 GHz (FSB 200 MHz)	€ 499,-	www.alternate.de	01805-905040
Kühler	Wasserkühlung Innovaset 6	€ 265,-	www.oc-card.de	05141-35702
Mainboard	Asus P4C800 Deluxe (Canterwood)	€ 279,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR PC400 Corsair	€ 188,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Hercules 3D Prophet 9800 Pro	€ 495,-	www.e-bug.de	05189-300604
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2	€ 129,-	www.snogard.de	02234-9661333
Festplatte	Western Digital WD200DJB, 200 GByte	€ 379,-	www.avitos.de	01805-606065
Gehäuse	Chieftek 901 Silent-Pro (350 Watt Netzteil)	€ 239,-	www.blacknoise.de	05189-300604

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%
ElumiNX Leucht-Tastatur	Auravision	€ 99,-	Leicht	PS/2	84%
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	83%
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	81%
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	81%

SOUNDKARTEN

MODELL	HERSTELLER	PREIS	3D-SOUND	WERTUNG
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	89%
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	86%
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX, A3D 1.0	83%
Game Theatre XP	Guillemot	€ 124,-	EAX, A3D 1.0	81%
DMX 6fire LT	Terratec	€ 250,-	EAX, A3D 1.0	81%

Erleben Sie Ihre Spiele im GROSSFORMAT!



Abbildung: DTM Race Driver Directors Cut, ©2003 Codemasters*)

DTM RACE DRIVER

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 488
A-2334 Vosendorf
Tel.: 01/6982317

SCHWEIZ:
Tonbild Spinnerei AG
Bernstraße 281
CH-4852 Rothrist
Tel.: 062/7940000



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.

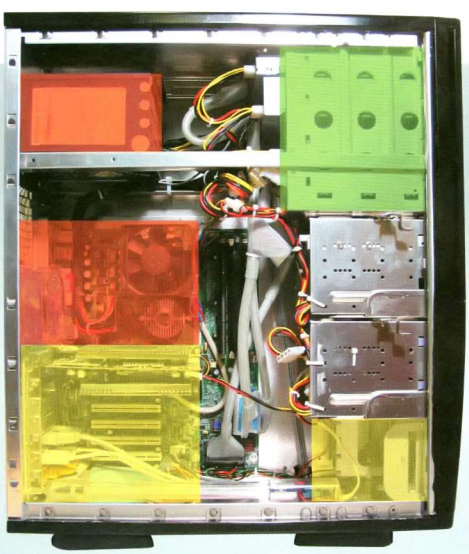
UPS-Versand und Finanzkauf möglich!

Mehr Infos über Videoprojektoren finden Sie im Internet unter www.kinoformat.de



Strumpf ist Trumpf!

Sie könnten mit Mamas ollen Nylonstrümpfen eine Bank überfallen. Das ist aber keine gute Idee. Benutzen Sie sie lieber, um Ihren PC vor Verschmutzung zu schützen.



Die Verschmutzungsgefährdeten Lüfter haben wir rot gekennzeichnet, weniger empfindliche Zonen sind gelb oder grün.

Viele Probleme, mit denen sich Leser an PC ACTION wenden, haben oft die gleiche Ursache. Die Symptome werden dann meist so geschildert: verminderte Kühlleistung, höhere Lautstärke als sonst und auch Abstürze kommen vor. Das hat eine einfache Ursache: Schmutz. Der ist gefährlich für alle Lüfterlager. Sie werden verstopft oder laufen trocken, drehen langsamer und verursachen ungewöhnlich viel Krach. Schmutz und Staub sind also nicht nur Feinde aller Allergiker, sie beeinträchtigen auch die Leistungsfähigkeit und Lebensdauer der PC-Komponenten. Unsere Schritt-für-Schritt-Anleitung hilft Ihnen, Hightech-Komponenten fachgerecht zu reinigen.

DIE GRUNDREINIGUNG

Beginnen Sie damit, den groben Schmutz zu entfernen. Dazu eignet sich ein Staubsauger mit einem Polsteraufsatz aus Plastik hervorragend. Sie erkennen den Polsteraufsatz an der spitz zulaufenden Düse. Einen Aufsatz aus Metall sollten Sie nicht verwenden. Die Gefahr, ein Bauteil zu beschädigen, ist damit zu groß. Beim Saugen sollten Sie die Komponenten zudem nicht direkt berühren, da vor allem kleine Bauteile empfindlich reagieren können und eventuell wegbrechen. Vor dem Saugen müssen Sie den Computer samt Netzteil ausschalten sowie sämtliche Stromverbindungen zum Hausnetz trennen. Beginnen Sie mit dem Saugen im oberen Teil des Gehäuses. Es entsteht eine erwünschte Verwirbelung, die den nicht gesaugten Staub nach unten fallen lässt.

