03/2001 DM 9,99

öS 80,-	sfr 9,90	lfr 225,-	bfr 225,-	hfl 12,60
dkr 40,-	Lit 12.000	DR 1.600	Pta 950,-	B 50714

Getestet: Undying • Oil Tycoon • Hostile Waters u. v. m.

Lust auf Computerspiele.

PC ACTION

03

4 139502 709997

2 CD-ROMs

Gratis-Vollversion: SEPTERRA CORE

ENDLICH: ERSTMALS GETESTET!

Black & White

12! SEITEN TEST

Hat sich das lange Warten auf Peter Molyneux' geheimnisumwittertes Götterspiel wirklich gelohnt?

BRANDAKTUELLER REFERENZ-TEST

F1 Racing Championship

Gibt es zum Start der Formel-1-Saison ein besseres Rennspiel als Grand Prix 3?

ACTION-ROLLENSPIEL: TEST plus VIDEO

Severance

Blade of Darkness: Erwartet Rollenspieler ein 3D-Action-Diablo oder ein Tomb-Raider-Klon?

AUF 2 CD-ROMs: 8 SPIELE-DEMOS

EXKLUSIV: Gothic

Offroad · Micro-Flight · Pac 3D · Virtual Bombard · Stunt GP · RC Simulator · Bridge Builder



TOPAKTUELLE SPIELE-VIDEOS:

Severance – Blade of Darkness · Star Trek Away Team · Wiggles · Yager · Nomads · Game of Death · Hostile Waters · Microsoft Xbox

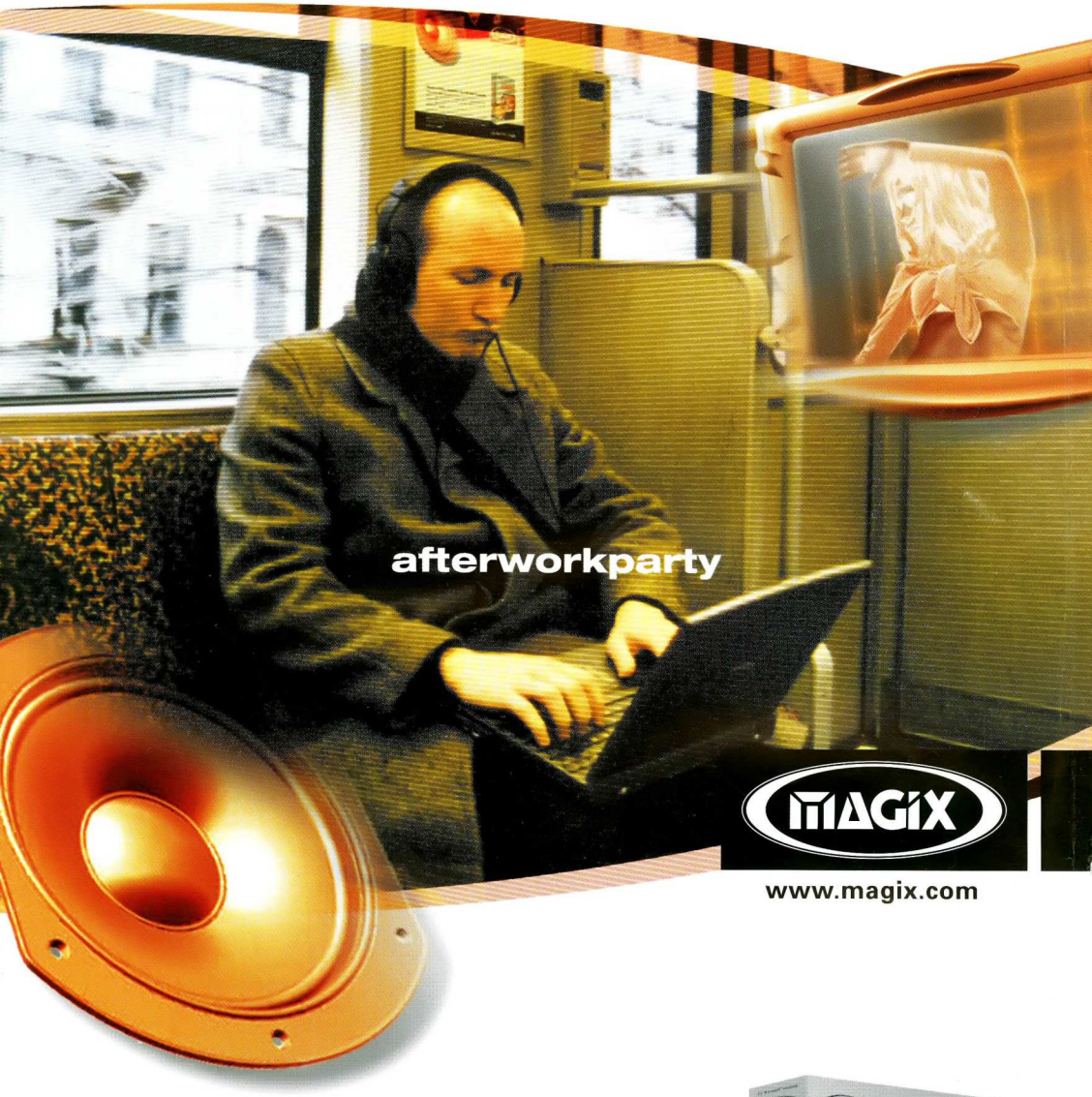
plus Gratis-Vollversion: SEPTERRA CORE Manga-Rollenspiel mit Spieletipps

Gothic

Exklusiv-Demo zum Antesten!

Erfahren Sie alles über die große deutsche Rollenspiel-Hoffnung

Spieletipps: Counter-Strike · Theme Park Manager · Stupid Invaders · Hostile Waters u. v. m.



www.magix.com



Music + Video Creation für PC und Internet

MAGIX music maker generation 6: Arranger mit 48 Stereo-Spuren | 6 virtuelle Instrumente | Sound- und Video-Bearbeitung mit Echtzeit-Effekten | Remix- und Karaoke-Funktion | Direct Download, Internet-Session, Web Publishing | 2.100 Sounds + Videofiles auf 3 CDs

DM/SFR 99,– ÖS 699,– (unverbindliche Preisempfehlung)

MAGIX Entertainment Products GmbH | Rotherstr. 19 | 10245 Berlin | fon: 0180 48 99999

Bild, Musik, Text und Video... leben und kommunizieren mit allen Sinnen. Ganz einfach eigene Inhalte schaffen und im Internet veröffentlichen. Jeder! Überall! Jederzeit! Kreativität ohne Grenzen.

personal rich media ®

see. hear. feel. create™

ICH, ICH, ICH!

Was hat Peter Molyneux mit einer Girlgroup gemeinsam? Er kommt herein, braucht nur eine Augenbraue lässig zu heben und schon gleicht die Redaktion einem Hexenkessel ...

Harald *(ganz aufgeregt, außer Atem):* Es geht los, es geht los, es geht los! Er ist dahaaa, er ist dahaa, er ist dahaa! Blackandwhite ... blackandwhite ... blcknwhaaaaaaa!!!

Christian S.: Was ist los? Wer ist da? Jetzt dreht der Fränkel endgültig durch ...

Tanja läuft kreischend den Gang auf und ab, wirft Peter Molyneux einen BH auf den Monitor und bricht ohnmächtig zusammen.

Alex: Herr Müller! Ein Riechfläschchen!

Jo legt seinen Döner zur Seite und versucht, Tanja per Mund-zu-Mund-Beatmung wieder ins Leben zurückzuholen.

Herbert: Lass sie liegen. So kommt sie uns wenigstens beim Testmuster nicht in die Quere ...

Müller schleicht sich von hinten an und versucht, heimlich das Testmuster an sich zu reißen.

Alex: HALT! Alles meins! Weg da!

Tanja *(erwacht, greift sich ein Samurai-Schwert und stürzt sich wie eine Furie auf die CD in Müllers Hand):* Finnnger weck! Wenn auch nur einer MEINE *Black & White*-CD berührt, stirbt er!

Fränkel *(wirft seinen bodygebuildeten Körper zwischen die Streitenden und zieht seinen Zweihänder):* Ruhe, Bunke! Super-Harry wird *Black & White* testen. En garde!



Foto: Dirk Kartscher

Die Redaktion



Christian Müller, 33
Actionspiele, Simulationen
... sieht nur noch Schwarz und Weiß, Gut und Böse, Yin und Yang.



Harald Fränkel, 30
Actionspiele, Sportspiele
... freut sich schon sehr auf das Eishockey-WM-Spiel ÖSTERREICH(!) gegen Finnland, das er sich Ende April in Nürnberg anschauen möchte.



Alexander Geltenpoth, 27
Strategie, Rollenspiele
... ist schon auf die nächsten Pakete gespannt, die sich Kollege Sauerteig in neutralen Umschlägen in die Redaktion schicken lässt.



Herbert Aichinger, 39
Action- und Strategiespiele, Adventures
... bedankt sich bei Gastschwester Dagmar für die allzeit liebevolle Betreuung innerhalb und außerhalb des Big-Action-Containers. ;-)



Joachim Hesse, 26
Action, Rennspiele und Adventures
... verdingt sich nebenbei als Webmaster und überlegt noch, ob er beim Eishockey mit Herrn F. dem Sieger oder Österreich die Daumen drücken soll.

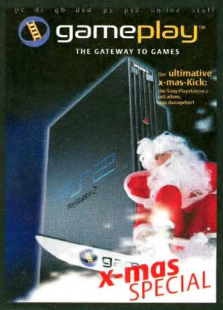


Tanja Bunke, 24
Actionspiele, Strategie und Simulationen
... leidet wie alle derzeit unter der Grippewelle und hat sich tierisch über das Geschenk von Siricu gefreut, eine *EQ*-Figur zum Aufstellen.



Christian Sauerteig, 20
WiSims, Renn- und Sportspiele
... bedankt sich im Namen der gesamten Redaktion bei Bazillenschleuder Hesse und löffelt neuerdings täglich eine Dose Ascorbinsäure aus.

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES
Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay



Test des Monats

Black & White

Seite 52

Auf kaum ein Spiel haben jemals so viele Fans derart sehnsüchtig gewartet wie auf Black & White. Peter Molyneux brachte uns die Testversion persönlich vorbei!

Seite 34



Gothic

Das ehrgeizige Rollenspiel von Piranha Bytes ist einer der größten Hoffnungsträger der deutschen Spieleszene. Nun steht das Projekt kurz vor seiner Vollendung ...

ab Seite 26



Spiele-Hauptstadt Berlin

Deutschlands Zeit als Spiele-Entwickler-Wüste scheint endgültig vorbei zu sein. Wir staunten nicht schlecht, was sich allein in der Landeshauptstadt alles tut!

Rubriken

Auftakt ... 3
Bestseller ... 126
Cover-CD-ROM und -DVD ... 159
Die letzte Seite ... 178
Die Redaktion ... 3
Fehlstart/Neustart ... 122
Hit-Countdown ... 129
Hotlines ... 129
Impressum ... 98
Inhalt Spieletipps ... 131
Inhaltsverzeichnis ... 4
Inserentenverzeichnis ... 127
Leserbriefe ... 124
So werten wir ... 50

Aktuelles

Actionspiele ... 10
Adventures und Rollenspiele ... 14
Budgetspiele ... 21
Onlinespiele ... 20
Simulationen ... 18
Spiele-Industrie ... 23
Sport- und Rennspiele ... 16
Strategiespiele und WiSims ... 12
Vermischtes ... 22

Blickpunkt

Die Berliner Spiele-Entwickler-Szene ... 26



Vorschau

THEMA DES MONATS: Gothic DVD 34
Das Rollenspiel-Projekt von Piranha Bytes befindet sich kurz vor der Vollendung.