NETZTEIL-REINIGUNG

Im nächsten Schritt müssen Sie das Netzteil aus dem Gehäuse ausbauen. Den freigegebenen Schmutz saugen Sie weg. Gehen Sie dabei so nah wie möglich an die Lüftungsschlitze des Netzteils heran. Für die Lösung

der festgesetzten Schmutzreste eignet sich Druckluft. Diese blasen Sie kräftig von allen Seiten in das Netzteil. Saugen Sie anschließend die Schmutzreste heraus. Ein sauberes Netzteil arbeitet übrigens effizienter als ein verdrecktes, weil die Kühlung besser arbeitet. Wir warnen davor, das Netzteil für die Reinigung zu öffnen. Die Garantie verfällt bei einem gebrochenen Siegel und die Bauteile in einem Netzteil können lebensgefährliche Spannungen führen.

VGA-KÜHLER-REINIGUNG

Anders als ein Netzteilkühler ist der Kühler der Grafikkarte einfach konstruiert. Auf der Oberseite befindet sich der Kühlblock. Darauf ist der Lüfter befestigt. Bauen Sie die Grafikkarte aus, um die wichtigen Stellen problemlos zu erreichen. Für die Reinigung reichen ein bisschen Druckluft und ein Küchentuch. Die Zwischenräume der Kühlrippen lassen sich mit einem Wattestäbchen optimal vom Schmutz befreien. Seien Sie dabei jedoch vorsichtig und drücken Sie nicht zu fest auf den Kühler, um darunter befindliche Bauteile zu schonen.

CPU-KÜHLER-REINIGUNG

Bauen Sie den Prozessor-Kühler komplett aus, um diesen vernünftig reinigen zu können. Das Kontaktmittel zwischen Kühler und Prozessor muss entfernt und nach der Säuberung erneuert werden. Sollten Sie ein Heatpad verwenden, dürfen Sie dieses nach der Reinigung nicht noch einmal verwenden, sonst verschlechtert sich die Kühlleistung deutlich. Die Abstände zwischen den Kühlflächen sind sehr eng. Deshalb können Sie diese Flächen nur mit Druckluft reinigen. Blasen Sie den Staub von der Mitte beginnend zur Außenseite heraus.

LÜFTER-REINIGUNG

In der Regel arbeitet ein Lüfter mehrere Jahre, ehe er das Zeitliche segnet. Abhängig von Produktqualität und Wartung variiert die Lebensdauer. Die im Vergleich zum Kugellager verhältnismäßig leiseren Gleitlager sind besonders anfällig und quittieren ihren Job meist schon vor dem durchschnittlichen Dienstzeitalter. Verursacht werden diese Probleme aufgrund von Unwuchten auf den Lüfterblättern, die wiederum durch Staub und Schmutz hervorgerufen werden. Vorbeugen können Sie, indem Sie den Lüfter alle zwei bis drei Wochen mit Druckluft reinigen. Die Entfernung von hartnäckigem Schmutz erfordert etwas mehr Aufwand. Der Lüfter sollte nach Möglichkeit ausgebaut werden. Verwenden Sie für die Reinigung der Lüfterblätter ein Küchentuch und Fensterreiniger. Säubern Sie einen Flügel nach dem anderen. Sprühen Sie nicht den kompletten Lüfter an, da sonst das Reinigungsmittel in die Elektronik oder in das Lager des Lüfters gelangt.

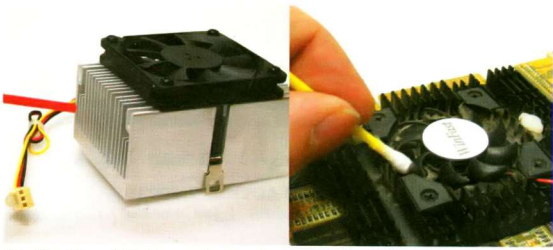
LÜFTER-WARTUNG

Staub ist Gift für jedes Gleit- und Kugellager bei Gehäuse-, CPU- und Grafikkarten-Lüftern. Wenn Sie die Lebenserwartung Ihres Lüfters verlängern möchten, müssen Sie diesen nachschmieren. Am besten geeignet wäre Schmierfett, aber einfaches Schmieröl reicht auch. Um das Lager nachzuschmieren, müssen Sie den Sticker auf dem Lager vorsichtig entfernen. Diesen brauchen Sie später wieder. Reinigen Sie das Lager unbedingt mit Druckluft, da sich sonst der Schmutz mit dem Öl verbinden würde. Ein kleiner Tropfen Öl auf die Achse reicht völlig aus. Drehen Sie den Lüfter einige Male, damit sich das Öl im gesamten Lager gut verteilt. Entfernen Sie die Ölreste rund um das Lager, da der Schutzaufkleber sonst nicht mehr hält. Falls der Aufkleber kaputtgegangen ist, kann auch ein breiter Streifen Tesafilm für den Schutz des Lagers verwendet werden.

STAUBSCHUTZ

Um den Computer präventiv vor Staub zu schützen, empfehlen wir eine etwas ausgefallene Methode. Alle Gehäuselüfter, die Luft in den PC blasen, müssen mit einem Staubschutz versehen werden. Bei manchen Gehäusen wie dem Xaser III von Thermaltake ist dieser Staubschutz bereits vorhanden. Allerdings lässt er sich auch leicht selbst bauen – mit einem Damenstrumpf aus Nylon! Legen Sie den Lüfter auf ein Stück des Strumpfes und schneiden Sie den Stoff aus. Lassen Sie einen etwa zwei Zentimeter breiten Rand überstehen. Befestigt wird das Nylon am äußeren Steg des Lüfters mit Isolierband und zusätzlich mit einem Gummi. Ideal ist es, wenn der Tesastreifen zur Hälfte das Nylon und zur Hälfte den Rahmen des Lüfters bedeckt.

SASCHA-A. PILLING



Seien Sie bei diesen beiden Komponenten besonders vorsichtig, die sich darunter befindlichen Bauteile könnten sehr leicht beschädigt oder zerstört werden.





REINIGUNGSVERGLEICH



Einstellungen: Athlon XP 2600+, Asus A7N8X (Nforce2), Ati Radeon 9700 Pro, Gehäuselüfter

Fazit: Beim gereinigten PC kommen auch die modifizierten Gehäuse-Lüfter mit Staubschutz zum Einsatz. Das Resultat ist etwas mehr Wärme, aber weniger Lautstärke.

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 7/2003

☐ DVD ☐ CD-ROM ☐ CD 2 (Vollversion) ☐ DVD „Ab-18-Edition"

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung:

INSERENTENVERZEICHNIS

1&1 Internet AG 22/23, 35
Alienware 15
Atari Deutschland GmbH 40/41
Bemi Computer GmbH 107
Codemasters GmbH 109
Computec Media AG 38/39, 111, 115, 159
Deutsche Telekom AG 103
DTP – Digital Tainment Pool 101
Eidos Interactive GmbH 8/9, 70/71
Freaks4U GmbH 81
Frozen Silicon 165
Game Press Verlag 89
Hardware Rogge 169
Ingram Micro Deutschland GmbH 68/69
Innovision Multimedia Deutschland GmbH 97
Leipziger Messe GmbH 37
Listan OHG 171
Mediastar 173
NBC Giga TV 117
Okay Soft 77
Panini Verlags GmbH 131
Saturn Verwaltungs GmbH 91
SMS Online GmbH 47
Take 2 Interactive GmbH 2, 180
UCI Multiplex GmbH 123
Vidis Electronic Vertriebs GmbH 99
Viva Media AG 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
ATARI	www.atari.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
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
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	02 41-40 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: computec@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben PC Action DVD: € 64,20

DRUCK

heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott Gruppe

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne, Thorsten Szameitat

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

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
(0911) 2872-114
dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49-911/2872-261
ISDN Mac: +49-911/2872-260

Anzeigenverkauf:
Wolfgang Menne (0911) 2872-144
wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen (030) 88918855
peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat (0911) 2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 16 vom 1.10.2002

REDAKTION

Chefredakteur
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

Stellv. des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Redaktion
Benjamin Bezold, Tanja Bunke, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Ahmet Iscitürk, Christian Sauerteig

CD-/DVD-/Videoabteilung
Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Jasmin Sen, Melanie Fickenscher, Michael Neubig, Michael Schraut, René Behme, Thomas Dziewiszek

Redaktion Hardware
Bernd Holtmann

Redaktionsassistenz
Sascha Pilling

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Ansgar Steidle, 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
Ⓒ Ritual/Activision
Gestaltung: Roland Gerhardt