Die Völker 2 42
Die mächtige Siedler-Konkurrenz aus Österreich

Evil Twin 48
Ein Rotzlöffel als Spieleheld

Excalibug 46
Legenden aus der Welt der Käfer

Operation Flashpoint: Cold War Crisis . 40
Der Kalte Krieg als Strategiespiel

Runaway DVD 49
Klassische Grafik-Adventure-Kost von der Iberischen Halbinsel

Star Trek: Away Team DVD 47
Data und Worf spielen Commandos.

Tests

TEST DES MONATS: Black & White .. 52
102 Dalmatiner 87
Blair Witch Vol. 3 86
Combat Command 2 87
Das Geheimnis der Druiden DVD 82
Disney World Magical Racing Tour 97
Ducati World 89
F1 Racing Championship 64
Freedom 86
Hiebe für Diebe 96
Hostile Waters DVD 76
KISS Pinball 87
Offroad DVD 88
Oil Tycoon 95
Oni 78
Quiztime 96
Rache der Sumpfhühner 3 96
Raub 94
Severance: Blade of Darkness DVD 74
Starpeace 96
Stupid Invaders 80
The Ward DVD 84
Theme Park Manager 90
Undying 70
World Championship Snooker 96
World Worms Party 85

Spielerforum

Age of Empires DVD 114
Anstoss 3 DVD .... CD/DVD
Command & Conquer DVD 116
Diablo 2 DVD 106
Die Siedler 3 DVD 113
Die Sims DVD 120
E-Sport mTw DVD 104
Everquest DVD .... CD/DVD
FIFA 2000 DVD 112
Flugsimulationen DVD .... CD/DVD
Grand Prix 3 DVD 110
GTA 2 DVD 111
Half-Life & Team Fortress DVD 98
Need for Speed DVD 108
NHL 2001 DVD .... CD/DVD
Starcraft DVD 118
Star Trek Voyager: Elite Force DVD 102
Ultima Online DVD .... CD/DVD
Unreal Tournament DVD 100

Spieletipps

Counter-Strike 133
Hostile Waters 145
Septerra Core – Vollversion DVD 159
Stupid Invaders 149
Theme Park Manager 153
Kurztipps 155
Thema Technik 157

Hardware

Aktuelles: Hardware 163
Produktneuheiten speziell für Spieler

Blickpunkt: Grafikkarten im Vergleich . 166
Kräftemessen der Grafikchips

Blickpunkt: GeForce-Tuning-Tipps 170
Geben Sie Ihrer GeForce-Karte die Sporen!

Referenzen 176
Die beste Hardware für Spieler



Heft-CDs

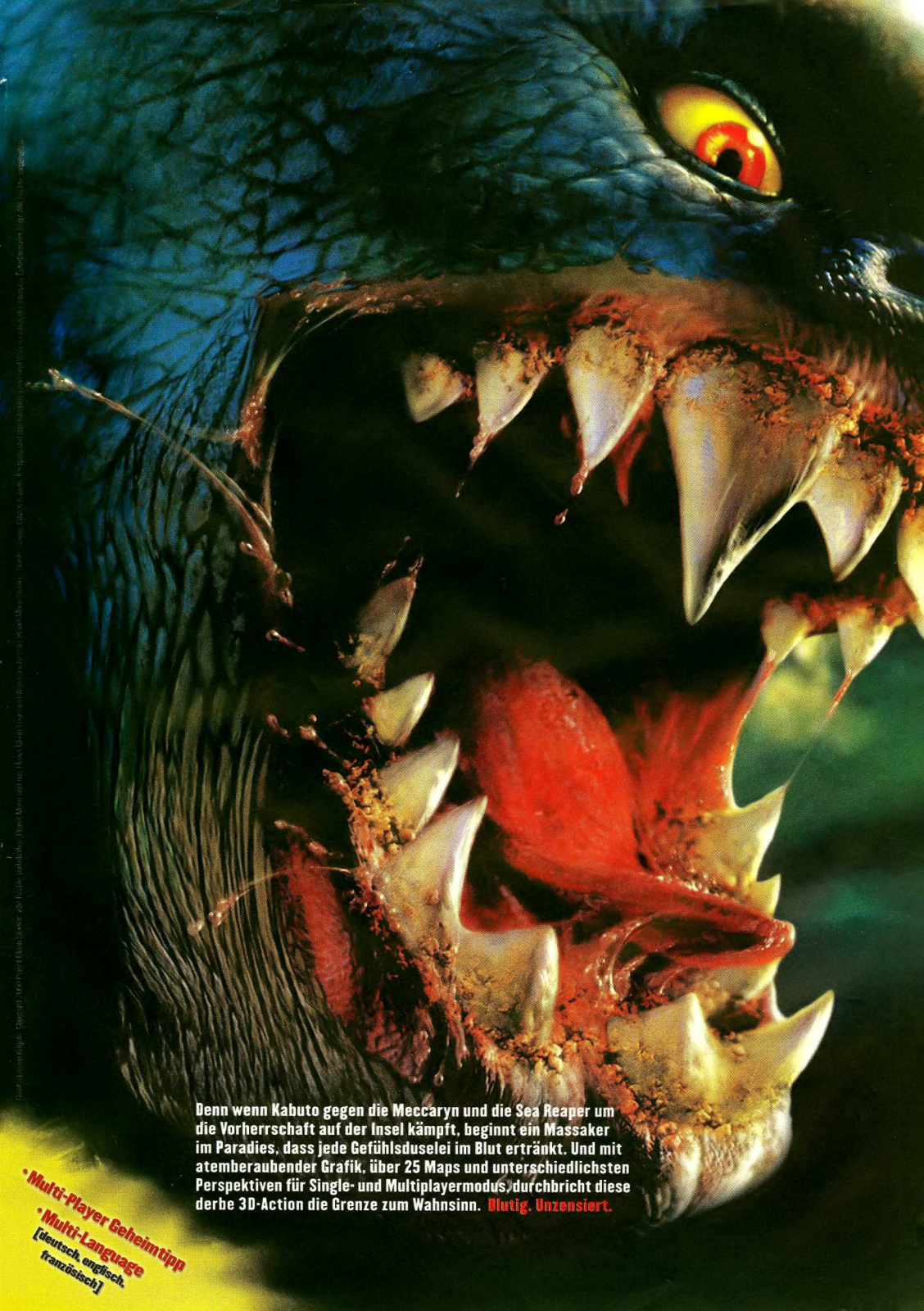
PC-Action-CDs

Demo- und Vollversions-CD
Vollversion: Septerra Core

Eine Mischung aus Manga-Flair und Fallout-Atmosphäre bietet unsere Vollversion, das Rollenspiel *Septerra Core*. Außerdem können Sie mit unserer Demo-CD u. a. *Gothic* und *Offroad* antesten.

PC-Action-DVD

Zusätzlich zu den auf der DEMO-CD enthaltenen Programmen bietet die DVD-Ausgabe weitere elf Demo-Highlights wie *Mechwarrior 4* und *Geheimnis der Druiden* sowie jede Menge Material zu unseren Spielerforen.
ACHTUNG: Die Vollversion ist in der DVD-Ausgabe NICHT mit enthalten.



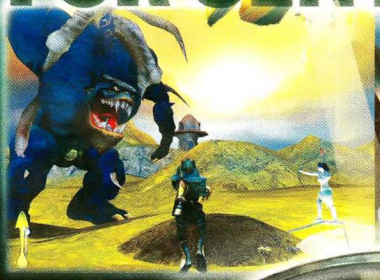
Denn wenn Kabuto gegen die Meccaryn und die Sea Reaper um die Vorherrschaft auf der Insel kämpft, beginnt ein Massaker im Paradies, dass jede Gefühlsduselei im Blut ertränkt. Und mit atemberaubender Grafik, über 25 Maps und unterschiedlichsten Perspektiven für Single- und Multiplayermodus, durchbricht diese derbe 3D-Action die Grenze zum Wahnsinn. **Blutig. Unzensiert.**

- **Multi-Player Geheimtipp**
- **Multi-Language** [deutsch, englisch, französisch]

EINE INSEL. DREI SPEZIES.

KEIN PLATZ

FÜR SENTIMENTALITÄTEN







Interplay

GIANTS

CITIZEN KABUTO

PLANET MOON STUDIOS



BONUS CD mit
Giants Extras, Demos,
Videos und Patches.

www.shr.cc



Was ist die Matrix? Den Kultfilm mit Neo (links) und Trinity haben viele schon gesehen. Jetzt warten die Fans auf das Spiel.

The Matrix

Action-Adventure **Zuschlag geht an Shiny Entertainment**

Interplay und Shiny Entertainment (*MDK, Earthworm Jim, Sacrifice*) haben sich erwartungsgemäß von Filmstudio Warner Bros. die Rechte an *The Matrix* gesichert. Gerüchten zufolge wollen sie bereits kommendes Jahr das erste von mehreren Spielen veröffentlichen, zeitgleich mit der Kinopremiere von *Matrix 2*. Es soll sich um ein Action-Adventure handeln, das auf der *Messiah*-Engine basiert. Shiny-Chef David Perry betont freudig, dass Warner sehr eng mit der Softwareschmiede zusammenarbeitet. „Es wird kein kleines Spielchen. Es wird gigantisch. Das wahrscheinlich genialste Projekt aller Zeiten." Wie es aussieht, beruht die Handlung des Spiels auf der des zweiten Films.

Info: www.interplay.com

Warcraft 3

Echtzeitstrategie **Die Dämonen-Rasse ist für den Spieler „gestorben"**

Warcraft 3 wird nur vier statt der fünf geplanten spielbaren Rassen bieten und mit dem Untertitel *The Reign of Chaos* („Die Herrschaft des Chaos") erscheinen. Das hat Entwickler Blizzard kürzlich bekannt gegeben. „Gestorben" ist die so genannte Brennende Legion, die aus Dämonen besteht, jetzt aber nur als unabhängiges Volk auftaucht, mit den übrigen Stämmen interagiert und die Story vorantreibt. Spätestens Ende 2001 soll die Schlacht zwischen Menschen, Orks, Nachtelfen und Untoten beginnen.

Info: www.blizzard.com



Orks attackieren eine Siedlung der Menschen. Unter anderem ist ein Medizinmann (linker Bildrand) zu erkennen.

Desperados

Echtzeitstrategie **Kleine Verspätung**

Der Erscheinungstermin für den potenziellen *Commandos 2*-Killer *Desperados* hat sich verschoben. Laut Infogrames erscheint das Wildwest-Taktikspiel nun am 25. April.

Info: www.infogrames.de



Viele grafische Details zeichnen Desperados aus. Hier machen wir Schießübungen.

Schluss mit den Märchen.



WEISST DU NOCH? DAMALS ALS KIND HAST DU MAL DIE GESCHICHTE VON DER KLEINEN ALICE GEHÖRT, DIE DEM WEISSEN KANINCHEN INS WUNDERLAND FOLGTE.
DAS IST LANGE HER, UND DAMALS WAR DIE WELT NOCH IN ORDNUNG. DOCH HEUTE IST ALLES ANDERS.
HEUTE MUSST DU HART SEIN, UM ZU ÜBERLEBEN. JETZT HEISST ES FRESSEN ODER GEFRESSEN WERDEN.
ABER DIESMAL WIRST DU IM KAMPF GEGEN DIE BÖSE HERZKÖNIGIN DURCH DIE NEUE, VERBESSERTE QUAKE 3-ENGINE UNTERSTÜTZT, DIE BESTE 3D-ACTION-UMGEBUNG ALLER ZEITEN.
WILLKOMMEN IN EINER GEFÄHRLICHEN, DÜSTEREN NEUEN DIMENSION.
WILLKOMMEN ZURÜCK IM WUNDERLAND.