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: ISSN 0946-6290 VKZ B 50027

PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 590.000 Leser

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 1. Quartal 2003: 87.469 Exemplare

DIE PC ACTION 8/2003 ERSCHEINT AM 16.07.2003

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

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? _____

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

	HABE ICH	WILL ICH KAUFEN
PlayStation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
GameCube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 1.000 MHz	☐	☐
PC > 1.000 MHz	☐	☐

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

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

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

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

6a. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN
☐ DSL ☐ Habe kein Internet

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

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

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

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

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

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

11. WELCHE VERSION VON PC ACTION HABEN SIE GEKAUFT?
☐ PC ACTION DVD ☐ PC-ACTION-CD-ROM

12. SIND SIE ABONNENT?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

13. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

14. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?
☐ Weiß ich nicht ☐ 501 bis 700 MHz
☐ 701 bis 1.000 MHz ☐ 1.001 bis 1.500 MHz
☐ 1.500 bis 2.000 MHz ☐ 2.001 bis 2.500 MHz
☐ Mehr als 2.500 MHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

Blickpunkt: Lesersplele	A	1	2	3	4	5
Blickpunkt: E3 Entwickler Feedback	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Der Herr der Ringe 3	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Trinity	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Vampires: Masquerade – Bloodlines	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Tron 2.0	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Die Sims 2	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Codename: Panzers	A	1	2	3	4	5
Test: Star Trek: Elite Force 2	A	1	2	3	4	5
Test: Will Rock	A	1	2	3	4	5
Test: Planetside	A	1	2	3	4	5
Test: Colin McRae 3.0	A	1	2	3	4	5
Tipps: Kurztipps	A	1	2	3	4	5
Tipps: Star Trek: Elite Force 2	A	1	2	3	4	5
Tipps: Enter the Matrix	A	1	2	3	4	5
Hardware: Geforce FX gegen Radeon 9.800	A	1	2	3	4	5
Hardware: Springdale-Mainboards	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

16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

Blickpunkt: E3-Messeimpressionen	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Half-Life 2	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Doom 3	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Der Herr der Ringe 3	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Auf der Messe, Teil 1	A	1	2	3	4	5
Test: Star Trek: Elite Force 2	A	1	2	3	4	5
Test: Planetside	A	1	2	3	4	5
Test: Will Rock	A	1	2	3	4	5
Test: Waldmeister Sause	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 7/03
DR.-MACK-STRAßE 77
90762 FÜRTH

MIKE FILZKOWSKI
aus Hattorf darf sich auf das Spiel *Another War* freuen.

DIE ANDERE HITPARADE

DIE HÄSSLICHSTEN FRAUEN



PLATZ 1
Joachim Hesse aus Nürnberg



PLATZ 2
Inge Wagner aus N.O.L.F.



PLATZ 3
Edna aus Maniac Mansion



PLATZ 4
Blood Rayne aus Blood Rayne



PLATZ 5
N. Utte aus Leisure Suit Larry

WAT, WER BIST DU DENN?				
Eine verkappte Drag-Queen aus der hessischen Provinz, die es nach Süddeutschland verschlagen hat, mit mieser Frisur und schlechtem Make-up. **0,5**	Grottenschlechte und übergewichtige Opernsängerin, die mit Richard Wagner verwandt sein soll. Alles klar ... **2,0**	Eine alte Schrulle mit Haaren auf den Zähnen, die trotz ihres Alters noch immer als Krankenschwester arbeitet. Super. **2,5**	Eine taffe Vampirin mit rot gefärbten Haaren und angespitzten Eckzähnen. Echt scharf! **4,0**	Billige Bordsteinschwalbe mit aufgepumpten Ohren und goldenen Schneidezähnen. Sexy. **2,0**
STEHT AUF ...				
... sehr, sehr hochhackigen Schuhen. Das erklärt endlich mal die 2,02 Meter Körperlänge. **1,0**	... keine Ahnung, das wollen wir auch gar nicht wissen. Okay? Danke! **0,5**	... dem Schlauch! Sieht man ja an dem behämmerten Gesichtsausdruck. **3,0**	... total bizarre Sex-Praktiken, die wir aus Gründen des Jugendschutzes hier nicht näher erläutern dürfen. **9,0**	... alles, was kommt. Aus beruflichen Gründen, versteht sich. Ansonsten geht N. Utte gerne ins Solarium. **9,0**
UND SONST SO?				
Arbeitet am Wochenende nebenberuflich als Handtuchverteiler in einem Schwulen-Saunaclub. **4,0**	Schlägt sämtliche Gegner mit ihrem schrecklichen Gejaule in die Flucht und sieht nicht nur so aus wie Bezolds Schwester, sondern ist es auch. **2,0**	Macht im Nachtprogramm diverser Privatsender Werbung für eine ominöse Hotline namens „Omi kommt!". **2,0**	Hat 'nen Lieblingswitz: Treffen sich zwei Vampire. „Kalt draußen, was?", sagt der eine. „Kann man wohl sagen. Was Heißes wäre gut." „Komm rein, ich hab was." „Was denn?" „Wir machen uns einen schönen Tee! Hab einen Tampon gefunden!" **7,0**	Spielte jüngst die Hauptrolle in einem Film namens „Deutsche Rohrverleger 2" und wartet nun wie Gina Wild auf ernsthafte Angebote. **8,0**
HASSLICHKEITS-FAKTOR				
5,0	**8,125**	**174,5**	**46.039**	**52.520**

Formel: („Wat, wer bist du denn?" + „Steht auf ..." + „Und sonst so?" = Hässlichkeits-Faktor

Wo sind all die Blumen hin?



Endlich gibt es eine Antwort auf dieses wehleidige Gesäusel von Marlene Dietrich – schauen Sie doch mal an Ihrem Monitor oder bei der Firma Screenflowers nach. Die vertreibt nämlich seit Ende Mai Blumenkränze für Computermonitore. Kein Scherz! Die handbemalten Plastikblüten kosten 9,99 und sollen laut Hersteller echtes „Urlaubsfeeling in die graue Alltagswelt zaubern". Alles klar ... Ach so: Bestellungen werden unter www.screenflowers.com entgegengenommen.

WALK OF SHAME!

Ja, ja, ja – von wegen Messestress, Tausende Termine und massive Jetlag-Nachwirkungen. Aus vertraulicher Quelle sind uns diese Aufnahmen von Joachim Hesse während seines einwöchigen „L.A.-Urlaubs" zugespielt worden. Das Foto zeigt unseren Redaktions-Lulatsch bei einem gemütlichen Ausflug in den Universal Studios. Irgendwie hat es Jo dann aber doch noch auf die Messe geschafft – seinen ausführlichen E3-Bericht finden Sie ab Seite 44.



IN LETZTER MINUTE*

* Die Themen können sich aus aktuellen Gründen ändern!



Der Test des *Warcraft 3*-Add-ons *Frozen Throne* hat es diesen Monat nicht mehr ganz ins Heft geschafft. Für die kommende Ausgabe sollte es laut den Entwicklern aber klappen. Gleiches gilt auch für den Edel-Shooter *Breed*, den wir für Sie auf Herz und Nieren prüfen. Die dazugehörige Demo finden Sie nur auf unserer „Ab-18-Ausgabe". Und zwar unzensiert!

Außerdem ...
Tipps und Tricks zu *Elite Force 2*, *Breed* und vieles mehr ...



DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 16. JULI 2003



Handy-Power!

BESTELLHOTLINE :

01908 - 662685 1,99€/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 Tone/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 Pat.Daddy/I need a girl
15026 Limb Biskit/Rollin

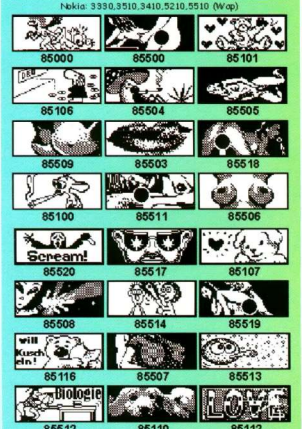
Soundtrax:

15094 Axel F.
15602 Big Brother
15603 Buffy
15604 Dragonball
15605 Rocky/Eye of the Tiger
15098 Flintstones
15100 Indianer Jones
15102 Mana Mana
15106 Lindenstrasse
15609 Sesamstraße
15608 Pulp Fiktion
15600 Abba/Mama Mia
15620 Bugs Bunny
15103 Mission Impossible
15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15107 Pippi Langstrumpf
15108 Raumschiff Enterprise
15109 Raumschiff Voyager
15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
15115 Star Wars
15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15119 Schnellste Maus von Mexico
15114 Beverly Hills 902010

Kult

DISPLAY - ANIMATIONS

Nokia: 3330,3510,3410,5210,5510 (Wap)



85000 85500 85101
85106 85504 85505
85509 85503 85518
85100 85511 85506
85520 85517 85107
85508 85514 85519
85116 85507 85513
85512 85110 85112

DER MEGA - HIT: FUN - CALLS

Für alle Handytypen und Postnetzanschluß !!