American McGee's
ALICE

PC CD

www.electronicarts.de

www.alice.ea.com

EA GAMES

© 2000 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA GAMES, das EA GAMES-Logo und American McGee's Alice sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. Rogue Entertainment und das Rogue Pirate-Logo™ sind Marken von Rogue Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Quake ist eine eingetragene Marke von Id Software.

Ich mein' ja nur



Stutenbeißen am PC

Hurra! Das hat mir noch gefehlt! Nach grandiosen Produkten wie Big Brother 1 + 2, Pulleralarm, SAT.1 Superball und vor allem peep! (Wertung 4 % in PCA 2/2000) schafft es endlich auch die Fernsehsendung Girlscamp auf den PC. Ich freue mich auf „Features" wie „die Emanze", „die Sportlich-Attraktive" und „die Schlampe", mit denen ich spielen darf – ich mag Frauen voll gern. Hey, mögliche Kampfvarianten sind „Schlammschlacht, Tortenwerfen, Geschirrschmeißen etc." – mein Kindheitstraum. Vom Sound ganz zu schweigen: „Kreischen, Schreien, Beschimpfungen bei Treffern" stehen auf dem Programm – hoffentlich fallen mir vor Begeisterung nicht die Ohren ab. Das Leben wird endlich wieder schön. Zumindest ab Donnerstag, 8. März.

Harald Fränkel

Außerdem

/// Gerüchten zufolge ist neben *Unreal 2* auch der **Nachfolger von Unreal Tournament** in der Entwicklung. Arbeitstitel: **Unreal Warfare**. /// Infogrames will im Herbst ein **Actionspiel** auf den Markt bringen, das auf der **Fernsehserie Nikita** basiert. /// Das PlayStation-Spiel **Medal of Honor** erscheint im 2. Quartal für den PC und basiert auf der aktuellsten **Quake-Engine**. /// **John Carpenters Kult-Film** aus den 80-er Jahren, *The Thing*, kommt **als Spiel** - und zwar im 1. Quartal 2002 von Konami. ///



Dieses vierköpfige Team hetzen Sie der Verbrecherwelt bei Project Eden auf den Hals.

Project Eden

Action-Adventure Einer für alle, alle für einen

Core Design, die geistigen Väter von *Tomb Raider*, arbeiten an einem futuristischen Action-Adventure, das im Mai erscheinen soll. Der Spieler kontrolliert das vierköpfige Team einer Spezialeinheit, das in den Katakomben der überbevölkerten Stadt Eden gegen Gesetzlose vorgeht. Wichtig ist, welchen Charakter Sie jeweils für eine Aufgabe einsetzen. Anführer Carter knackt Sicherheitssysteme, Minoko kann als Hackerin Selbstschussanlagen und Überwachungskameras steuern. Sollte eines der Geräte defekt sein, kommt Techniker Andre ins Spiel. Und Cyborg Amber ist prädestiniert fürs Grobe, weil sie gegenüber Hitze und Gasen unempfindlich ist und große Feuerkraft besitzt. Je nach Situation wählen Sie zwischen Ich-Perspektive oder Verfolgersicht.



Gegen den zwielichtigen Gesellen links im Screenshot legt die Spezialeinheit erst mal ballernd den Rückwärtsgang ein.

Info: www.eidos.de/games/info.html?gmid=12

Battle for Naboo

Action Sternenkrieg

Im Kampfgleiter treten Sie gegen die Handelsföderation an.



Lucas Arts will *Star Wars Episode I: Battle for Naboo* von der Konsole N64 auf den PC umsetzen. Als Beauftragter von Königin Amidala sollen Sie ab März die Handelsföderation bekämpfen – und zwar im All und über dem Boden des Planeten Naboo. Entwickler ist Factor 5 (*Rogue Squadron*).

Info: www.lucasarts.com/products/naboo

Girlscamp

Action Tussi-Alarm

Schlammschlacht: Die Dame unten deckt die „Schlampe" (Original-Zitat Hersteller) am oberen Bildrand mit Dreck ein.



Am 8. März erscheint *Girlscamp*, das Spiel zur SAT.1-Fernsehsendung. Ziel: als Bewohnerin die restlichen Mädels aus dem Bungalow befördern. Das ist unter anderem durch diverse Kämpfe möglich, wobei Schlammschleudern, Geschirrwerfen und Tortenschmeißen auf dem Programm stehen.

Info: www.egmont-interactive

EULER & RIEMEL

Microsoft





... auf der A 3 kommt Ihnen ein Fahrzeug entgegen ...

Bist du bereit für einen gnadenlosen Kampf?

MechWarrior 4 präsentiert die Battle Mechs der nächsten Generation. Stärker, schneller und tödlicher als je zuvor. Mit brandneuen Waffen und einzigartigen Fähigkeiten. Bau dir deinen eigenen Battle Mech und stell dich der ultimativen Herausforderung. Befreie deinen Planeten von einer grausamen Schreckensherrschaft. Lass deinen Gegnern keine Chance. Vernichte sie!

GOLD PLAYER PC PLAYER 98

90% GameStar MechWarrior 4

Alle mit ® und ™ gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.

Ich mein' ja nur



Konkurrenz über alle Genres hinweg

„Nein, lieber Marketing-Manager, ich weiß nicht genau, wann Black & White erscheint. Derzeit geht EA immer noch von März aus, aber eine kleine Verschiebung ist da sicher noch drin. Wäre ja nicht das erste Mal. Warum hast du eigentlich Angst davor? Euer Spiel ist doch ein ganz anderes, das braucht sich wirklich nicht zu verstecken! Du meinst, jeder ist für die nächsten Monate ausschließlich mit Black & White beschäftigt? Das erinnert mich an einen deiner Kollegen, der schon einen Mitbewerber bemitleidete, weil dessen Rollenspiel fast zeitgleich mit einem lang erwarteten Action-RPG erschien. Ist der Markt so schnell übersättigt, dass parallel veröffentlichte Top-Titel sich die Käufer wegschnappen? Das wäre schade, denn jedes Spiel verdient auch einen kommerziellen Erfolg, abhängig von seiner Qualität und nicht davon, wann es erscheint."

Alexander Geltenpoth

Fussball Manager 2002

Sport-Manager **Offizieller Anstoß für die Saison 2002**

Electronic Arts konnte für seinen Fußballmanager so renommierte Entwickler wie Gerald Köhler gewinnen, der zuvor bei Ascaron für die derzeitige Genrereferenz *Anstoss 3* verantwortlich war. Im Mittelpunkt der WiSim stehen der Karrieremodus, das Training der Spieler, die Jugendarbeit und der Transfermodus. Alle Spielszenen werden von der FIFA-Engine dargestellt, davon abgesehen handelt es sich um eine komplette Neuentwicklung. Unter dem Label EA Sports soll das Spiel zum Start der neuen Fußballsaison diesen Herbst erscheinen.

Info: www.fm2002.de



Fussball Manager 2002 profitiert von der FIFA-Lizenz und verwendet daher die originalen Vereins- und Spielernamen.

Conflict Zone

Echtzeitstrategie **Blauhelme im Fronteinsatz**

Unter dem Arbeitstitel *PeaceMaker* erregte *Conflict Zone* erstmals durch seine innovativen Ideen Aufmerksamkeit. Im Konflikt zwischen den Truppen der internationalen Staatengemeinschaft ICP und der terroristischen Geheimorganisation Ghost müssen Sie auf die öffentliche Meinung achten. Laut Entwicklerteam MASA soll sich die KI lernfähig auf Ihre Spielweise einstellen und im Laufe der Kampagne immer intelligenter agieren. Als Veröffentlichungstermin peilt Ubi Soft den April 2001 an.

Info: www.ubisoft.de



Reporter vor Ort berichten aus dem Kriegsgebiet.

Außerdem

/// Funatics kündigt **Mission-CD** zu **Cultures** an: *Die Rache des Regengottes* erscheint im April 2001. /// **Firaxis** stellt die Arbeiten an **Sid Meier's Dinosaurs** ein. Angeblich macht das Spiel nach derzeitigem Konzept keinen Spaß. /// **Gathering of Developers** bestätigte, dass die Softwareschmiede Triumph Studios an **Age of Wonders 2** arbeitet. Das rundenbasierte Strategiespiel soll Anfang nächsten Jahres erscheinen. /// Bereits im **März 2001** soll laut JoWood **Der Clou 2** erhältlich sein. Die Fortsetzung der Verbrechersimulation in Echtzeit soll zahlreiche neue Features enthalten. ///



Im Kreuzfeuer: Einen derartigen Laser- und PPC-Beschuss halten auch Mechs nicht aus.

MechCommander 2

Echtzeitstrategie **Die Meisterschaft im Schwergewicht**

Der neue *MechCommander* räumt kräftig mit den Mankos des Vorgängers auf: Der unlogische Nebel des Kriegs verschwindet, Sie können innerhalb einer Mission den Spielstand sichern und es soll nun leichter werden, begangene Fehler wieder auszubügeln, ohne ständig von vorne zu beginnen. Ferner gibt sich Microsoft alle Mühe, um die Grafik weiter zu verbessern. Bereits im Juni dieses Jahres sollen die Kampfkolosse wieder über die Schlachtfelder des 4. Jahrtausends marschieren.

Info: www.microsoft.com/games/mechcommander2

PORTO FREI

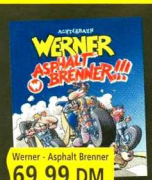




NEU! Bestellungen über unseren WebShop sind versandkosten-frei!

Game it!
ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

www.game-it.com



Werner - Asphalt Brenner
69,99 DM



Oil Tycoon
69,99 DM



Oni
74,99 DM



Star Trek: Away Team
79,99 DM



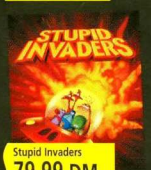
Blair Witch 3
44,99 DM



Die Siedler IV
79,99 DM



Hired Team Trial: Gold
74,99 DM



Stupid Invaders
79,99 DM



Severance: Blade of Darkness
74,99 DM

GEHEIMTIPP

+++ Kein Mindestbestellwert +++

PREISKNALLER

Age of Empires 1	14,99
Alpha Centauri	19,99
dto. Mission: Alien Crossfire	24,99
Amerzone	24,99
Anno 1602 SP	24,99
Armored Fist 2 Classic	29,99
Armored Fist 3	39,99
Atlantis 1+2 Bundle*	39,99
Autobahn Raser 1	14,99
Preiskniller	**9,99**
Age of Wonders	9,99
Alone in the Dark 3	9,99
Autobahn Total	9,99
Balls of Steel	9,99
Battle Zone	9,99
Bing 2	9,99
C 64 Spiele	9,99
Dark Omen (Warhammer)	9,99
Deadlock	9,99
Dynasty General	9,99
Earth 2140	9,99
Earth 2150	9,99
Excessive Speed	9,99
Flying Heroes	9,99
F1 Racing Sim 2+Addon	9,99
Game Gallery	9,99
Gorky 17	9,99
Autobahn Raser 2	19,99
Baldur's Gate SAGA	39,99
Bophomets Fluch 2	39,99
Battle Isle Platinum Edition	39,99

Battle Zone 2	34,99
Battlebon 2001*	34,99
Big 12 Jagerpack	34,99
Breakout	24,99
Bundesliga Stars 2000 Classic	24,99
Catan - die erste Insel Gold	39,99
Civilization 2 Test of Time	24,99
Colin McRae Rally Classic	24,99
Commandos Double Pack	39,99
Croc 1	14,99
Dark Reign 2	39,99
Darkstone Classic	29,99
Delta Force	29,99
Delta Force 2	29,99
Der Klomanager	29,99
Dmoll Inside	24,99
Die Siedler 3 Gold	39,99
Die Volker SP	24,99
Driver SP	24,99
Dune 2000 Classic	29,99
Dungeon Keeper 2	24,99
Emergency - Fighters for Life	19,99
European Airwar	24,99
Eurosport Collection 1	39,99
Eurosport Collection 2	39,99
Evolva Mutation Pack*	34,99
Fleet Command Classic	29,99
Force Commander Classic	39,99
Frogger 2	29,99
Gabriel Knight 3 - Gold	34,99
Game Gallery + Lösung	19,99
Gamers Choice	39,99
Gangsters	29,99

Gold Strategie Games	29,99
Grand Prix 3 Track Pack	24,99
Grim Fandango	39,99
Hard Line Counterstrike	19,99
Heavy Metal FAKK 2	39,99
Heretic 2 engl.	14,99
Homeworld	24,99
Preiskniller	**9,99**
Ibiza Comic Poker	9,99
Imperium Galactica 1	9,99
Little Big Adventure 1	9,99
Might & Magic 7 dt + EV	9,99
Need for Speed 2	9,99
Prince of Persia	9,99
Racing Simulation 2 + Add-On	9,99
Rail Road Tycoon Deluxe	9,99
Road Rash	9,99
Rollcage Stage 2	9,99
Seven Kingdoms 2	9,99
Shanghai 2 Drachenauge	9,99
Silent Service 2	9,99
Theme Park	9,99
Total Annihilation	9,99
Total Annihilation: Kingdoms	9,99
Indiana Jones 5	39,99
Interstate 82	39,99
Jack Quiz Pack	39,99
Keppert Alliance 2	29,99
Kicker - Der Fußball-Manager	24,99
Kiss Psycho Circus	39,99
Larry Suit Collection 2001	24,99

Lucas Arts: 10 Adventures	34,99
Mechwarrior 3	24,99
Messiah - Die verschwiegenen Sünden*	34,99
Motocross Madness	24,99
Moon Project	39,99
Moorhuhnjagd 1	19,99
Moorhuhnjagd 2	19,99
NBA 99	14,99
NBA 2000 Classic	24,99
Nice 2 Kingsize	34,99
Outcast SP	24,99
Outlaws	24,99
Phantasmagoria 2 (kein Index)	24,99
Pizza Syndicate	29,99
dto. Mission	24,99
Power Torrent Memorial Box	24,99
Police Quest 1+2	24,99
Pro Pinball: Big Race USA	24,99
Pro Pinball: Fantastic Journey	24,99
Rainbow Six: Gold Pack	34,99
Rainbow Six: Rogue Spear	39,99
Rainbow Six: Urban Operations	34,99
Risiko 2	24,99
Schleichfahrt	24,99
Sesterra Core	34,99
Skat: Grand Ouvert	24,99
Star Fleet Command: Captain Edition	34,99
Star Trek: Der Aufstand	39,99
Starcraft	14,99
Superbikes 2000 Classic	29,99
System: Shock 2 Classic	24,99
Take Driver	19,99
Thandor	24,99

Theme Park+Theme Hospital	34,99
Toca 2	19,99
Tom Clancy SNN	14,99
Tomb Raider 2	34,99
Tomb Raider 3	34,99
Tomb Raider 4	79,99
Preiskniller	**5,99**
Abomination	5,99
Abe's Oddysee: Exoddus	5,99
Ultima Online: Renaissance	29,99
Unreal Tournament SP	24,99
Wall Street Tycoon	39,99
Warzone 2100 Pl. Coll. + Lösung	29,99
Wheel of Time SP	29,99
X-Beyond the Frontier	39,99
dto. Mission	34,99
X-Wing - Alliance	39,99
You don't know Jack 1	19,99
You don't know Jack 2	29,99
You don't know Jack Quizpack (1+2)	34,99

Liste „Zubehör" anfordern

CH Products

F-16 Fighter Stick	49,99
Gamestick 4	24,99
Gamestick 14	34,99
Gravis	
Gamepad Pro (auch USB)	29,99
Logitech Wingman	
Cordless MouseMan Wheel	99,99
Cordless Wheel Mäus USB + PS/2	64,99

Force 3D Stick	139,99
Strike Force 3D USB	179,99
Heel MouseMan	109,99
Wheel Mouse Optical	69,99
MouseMan Wheel Optical	89,99
Extreme Digital 3D USB + Gamepport	69,99
Rumble Pad	79,99
Microsoft Sidewinder	
Gamepad Pro	59,99
Force Feedback Joystick 2.0 USB	179,99
Force Feedback Wheel USB	239,99
Precision 2 Mothrg USB Wheel	99,99
Game Voice	99,99
Saitek	
Dashboard 2	89,99
P 2000 Tilt Pad	79,99
Cyborg 3D Digital Stick USB	69,99
Cyborg 3D Digital Stick USB Gold	89,99
ST 200 Stick USB	59,99
Guillemot / Thrustmaster	
360 Modena Lenkrad	119,99
360 Modena Pro Lenkrad	179,99
Ferrari F1 Lenkrad	229,99
Top Gun Fox 2 Joystick	49,99
Top Gun Fox 2 Pro Joystick	89,99
Top Gun Afterburner	139,99
Leadtek	
Winf.Geforce 2 GTS 32 MB DDR TV-Out	599,99
Winf. Geforce 2 Mx 32 MB SDR TV-Out	319,99
Winf.Fast GeForce 2 Ultra	1299,99
WinFast 4X Sound	89,99
Netzwerkkit:	
Dynalink Easynet Live 8 Prof.	329,99

PC CD-ROM

Aderlatag: Luftschlacht um England	74,99
Age of Empires 2	79,99
dto. Khan (Mission)	39,99
dto. Conquerors und Kampagnen	19,99
dto. Offizielle Mission: The Conquerors	54,99
Age of Empires Collection	139,99
Age of Sail 2*	74,99
Akiens Artifact	74,99
Alice - American McGee	89,99
Allegiance edA	69,99
Alone in the Dark 4*	74,99
America - No Peace beyond the Line	69,99
Anne Frank Haus	49,99
Anno 1602 Gold-edition	39,99
Anno 1503* inkl. Versandkosten	89,99
Anstoß 3	89,99
Anstoß Action*	59,99
Aqua Nox*	79,99
Art of Magic*	74,99
Asheron's Call	69,99
Autobahn Raser 3	59,99
B 17 Flying Fortress 2	69,99
Baldur's Gate: Icewind Dale	69,99
Baldur's Gate 2	79,99
dto. Add-On: Heart of Winter*	44,99
Battle Isle: Der Andosia Konflikt	89,99
Black & White*	99,99
Blair Witch Project 1: Rustin Parr	44,99
Blair Witch Project 2	44,99
Blair Witch Project 3	44,99
Blizzard Anthology	44,99
(Diablo + WarCraft 2 + StarCraft + dto. Brooduar)	
Bleem	49,99
Blerlus Offroad	74,99
Bundesliga Stars 2001	79,99
Bundesliga Stars 2001 - Fussb. Manager	79,99
Carmageddon TDR 2000	49,99
Championship Surfer* DM	74,99
Chessmaster 8000	49,99
Chicken Run	69,99
Civilisation: Call to Power 2	79,99
Clive Barkers Undying*	79,99
Close Combat: Invasion Normandie	74,99
Clusterball Basis	24,99
Clusterball Extrem	59,99
Cold Blood	79,99
Colin McRae Rally 2	79,99
Combat Flight Simulator 2.0	84,99
C & C 3 Alarmstufe Rot Classic	29,99

C & C 3 engl.	39,99
C & C 3 Feuersturm	34,99
C & C 3 Megabox	74,99
C & C 3 Tiberium Konflikt	74,99
Command & Conquer: Renegade*	79,99
Command & Conquer: Alamstufe Rot 2	89,99
Commandos DoublePack mit Lösungen	49,99
Cossacks	79,99
Cossacks Back to Wars	89,99
Croc 2	44,99
Cultures - Die Entdeckung Vinlands	79,99
Dark Project 2	79,99
Dave Mirra Pro Style BMX	59,99
Delta Force 3: Land Warrior	89,99
Demon World 2	69,99
Der Clou 2*	79,99
Der Herbstmeisgigant 2*	79,99
Der Patrizier 2	89,99
Der Trainer 2	49,99
Der Verkehrsgigant Gold	89,99
Desperados*	79,95
Dia 2 dt. Anl.	69,99
Diablo + Mission	34,99
Diablo 2	79,99
Diablo 2 Limited Edition	79,99
Die Gilde*	74,99
Die Sims 4	79,99
Die Sternenfahrer von Catan	69,99
Die Volker 2*	79,99
Dino Crisis	69,99
Dracula 2	69,99
Dragon Stones	44,99
(Birthright + Betrayal at Antara + Rückkehr nach Krondor)	69,99
Duke Nukem* (nicht forever)	44,99
Dukes of Hazzard Racing	74,99
Egypt 2	69,99
Emperor - Schlacht um Dune*	79,99
Emergency Police	59,99
Enemy engaged - Comanche vs. Hokum	69,99
Eurofighter Typhoon*	69,99
Europa Universalis	69,99
Evil Dead*	74,99
Evil Islands	74,99
Everquest + Ruins of Kunark	49,99
dto. Add-On Scars of Velious	79,99
F1 Championship Season 2000	89,99
F1 2000	89,99
F1 Official Team Manager	89,99
Falcon 4.0	54,99

Fifa 2001	84,99
Final Fantasy 8	79,99
Flucht von Monkey Island	89,99
Fussmanager 2000 Pro	119,99
Fly 2K	74,99
Liste „Flugsims" anfordern!	
Ford Racing	69,99
Formel 1 99	69,99
Frits 6	74,99
Frontenland - Der Eisenbahnpioner	74,99
Frontschweine	74,99
Game Maker Pro	39,99
Game Progr. Starter Kit 4.0	89,99
Gamers Choice - Spielesammlg. 10 Titel	49,99
Age of Wonders, Martian Gothic, GTA 2, Hidden & Dangerous, Fly, Flying Heroes, Railroad Tycoon 2, Tzar, East Front 2, Battle of Britain)	
Giants	79,99
Gifty	69,99
Gorasul: Lost Souls*	74,99
Gothic *	74,99
Grand Prix 3	69,99
Grand Prix Evolution	59,99
Gromada*	74,99
Ground Control	74,99
Gunship 3	69,99
GSM Quiz	54,99
Half Life Generation Pack	64,99
dto. Opposing Force	39,99
Half Life: Generation v2	44,99
Half Life: Gunman Chronicles dt	69,99
Half Life: Gunman Chronicles US-Vers	69,99
Half Life: Counterstrike US-Version	24,99
Hazard	59,99
Herr Ivikabi*	74,99
Hellboy	69,99
Heroes of M&M 3: Shadow of Death	69,99
Heroes of M&M Trilogy	74,99
Hidden & Dangerous Double Pack	74,99
Hired Team Trial: Gold	74,99
Hitman Codename 47	69,99
Homeworld 2: Cataclysm	54,99
Imperium der Ameisen	79,99
Imperium Galactica 2	69,99
Indiana Jones 5 + T-Shirt + Mousepad	49,99
Insane	74,99
Infestation	44,99

Invasion Deutschland	59,99
Invictus - Im Schatten des Olymp	64,99
James Bond: No One Lives Forever	74,99
jetfighter 4	74,99
Kicker 2	74,99
Kingdom under Fire	69,99
Konig Artus	69,99
Lego: Alpha Team	69,99
Lego: Island	69,99
Links LS 2001	84,99
Longest Journey	59,99
Madden NFL 2001	79,99
Maximum Flight	64,99
Max Payne*	84,99
MDK 2	69,99
Mech Warrior 4	89,99
Mercedes Benz Truck Racing	79,99
Metal Gear Solid dt + EV	69,99
Mittoen Mainz 2	69,99
Might & Magic 8	74,99
Might & Magic Mil	69,99
Moho	74,99
Monkey Island 4 - Flucht von	89,99
Monopoly Tycoon*	69,99
Motocross Madness 2	64,99
MTV - Sports Skateboarding	64,99
Myst 3 Exile*	79,99
NBA Live 2001	89,99
Need 4 Speed	54,99
- Brennender Asphalt Classic	29,99
Need 4 Speed Motor City Online	79,99
Neo Tokyo	79,99
Nox Classic	29,99
NFL 2001	79,99
NHL 2001	79,99
NHL 2001 EV	89,99
Odyssee	74,99
Oil Tycoon*	69,99
Oni	74,99
Panzer General: Untern. Barbarossa	69,99
Pharao + Caesar 4	74,99
Pizza Connection 2	74,99
Planescape Torment	74,99
Play the Games Vol. 2	54,99
Play the Games Vol. 3	49,99
Police Quest Swat 3	64,99
Pompei	74,99
Pro Rallye 2001	79,99
Pulverjarm	44,99

Rainbow Six: Covert Ops	59,99
Real Never Ending Story*	74,99
Resident Evil 3 dt	79,99
Revolution of Arcade edA	64,99
Rising Sun	69,99
Roland Garros Tennis 2000	64,99
Roller Coaster Tycoon	49,99
dto. Loopy Landscapes (2 Add-Ons)	34,99
RTL - Alarm für Cobra 11	49,99
RTL Skispringen 2001	44,99
Rugby 2001 EV	59,99
Ruhm und Rechtsm	54,99
Rune	74,99
Sacrifice Special Edition	74,99
Severance: Blade of Darkness*	74,99
Die Sims	74,99
Sim City 3000: Das volle Leben	39,99
Shadow Quests	44,99
Sheep	69,99
Shogun	69,99
Shogun Total War: The Mongol Invasion	29,99
Silent Hunter 2*	69,99
Sim City 3000 Classic	29,99
Sim City 3000 Deutschl.	69,99
Simon the Sorcerer 3*	69,99
Spec Ops 2	59,99
Squad Leader*	64,99
Starfleet Command 2	69,99
StarLancer	84,99
Stars! Supernova*	69,99
Starship Troopers	64,99
Startopia: Die Raumstation*	74,99
Star Trek Armada	49,99
Away Team*	79,99
Captain's Chair	29,99
Conquest Online	39,99
Creator Warp 2	74,99
Der Aufstand	39,99
Klingon Academy	74,99
New Worlds	64,99
The Fallen edA	79,99
The Fallen deutsch	74,99
Tiger Woods	79,99
Voyager Special Edition	99,99
Submarine Titans	79,99
Sudden Strike	74,99
Summoner*	79,99
Superbike 2001	74,99
Swat 3 Elite Edition	49,99
Swat 3 Elite Edition EV	54,99

Tachyon	69,99
Techno Mage	72,99
The Final Conie	69,99
Theme Park Mystery	74,99
Theme Park World Classic	29,99
Three Kingdoms	74,99
Tiger Woods PGA Tour 2001	69,99
Timeline	74,99
TOMB Raider - Die Chronik	84,99
Tony Hawk's Pro Skater 2	59,99
Totally Unreal Special Edition	74,99
Trespa 2*	64,99
Triple Play 2001	79,99
Trivial Pursuit 2000	74,99
TV Star	54,99
UEFA Champions League 2000	74,99
Ultima 9 Ascension	69,99
Ultima Online: Third Dawn	29,99
Ultima World Edition	69,99
dto. Renaissance	29,99
dto. Gametime Code	69,99
Urban Chaos	74,99
V-Rally 2 Expert Edition	69,99
Vampire: Die Maskerade dt	79,99
Vampire: Die Maskerade engl	89,99
dto. Special-Edition im Sarg	119,99
Venezia	74,99
Vikings	74,99
Virtual Pool 3	54,99
Virtual Sniper	74,99
Wall Street Trader 2001	54,99
Warlords Battlecry	69,99
Warner Aquapfbrenner*	49,99
Wer wird Millionär	69,99
Wizard & Warrior	64,99
Wild Wild West	59,99
World Championship Snooker	74,99
Worms Armageddon	49,99
Worms World Party	74,99
You don't know Jack 3	69,99
Zeus, Herrscher des Olymp	79,99
101 Dalmatiner*	74,99
Liste „Kindersoftware" anfordern	
Volständiges Programm von ADDY, Ubisoft, Ravensburger, Tivola, Disney u.v.m.	

+++ Versandkostenfrei ab 100,00 DM Warenwert !!! +++

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 100,00 DM Warenwert
- Versandkosten bei schriftlicher Bestellung: (Post/E-mail/Fax) 3,99 DM + 3,- DM NNG der Post
- Versandkosten bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM + 3,- DM NNG der Post
- Teillieferung ab Warenwert von 40,- DM

* = Zum Zeitpunkt der Druckleguna noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Unsere Bestelladresse für Deutschland:
- Telefon: 0831 / 57 51 57
  01805 / 22 53 00
- Telefax: 0831 / 57 51 555
- Internet: www.game-it.com
- E-mail: Bestellung@game-it.com
- Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau

Unsere Bestelladresse für Österreich:
- Game it! AG - A-6691 Jungholz
- Tel. 05676/8372
- Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling berahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Sie erreichen unser Call Center:
Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr

"Der Testsieger: Hier wird Ihre Bestellung ernst genommen"
Versandhandel-Test PC Action 9/2000

Shops:

Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen willkommen - Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

26122 Oldenburg
Game Shop
Staulinie 16 - 17 - 0441/12622

28195 Bremen
SOFTSALE
Bahnhofsplatz 9 - 0421/1692978

30159 Hannover
SOFTSALE
Markstr. 45 - 0511 / 322936

31134 Hildesheim
Softsale-Partner Ralf Höft Spiele
Bernwardstr. 7 - 05121 / 515519

31582 Nienburg
SOFTSALE
Schlosspiatz 19 - 05021 / 910416

33602 Bielefeld
SOFTSALE
Kavalleriestr. 8 - 0521 / 60442

34117 Kassel
Netzwerkspiele im Laden!
Obere Königstr. 3-5 - 0561/7392030

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/905170

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

76829 Landau
Westbahnstr. 11 - 06341/144191

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87527 Sonthofen
Magic Media
Blumenstraße 17

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

88131 Lindau
3Plus -
Rickenbacherstr. 73 - 08382/9676-0

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 5 – 09231/667650

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760

Ich mein' ja nur



Biete magisches T-Shirt ...

... mit Redakteursschweiß für DM 500,-. Auktion beginnt am 01.03.01 und endet am 03.03.01. Ich akzeptiere nur Bargeld. Ich habe einen ganzen Tag hart an den Duft-Stats gearbeitet und ein beeindruckendes Ergebnis erzielt. Kein Paladin der Welt könnte dieser Waffe standhalten! Im Ernst: Wenn es Verrückte gibt, die bei Ebay ihre Everquest-Charaktere für Tausende von Dollars feilbieten und noch Verrücktere finden, die sie ihnen abkaufen, dann werde ich mein Hemd doch für lumpige 500 Märker loskriegen! Im Gegensatz zu einer etwa gleich teuren Everquest Tranix Crown auf Fennin Ro (Erstgebot $ 200,-) hätte es zumindest noch einen gewissen praktischen Nutzen ...

Herbert Aichinger

Myst 3: Exile

Adventure Blendende Schönheit



Myst 3: Exile entführt den Spieler in fünf fantastisch realistisch wirkende Renderwelten.

Nach den für viele Spiele-Freaks schwer nachvollziehbaren Erfolgen der Grafik-Adventures *Myst* und *Riven* steht nun mit *Exile* eine weitere Episode der Abenteuer für die Ästheten unter den Computerspielern unmittelbar bevor. Fünf verschiedene, auch diesmal wieder fotorealistisch durchgestylte Welten dürfen in beliebiger Reihenfolge erforscht werden. Die Rätsel werden die gewohnte Mischung aus Logikpuzzles und surrealistischen Apparaturen bieten.

Info: www.myst3.com



Fünf grundverschiedene Welten mit surrealistischen Landschaften wird Myst 3: Exile zum Erkunden bieten.

Außerdem

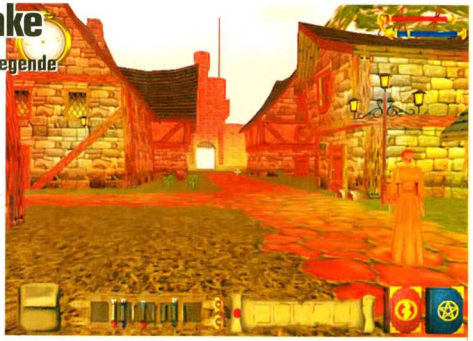
/// Revolution Software arbeitet gegenwärtig am dritten Teil der Adventure-Serie **Baphomets Fluch**. Vorläufiger Titel: **The Sleeping Dragon**. /// **Headfirst Entertainment** (*Simon 3D*) entwickeln für **Fishtank Interactive/Ravensburger Interactive** ein auf den Romanvorlagen von **H.P. Lovecraft** basierendes Adventure mit dem Titel **Call of Cthulhu**. ///



Inhaltlich orientiert sich das Ultima-Remake von Peroxide sehr eng am Original.

Ultima 1: Remake

Rollenspiel Rückkehr einer Legende



Für das Remake von Ultima 1 haben die Idealisten von Peroxide sogar eine eigene, leistungsfähige 3D-Engine entwickelt.

Lang, lang ist's her, dass sich Spieler in den 80er-Jahren, der Zeit von *Ultima 1*, mithilfe von ein paar ASCII-Sonderzeichen in fremde Fantasiereiche versetzen ließen. Da das spielerische Konzept des ersten *Ultima*-Teils jedoch bis heute nichts von seiner Faszination verloren hat, machte sich 1999 das kleine dänische Team Peroxide an die Programmierung eines zeitgemäßen Remakes. Die Grundsubstanz des Ur-*Ultima* bleibt weitgehend unangetastet, doch Sie erleben Ihre Aufträge nun aus der Ich-Perspektive in einer bezaubernden 3D-Welt. Richard Garriott hat übrigens sein Einverständnis gegeben, dass die Entwickler ihr Werk im Internet als Freeware veröffentlichen dürfen.

Info: www.peroxide.dk

VK&K, Frankfurt

HEROES™ CHRONICLES

FANTASY-STRATEGIE VOM FEINSTEN









EINE REIHE AUS DER WELT VON HEROES OF MIGHT AND MAGIC™

Ab Ende Januar im Handel.

3DO™ NEW WORLD COMPUTING®

©2000 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Heroes of Might and Magic, Heroes, New World Computing and their respective logos, are trademarks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company.

Might and Magic Qualitätsprodukt

www.mm-universe.de

INFOGRAMES

www.de.infogrames.com

Ich mein' ja nur



Hallo Onkel Doc!

Zugegeben, mit zwei, drei Dutzend Urlaubstagen im Jahr kommt man nicht so weit. Andererseits: Was dem Arzt erzählen, um den begehrten gelben Krankenschein abzugreifen? Unentschlossenen wird jetzt mit der „Krankheitssimulator"-CD für 19,95 Mark geholfen. Die beschreibt nämlich 15 Krankheitsbilder, inklusive einer umfangreichen Anleitung, was man dem Onkel Doktor zu erzählen hat. Verspüren Sie vielleicht ein Drücken im Magen, Kopfschmerzen und haben kaum Hunger? Bingo! Sie haben eine Magen-Darm-Grippe und müssen die nächsten fünf Tage das Bett hüten. Der Clou: Mit dem mitgelieferten „Simulantentester" können Sie vorm Gang ins Wartezimmer prüfen, wie überzeugend Ihr Krankheitsbild rüberkommt. Und dass wir Deutschen für solch kranke Ideen zu haben sind, beweisen die Verkaufscharts. Dort steht der „Krankheitssimulator" auf Platz 1 …

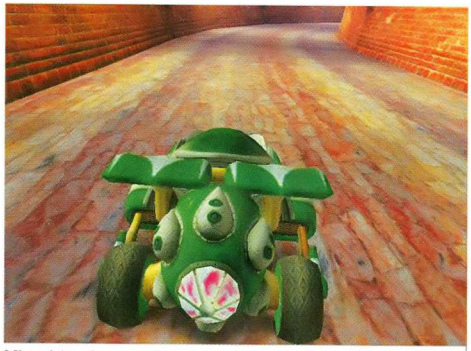
Christian Sauerteig

Crazy Car Championship

Rennspiel **Abgefahrener Zukunfts-Raser**

Synatic Soup werkelt momentan an einem futuristischen Rennspiel namens *Crazy Car Championship*. Der Name ist im wahrsten Sinne des Wortes Programm: Schauplatz der Rennen ist nämlich eine Reihe fliegender Inseln. Dort brettern Raser mit seltsamen Vehikeln umher, die sich der Spieler nach dem Baukastensystem aus völlig abgefahrenen Komponenten selbst zusammenbasteln darf. Der Startschuss für den Arcade-Raser fällt im Frühjahr.

Info: www.synapticsoup.com



Mit solch seltsamen Gefährten haben Sie es bei CCC zu tun.

Außerdem

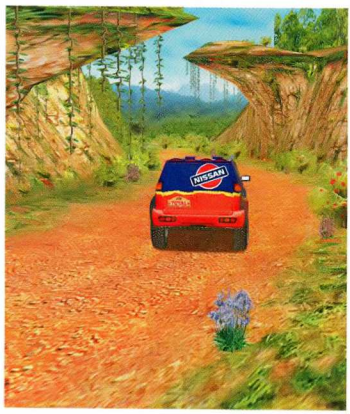
/// Nach langem Hin und Her erscheint die Basketball-Simulation **NBA Live 2001** nun endlich **Anfang März**. /// Die Macher der **Helikopter-Simulation Apache Havok** werkeln an einem noch namenlosen **Rennspiel**. /// **Baseball-Freunde** aufgepasst: Im Mai erscheint mit **High Heat Baseball 2002** der viel versprechende Nachfolger des **meistverkauften Baseball-Spiels** aller Zeiten in den USA. /// **Anstoss Action** wird nun doch erst im **Mai** erscheinen, und nicht wie ursprünglich geplant im März. Mehr dazu in unserem **Spielerforum** auf der Heft-CD. ///

Dakar Rally

Rennspiel **Brennend heißer Wüstensand**

Acclaim macht's möglich: Im Sommer können Sie es Jutta Kleinschmidt gleichtun und bei der berühmt-berüchtigten Dakar-Rallye um einen Platz auf dem Siegerpodest kämpfen. Auf unterschiedlichem Terrain wie Sand, Kies, Schlamm oder gar im Dschungel entscheiden zwölf Etappen über den Gesamtsieg. Zur Auswahl stehen 24 Fahrzeuge, darunter nicht nur klassische Rallye-Wagen, sondern auch Motorräder, Quad-Bikes oder Buggys.

Info: www.acclaim.de



Zwei der insgesamt zwölf Rallye-Etappen führen Sie sogar durch den tiefsten Dschungel.

Die detailreiche Grafik macht einen sehr guten Eindruck. Sogar in der Pfütze spiegelt sich die Umgebung wider.

ASUS®

Machen Sie Ihren PC zur MultimediaMaschine



3D/2D Grafik vom Feinsten



DVD Playback



Videoaufnahme in Echtzeit mit FullD1 Kompression und Videobearbeitung.



3D Spiele mit Virtual Reality und OSD-Unterstützung



Fernsehen und Video am PC



Spielen auf Ihrem Fernsehgerät



Anschlussmöglichkeiten



Videorekorder/ Camcorder | Antenne/Kabel | Soundkarte | Fernsehgerät | Videorekorder | ASUS 3D VR-Brille | Monitor

V7100 DELUXE COMBO

Die AGP-V7100 Deluxe Combo bietet mehr als eine gewöhnliche Grafikkarte. Sie reizt nicht nur nVIDIA®s GeForce2 MX GPU aus, sie bietet auch uneingeschränkte Unterhaltungsmöglichkeiten. Dazu zählen Funktionen wie z.B. ASUS Digital VCR, Videoaufnahme in Echtzeit und mit Full-D1-Kompression, Videobearbeitung, ASUS Video Security, ASUS SmartVR Stereoskop-Brille, TV-Ausgang, TwinViewTM und noch vieles mehr. Mit dieser Karte machen Sie aus Ihrem PC eine universelle Unterhaltungsmaschine.

GeForce2 MX



3 YEARS WARRANTY

ASUS

www.asuscom.de

CeBIT HANNOVER 22. - 28. 3. 2001 Halle 13 Stand D69

Gemini Electronic Handel
Ungerer Str. 161
80805 München
Tel.: 089/3 60 51 30

Comptronic
Dietmar-Koel-Str. 26
20459 Hamburg
Tel.: 040/3 19 79 76

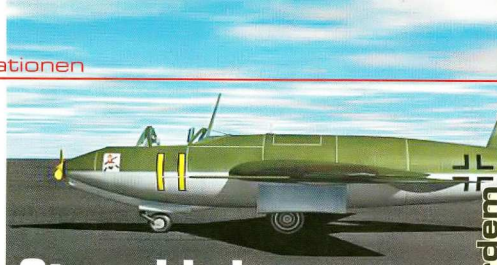
Ich mein' ja nur



Ich will mein Laserschwert!

Als passionierter PC-Spieler kann ich manchmal nur noch den Kopf schütteln. Wie eine Bombe schlug kürzlich die Meldung ein, dass Lucas Arts die PC-Entwicklung des 3D-Laserschwert-Abenteuers Obi-Wan zugunsten der Next-Generation-Konsolen eingestellt hat. Der Titel könne die hohen technischen Qualitätsanforderungen nicht erfüllen, hieß es. Seufz! Nun gut, ist ja vielleicht noch nachvollziehbar, wenn Spiele-Designer hohe Ansprüche an ihre Arbeit stellen. Davon kann ich als Zocker ja nur profitieren, oder? Jetzt allerdings kündigen die digitalen Star-Wars-Vermarkter die PC-Fassung des Nintendo-64-Actionspiels Battle for Naboo an. Ja Herrgott! Was soll jetzt das? Wo bleiben hier die selbst so hoch gesetzten „technischen Qualitätsanforderungen"? Oder soll hier ein PC-Spielchen mal eben schnell als Nebenprodukt in den Markt gedrückt werden. Ich will mein Laserschwert!

Christian Müller



Stormbird

Historische Flugsimulation **Geheimprojekt Düsenjäger**

Crosswind macht sich die düsengetriebenen Flugzeuge der deutschen Luftwaffe zum Thema, die am Ende des Zweiten Weltkrieges als „Geheimwaffen" entworfen wurden. Neben den Messerschmitt-Maschinen der ME-262-Serie steht dabei das damals einzige Flugzeug mit Raketenantrieb, die ME-163B Komet, im Mittelpunkt, komplett mit Einzel-Missionen, historischer Kampagne und Multiplayer-Optionen. Info: www.crosswindsims.com

Außerdem

/// Ups! In der ersten Auslieferung von **B17 Flying Fortress 2** war eine **Link-Liste** zu pornografischen Internet-Seiten versteckt. Entwickler **Wayward-Design** schob die Verantwortung dafür auf Win98-Probleme beim Leeren des Zwischenspeichers. /// **Wilco Publishing** hat die Entwicklung des MS-Flugsimulator-Add-ons **Airport 2000 Vol. 3** mit sieben neuen Flughäfen, drei zusätzlichen Flugzeugen sowie neuen Sounds, Cockpits und Flug-Adventures bekannt gegeben. /// Terminal Realitys **Fly-2001**-Simulation startet **Ende Februar** in die **Betatest-Phase**. Wenn keine größeren Probleme auftreten, soll im April der Gold-Status erreicht werden. ///

Target Korea

Historische Flugsimulation **Jungfernflug über dem koreanischen Tropenwald**

Das völlig unbekannte amerikanische Entwickler-Team Targetware will mit *Target Korea* sein erstes PC-Spiel veröffentlichen. Die Jet-Simulation hat den Korea-Krieg zum Hintergrund, in dem in den 50er-Jahren zum ersten Mal Luftkämpfe mit überschallschnellen Kampfflugzeugen ausgetragen wurden. Dementsprechend werden MIG-15- und F-86-Sabre-Maschinen in der Verkaufsversion (2. Quartal 2001) die Hauptdarsteller spielen. Später sollen neue Maschinen und umfangreiche, kostenfreie Editoren veröffentlicht werden.



Erste Screenshots von Target Korea zeigen eine MIG-15 über dem koreanischen Dschungel.

Info: www.targetware.net

PC-Action-Leser machen mit!

1. Wie alt sind Sie? ☐

2. Welche Spiel-Systeme haben Sie zu Hause oder wollen Sie kaufen?

PlayStation:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
PlayStation 2:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Nintendo 64:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Game Boy:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Dreamcast:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
PC:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Xbox:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Dolphin:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen

3. Wie beurteilen Sie PC Action?

Kompetent:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Kritisch:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Informativ:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Aktuell:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Übersichtlich:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Preiswert:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Optisch ansprechend:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger

4. Welche Noten vergeben Sie an PC Action? (Vergeben Sie eine Schulnote von 1 bis 6. 1 = Gefällt mir sehr gut, 6 = Gefällt mir gar nicht).

Aktuelle Ausgabe:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
Textqualität:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
Layout:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
Titelbild:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
CD-ROMs:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6

5. Haben Sie einen Internet-Anschluss?
○ Ja, ich habe Zugang zum Internet.
○ Ich plane, mir einen zuzulegen.
○ Nein

6. Wie oft im Jahr kaufen Sie PC Action? (Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an). ☐

7. Welche Rubriken und Heftinhalte interessieren Sie?

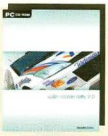
○ Aktuelles	○ Spieltipps
○ Vorschau	○ Hardware
○ Spieletest	○ Spielerforum
○ Blickpunkt	○ CD-Inhalte

8. Welche anderen Computerspiele-Magazine lesen Sie?

9. Welches ist Ihr Lieblings-Genre?
○ Action
○ Adventure
○ Simulation
○ Sport
○ Strategie
○ Rennspiel
○ Rollenspiel
○ Wirtschaftssimulation

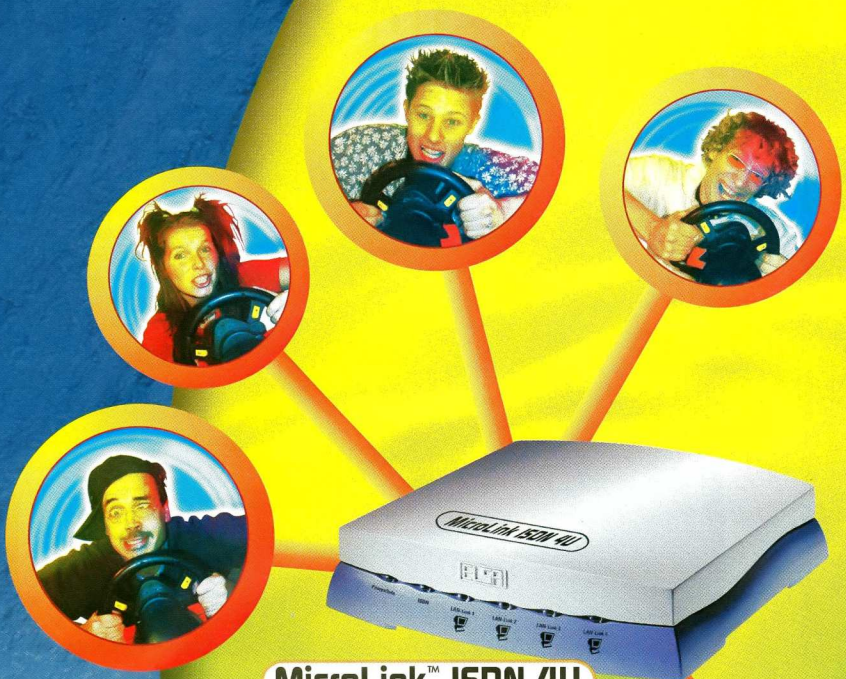
Wir möchten Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe kennen lernen und unsere Leser aktiv an der Gestaltung der PC Action teilhaben lassen. Die kleine Mühe ist jedoch nicht umsonst: Wir verlosen unter allen Einsendern jeweils ein **topaktuelles PC-Spiel.** Einfach ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und an folgende Adresse schicken (Absender nicht vergessen):

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 3/2001
Roonstraße 21
90429 Nürnberg



Herr **Wolfgang Schmidt** aus Kitzingen wurde unter allen Einsendungen gezogen. Wir gratulieren und wünschen viel Spaß mit dem Titel **Colin McRae Rally 2.0** von Codemasters.

ELSA ISDN – Alles, was du willst!



MicroLink™ ISDN 4U

Für nur 499,– DM *

Plug & Play & Fun



ELSA MicroLink ISDN 4U

Das macht einfach Spaß. Jeder mit jedem.

Mit dem ISDN-Adapter *MicroLink ISDN 4U* können alle dank integriertem Netzwerk-Hub miteinander Multiplayer-Games spielen, Spaß haben und gemeinsam auf Drucker, Scanner, CD-Brenner und Festplatten zugreifen. Über einen einzigen Anschluss können bis zu vier User gleichzeitig mit ISDN-Highspeed ins Internet.

ELSA MicroLink ISDN 4U. **Einfach Plug & Play & Fun.**



connect Produkt des Jahres 2000 1. Platz

ELSA-ISDN-Produkte sind ausgezeichnet!
Das *ELSA MicroLink ISDN USB* wurde Produkt des Jahres bei der Leserwahl der Zeitschrift connect.

ELSA

www.elsa.de

*Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers.

Modems | ISDN Adapters | Networking | Videoconferencing | Graphics Boards | Multimedia Accessories | Software | Monitors

ELSA AG · Sonnenweg 11 · 52070 Aachen · Deutschland · Infoline +49-(0)241-606-5112 · Faxline +49-(0)241-606-5199

Ich mein' ja nur



Aus für Gamers Network

Gamers Network GmbH vermietet kostenfrei Internetseiten. Doch damit ist nun Schluss, die Firma ist pleite. Für viele Clans aus dem Unreal-Tournament-Bereich eine bittere Pille, denn die hatten dort ihr Zuhause. In einer Informationsmail heißt es, Zitat: „Die Firma Turtle Entertainment gibt allen Webmastern der Gamers Network Hosted Sites die Möglichkeit, ihre Website in der Turtle Farm, dem neuen Hosting-Angebot von Turtle Entertainment, fortzusetzen." Ich vermute: Jungs, ab dem 15. März ist es vorbei mit lustig, dann dürft ihr zahlen. Eigentlich ist ja nichts dagegen einzuwenden, wenn eine Firma Gewinn machen will. Aber dann soll sie es auch geradeheraus sagen und nicht so mysteriös andeuten. Ich bin auf jeden Fall gespannt.

Tanja Bunke

Planetside

Online-Egoshooter Blickfang und Friendly Fire



Ego-Shooter einmal anders: In Planetside können Sie sich mit Tausenden (!) von Spielern ein Deathmatch nach dem anderen liefern.

Verant gab neue Informationen und beeindruckende Screenshots zum Online-Ego-Shooter *Planetside* heraus. So wird derzeit an der Umsetzung der Friendly-Fire-Einstellung programmiert. Diese erfordert ein wesentlich präziseres Gruppenspiel, da Sie nicht nur den Feinden Schaden zufügen können, sondern ebenso Ihren Gruppenmitgliedern. In vielen Ego-Shooter wie *Unreal Tournament* und *Counter-Strike* ist Friendly Fire bereits gang und gäbe. Über weitere Informationen halten wir Sie auf dem Laufenden.

Infos unter: www.station.sony.com/planetside

Außerdem

/// Freeloader.com bietet in diesem Monat zwei neue Spiele zum kostenlosen Download: **Creatures und GTA 2**. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.freeloader.com. /// Maxis plant, eine **Online-Version** des Verkaufsschlagers **Die Sims** auf den Markt zu bringen, bei der Sie mit anderen Spielern komplette Städte besiedeln können. Wir halten Sie auf dem Laufenden. ///

„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 ansteigenden Menge der Zockerweibchen vor.



Name: Jlona Camenzind
Beruf: Schülerin
Alter: 14
Nickname: [-=GLASCH=-]DeViLGiRl
E-Mail: devilgirl@coolmail.ch
Homepage: www.glasch.com
Lieblingsgenre: 3D-Action-Games
Lieblingsspiele: Counter-Strike, Unreal Tournament, Starsiege Tribes
Seit wann ich spiele: Hmm. Mein erstes Game war wohl AoE 1. Erst danach kam ich durch meinen Bruder langsam auf CS. Das zock ich auch am liebsten, weil man ein bisschen überlegen muss, auch mit der Taktik. Bei UT ballert man einfach los, das ist gut, um sich abzureagieren :-)

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 leserbriefe@pcaction.de. Konventionelle Briefe bitte mit Foto an die Redaktionsadresse aus dem Impressum.

Treasure Hunt 2001: The Mask of Nefer

Online-Schatzsuche Finden Sie den schwarzen Diamanten



Auf Ihrer Reise durch die historischen Stätten verschiedener Epochen können Sie sich mit Spielern aus aller Welt unterhalten.

Schatzsucher oder solche, die es werden wollen, aufgepasst: Max Valentin und Cryonetworks haben eine virtuelle Schatzsuche ins Leben gerufen. Mit anderen Spielern begeben Sie sich auf eine Reise durch Länder und Epochen, um ein Rätsel nach dem anderen zu lösen. Ziel des Spieles und der Suche ist es, die sagenumwobene Schatztruhe mit dem schwarzen Diamanten zu finden. Sämtliche Ortschaften wurden in 3D nachgestellt. Die virtuelle Schatzsuche ist ab sofort für rund 70 Mark im Handel oder über das Internet für 29 Euro erhältlich.

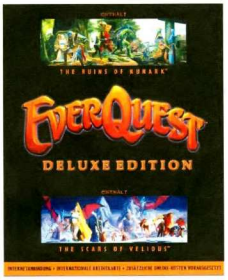
Infos unter: www.treasurehunt2001.com

Everquest und kein Ende

Spielesammlung **Ubi Soft wirft alles zu EQ in einen Topf**

Schlaflose Nächte für Internetzocker: Am 15. März erscheint von Ubi Soft die *Everquest Deluxe Edition*. Für satte 100 Mark sind mit *The Ruins of Kunark* und *The Scars of Velious* beide bisher erschienenen Add-ons mit dabei.

Info: www.ubisoft.de



Everquest Deluxe: Schon der Preis lässt auf Luxus schließen.

Bekannte Gesichter

Budgetspiele **Weitere Klassiker von EA**

Ende Februar gibt es wieder massiv Niedrigpreis-Futter von Electronic Arts. In der Reihe EA Classics legen die Aachener zum Preis von jeweils DM 29,95 gleich einen ganzen Stoß ihrer Spiele neu auf: *NHL 2000*, *Nox*, *C&C: Alarmstufe Rot*, *Theme Park World*, *Sim City 3000*, *Superbikes 2000* und *Need for Speed 4: Brennender Asphalt*.

Info: www.electronic arts.de



Indy vs. Star Wars

Budgetspiele **THQ bringt zwei Lucas-Arts-Spiele**

Die Lizenzen für *Flucht von Monkey Island* und die kommenden Lucas-Arts-Spiele hält in Deutschland mittlerweile Electronic Arts. Das hindert THQ jedoch nicht daran, zwei ältere Titel in seine Budget-Reihe aufzunehmen. *Star Wars Episode I: Racer*, das Rennspiel zum jüngsten *Krieg der Sterne*-Film, kostet inzwischen nur noch DM 29,95. Ebenso *Indiana Jones und der Turm von Babel*, das gerade frisch erschienen ist.

Info: www.thq.de



Das alte Spiel: Sowohl Indy als auch das Star-Wars-Rennspiel kosten weniger.

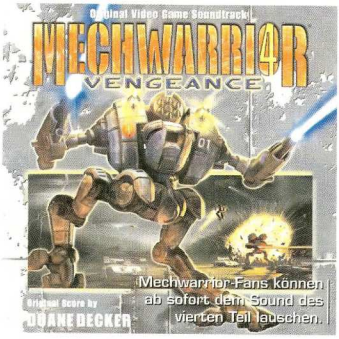
Anakin Skywalker: Im Spiel dürfen Sie selbst Pods lenken.

Außerdem

/// Für knapp 40 Mark bekommen Sie von Virgin in einer extrabreiten Pappschachtel den Flugsimulator **F/A-18E Super Hornet** in der **Officer's Edition**. Info: www.vid.de. /// Die lustigen Ratespiele *You don't know Jack 1* und *2* gibt es jetzt von Take 2 im Doppelpack für 50 Mark. **You don't know Yack Quiz Pack** nennt sich der Spaß. Info: www.take2.de. ///

Mechwarrior 4 Vengeance

Musik **Der Soundtrack zum Spiel**

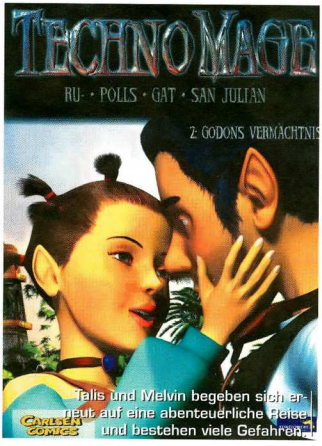


Nachdem die Blechkolosse bereits zum vierten Mal in den Kampf gezogen sind, ist nun auch der Original-Soundtrack zum Spiel im Handel erhältlich. Die CD bietet 32 Musikstücke, beispielsweise den Eröffnungssound zu *Mechwarrior 4 Vengeance*, auf über 70 Minuten Länge. Duane Decker, der sämtliche Sounduntermalungen zu den vier *Mechwarrior*-Teilen komponierte, kreierte den Soundtrack in Zusammenarbeit mit Stan LePard und dem Seattle Symphonie Orchestra. Der Silberling ist für knapp 30 Mark bei Colosseum Schallplatten und Amazon.de erhältlich.

Infos unter: www.colosseum.de

TechnoMage: Godons Vermächtnis

Comic **Neuer Band erschienen**



Die Softwareschmiede Sunflowers veröffentlicht in Zusammenarbeit mit Carlsen Comics das zweite Comic-Heft zum Action-Adventure *TechnoMage. Godons Vermächtnis*, der Nachfolgeband von *Nach dem Sturm*, handelt von der Suche nach Melvins verschollenem Vater. Als Talis und Melvin Godon endlich finden, ist dieser von einem bösen Zauber besessen und braucht Hilfe. *Godons Vermächtnis* ist seit Februar für 19,90 Mark im Handel erhältlich. Der dritte Band der Comic-Serie ist bereits in Planung.

Infos unter: www.carlsencomics.de

Die andere Hitparade



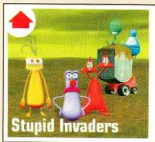
Unübertroffen genial

Das Spiel über Götter und Titanen platziert sich schon aufgrund der innovativen Spielidee und grafischen Umsetzung verdienterweise auf Rang 1. Genug geschrieben, jetzt wird gespielt.



Unheimlich gruselig

Wer Gänsehaut und Geschichten von Clive Barker schätzt, sollte sich schnellstens auf *Undying* stürzen. Es bietet eine nervenaufreibende Horror-Story, verpackt in einem grafisch gelungenen Ego-Shooter.



Unglaublich gaga

Weg mit den Antidepressiva, ran an *Stupid Invaders*. Bei dem tierisch bunten Adventure und seinen derben Witzen bleibt Ihnen eh nur eines übrig: Lachen Sie bis zum Abwinken und warten Sie auf die nächste beklopte Idee.



Unschneller Gang

Als Ritter, Barbar, Amazone oder Zwerg metzeln Sie sich fröhlich durch die Landschaft. Würden sich die Figuren nicht so träge wie nach einem Arthrose-Anfall bewegen, hätte *Severance* sicherlich noch bessere Karten.



Unsäglich grausam

In Strategie-Manier und 2D rauben Sie so lange mit Ihren kleinen Männchen die naheliegenden Gebäude aus, bis Ihnen vor Langeweile die Augendeckel runterklappen. Einfache Schlussfolgerung: schlecht, schlechter, Raub.

Everquest-Figuren

Spielfiguren **Iksars zum Hinstellen**

Toy Vault, Hersteller von Action-Figuren aus dem Video- und Spielebereich, hat in Kooperation mit Sony Computer Entertainment America Inc. einige Helden und Monster des Online-Rollenspieles *Everquest* nachgebildet. Die erste Produktionsserie umfasst acht Geschöpfe, wie beispielsweise den Troll Shamanen, den Splitpaw Gnoll oder einen Iksar Warrior. An den Ausrüstungsgegenständen (Robe, Schwert etc.) wird derzeit noch gefeilt. Die Figuren kosten zwischen 9,99 und 12,50 Dollar.

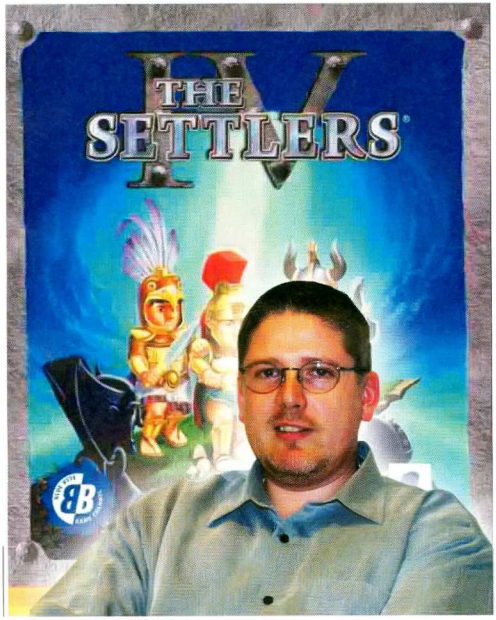
Infos unter: www.toyvault.de



Blue Byte aufgekauft

Der französische Spiele-Publisher Ubi Soft greift beim Siedler-Erfinder zu

Am Abend des 8. Februar gab Ubi Soft (*Rayman 2*) bekannt, den deutschen Spiele-Entwickler und selbstständigen Publisher Blue Byte (*Battle Isle, Die Siedler*) übernommen zu haben. Blue Bytes Entwicklungsstudios in Mülheim, Los Angeles, Moskau, Bratislava und Austin sollen trotz des Besitzerwechsels bestehen bleiben. „Ich bin überzeugt, dass diese Operation die richtige Entscheidung für die Zukunft von Blue Byte ist. Ich habe vollstes Vertrauen, dass Ubi Soft den besonderen Charakter unserer Spiele erhalten wird", so Thomas Hertzler, Gründer und Geschäftsführer von Blue Byte.

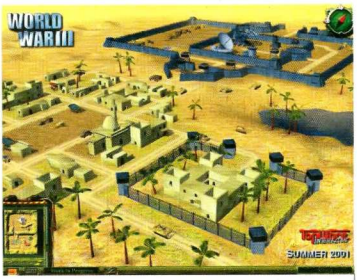


Machtwechsel: Thomas Hertzler musste die Selbstständigkeit seiner Firma Blue Byte aufgeben.

TopWare am Ende?

Die Mannheimer stellten Insolvenzantrag

Es kam sehr plötzlich: TopWare (*Earth 2150*) ging das Geld aus. Als Grund nennt das Unternehmen den Schaden von mehreren Millionen Mark, der durch Untreue-Handlungen eines früheren Beraters sowie Schadensersatzforderungen aus dem Rechtsstreit um die D-Info-CD entstanden sei. Ob TopWare wirklich Vergangenheit ist und was aus den für April und Juni angekündigten Echtzeitstrategiespielen *Iron Dignity* und *World War 3* wird, ist noch fraglich.



Auf dem Weg in eine ungewisse Zukunft: World War 3 von Metropolis.

Sega denkt um

Die Dreamcast-Produktion wird bald eingestellt

Ende März will Sega die Produktion seiner Spielkonsole Dreamcast einstellen und sich auf den Bereich der Spiele-Entwicklung konzentrieren. Das bedeutet gleichzeitig, dass im Bereich Hardware-Vertrieb einige Stellen abgebaut werden und der empfohlene Verkaufspreis des Gerätes auf 299 Mark sinkt. Spiele für Dreamcast werden ebenfalls weiter entwickelt. „Es wird definitiv nicht so sein, dass bei Sega einfach die Telefone abgeklemmt werden und sich die Mitarbeiter in alle Himmelsrichtungen zerstreuen", betont Segas General Manager Thomas Zeitner. Allein in Deutschland konnten bislang etwa 180.000 Dreamcast-Exemplare verkauft werden.



Verbreitet Zuversicht: Sega-Chef Thomas Zeitner.

Ich mein' ja nur



Tod eines Genres? *Warum verkaufen sich manche Spiele eigentlich schlechter als andere? Sicher, Qualität ist da ein nicht unerheblicher Punkt. Aber was, wenn ein Spiel objektiv betrachtet besser ist, besser aussieht, mehr Spaß macht? Auf was ich hinauswill, ist: Warum verkauft sich selbst der fünfte Tomb-Raider-Aufguss mit gut 80.000 Exemplaren etwa doppelt so gut wie ein Heavy Metal F.A.K.K. 2 oder Rune? An der Grafik und den feschen Hauptdarstellern kann es nicht liegen. Oder etwa doch? Liegt es am Marketing? Ist Lara wirklich so beliebt? Oder hassen die Freaks Frau Croft etwa so sehr, dass für sie auch andere Spiele, die eine Verfolgerperspektive verwenden, zu uncool zum Kaufen sind? Schreiben Sie mir Ihre Meinung!*

Joachim Hesse

Außerdem

/// Ganz dem Thema **„Spiele-Entwicklung selbst gemacht"** hat sich die Internetplattform **www.softgames.de** verschrieben. Webmaster Alexander Krug bietet detaillierte Informationen für Neueinsteiger und Fortgeschrittene. /// **Activision** weiter im Aufwind: Laut Firmenangaben stieg der Nettoumsatz für die neun Monate des bisherigen Geschäftsjahres von 468,4 Millionen Dollar im Vorjahr auf jetzt 493,4 Millionen. Der Nettogewinn während der ersten neun Monate des Geschäftsjahres 2001 betrug **19,6 Millionen**. /// Laut dem britischen Fachhandelsmagazin muss *Colin McRae 2.0*-Entwickler **Codemasters** sein Entwicklungsstudio in London schließen und etwa 90 Mitarbeiter entlassen. /// **Wer wird Millionär** von Eidos Interactive hat sich in Großbritannien schon über **eine Million** Mal verkauft. /// Gameplay verkauft Neo Software **(Pirates Online)** an Take 2. ///

DIE PRIME TIME FÜR G



Game On! TV – Das erste Reportage-Magazin für Gamer im deutschen Fernsehen.

Ab 3. März jede Woche auf NBC Europe.

AMER GAME ON! TV



Game On! TV wird produziert von

COMPUTEC MEDIA

Samstag, 19.00 Uhr und Sonntag, ca. 22.00 Uhr (Nach dem Kino-Highlight)

Hinweis: Die Sendefrequenzen von NBC Europe könnt ihr abfragen auf www.giga.de.

Game On! TV findet ihr auf

NBC EUROPE



KREATIVE

Wenn der Durchschnitts-Proll zum Stammtisch wackelt, schüttet er sich zu, diskutiert auf BSE-Rind-Niveau und begegnet danach dem Nudelholz seiner Frau. Es geht anders: Beim monatlichen Entwicklertreffen in Berlin fließt Kreativität. Und die kommt neuen Spielen zugute.

An der in einem Gassenhauer gerühmten Berliner Luft und deren Duft kann's angesichts der Autoabgase wohl kaum liegen, dass Berlin langsam zu einem Mekka für unabhängige Spiele-Entwickler wird. Woran dann? Wir waren diesem Geheimnis auf der Spur, haben vier Firmen besucht und uns für Sie deren Projekte genauer angesehen.

Alle Berliner Spielemacher waren ursprünglich leidenschaftliche Zocker wie Sie und ich. Irgendwann kam der Wunsch auf, etwas Eigenes auf die Beine zu stellen – einfach so, neben Schule oder Studium. „Wir haben erst mal in der eigenen Wohnung losgelegt. Es war eine schwere Zeit. Die erste Demo von *Yager* (Seite 28) haben wir selber finanziert", erinnert sich Timo Ullmann, Chef-Programmierer bei Yager Development. Mittlerweile haben die Jungs einen Vertrag mit THQ, einem großen deutschen Vertrieb, und verdienen ihre Brötchen als Digital-Künstler. „Bei uns war es ähnlich. Wir haben erst einmal ohne Kohle vor uns hingearbeitet und verhältnismäßig schnell und glücklich einen Publisher gefunden", sagt Thomas Langhanki (SpieleEntwicklungsKombinat.ost), Chef-Grafik-Designer für *Wiggles* (nebenstehende Seite). Bei Burns Entertainment, wo man momentan an Jörg Buttgereits *Game of Death* (Seite 30) schraubt, lief es anders. „Wir haben früher Werbespiele gemacht und uns eine finanzielle Grundlage für das jetzige Produktp geschaffen", erläutert Projektleiter Jürgen Winkler.

Gutes Pflaster

Berlin scheint für die Zukunft der deutschen Computerspiele-Industrie ein perfektes Pflaster zu sein. Die Games Academy (www.games-academy.de) vermittelt Praktika bei Softwareschmieden und bietet Workshops und Kurse für angehende Game- und Leveldesigner an. Zudem sorgen zwei Universitäten mit ihren Informatik-Studiengängen für Programmierernachwuchs. Die Filmhochschule Babelsberg liefert beispielsweise Story-Autoren und die Kunsthochschule frisch gebackene Grafikdesigner. „Und ganz wichtig: Hier leben viele Jugendliche, die was stemmen wollen und nicht nur auf Kohle schielen. Unverbrauchte, enthusiastische Leute mit frischen Ideen", betont Bernd Beyreuther von Radon Labs, der Chef-Designer für *Nomads* (Seite 29). Konkurrenzdenken existiert unter den Berliner Teams nicht, im Gegenteil: Es herrscht fast freundschaftliche Stimmung. Beim monatlichen Entwicklerstammtisch tauschen die kreativen Köpfe sogar Tipps aus.

Um mit Monsterprojekten wie in den USA mithalten zu können, hat die Branche hier zu Lande noch keine ausreichende Lobby. „Bei uns haut kein Publisher mal eben zwei Millionen Mark Budget raus", sagt Uwe Beneke, Chef-Grafikdesigner von *Yager*. Ein wichtiger Schritt ist aber gemacht. Gute Spiele made in Germany? Da geht noch was!