Willst du Deine Freunde oder Feinde mal so richtig auf dem 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 ?)

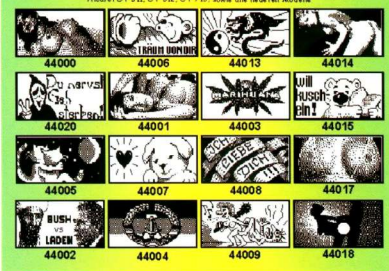
"BLINK" - SMS

Alle Nokiabis auf 6210, 7110 und 9er Serie

90004 "**Warnung**" ! Entfernen Sie sofort Ihre SIM-Karte ! 5,4,3,2,1 " **zu spaet** " !
90220 Morgens ein "**Join?**" 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 " **soo suess** "!
90011 Achtung " **Virus** " im Handy !
90124 Du bist " **das Beste** " was mir je passieren konnte !
90100 Ich habe mich "**unsterblich**" in dich "**verliebt**" !
90001 Bist du gut zu " **Voegeln** " ?
90003 Dieses Handy wird " **abgehört** " !
90010 Du nervst " **GEH STERBEN !!** "
90108 Du bist mein " **Stern** " !

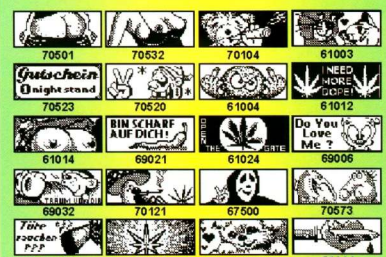
XXXL PIX für Siemens & Alcatel !

Siemens M50, MT50, ME45, C45, C55, S45, SL45i, M45i
Alcatel OT 511, OT 512, OT 715, sowie alle neueren Modelle



44000 44006 44013 44014
44020 44001 44003 44015
44005 44007 44008 44017
44002 44004 44009 44018

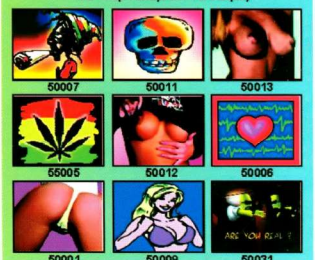
SMS PIX für " Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo !



70501 70532 70104 61003
70523 70520 61004 61012
61014 69021 61024 69006
69032 70121 67500 70573
70000 70123 69033 69041
61005 70551 61010 72524
61009 69030 70552 61020
70564 71566 70122 70530
70557 71504 70550 71512
70563 70069 71520 63003
68000 72540 70103 70500
72523 70531 71400 63002

Farbige XXXL - PIX

**** Für Wap Handys mit Farbdisplay**



50007 50011 50013
55005 50012 50006
50001 50009 50031
50008 50003 50002
50023 50024 50017

LOGO'S für " Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo !



31019 31028 38020
38013 31043 31004
42550 31008 41544
31027 42511 39604
38522 31036 39530
41543 31031 33000
37530 42521 39599
41501 42522 38523
37514 31048 41505
31038 31026 31029
31503 38502 31015
40000 34019 42002
38530, 40009 39586
31026 41046 41533

* Ringtones, Logos, SMS Pix funktionieren mit fast allen ringtonefähigen mit allen logofähigen und mit allen SMS Pix fähigen Modellen der oben genanten Handymarken. ** Farbige XXXL Pics für Handys der Marken Nokia, Sagem Sony/Ericsson, Samsung, Motorola, Alcatel, Siemens & Sendo. Bei Unsicherheit schaue bitte vor der Bestellung in die Bedienungsanleitung Deines Handys. Druckfehler und Irrtümer Vorbehalten.

DERZEIT VON KEINEM ANDEREN SPIEL ZU ÜBERTREFFEN

SÜDDEUTSCHE ZEITUNG



WWW.VICECITY.DE

SOUNDTRACKALBEN EXKLUSIV VON EPIC RECORDS WWW.VICECITYRADIO.COM

JETZT ENDLICH AUCH FÜR DEINEN PC

PlayStation.2 PC CD 16 EPIC

"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 Interactive Software, Inc. Rockstar Games and Rockstar North are subsidiaries of Take-Two Interactive Software, Inc. "Epic" and EPIC Reg. U.S.Pat. & Tm. Off. Marca Registrada./C 2002 Sony Music Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved.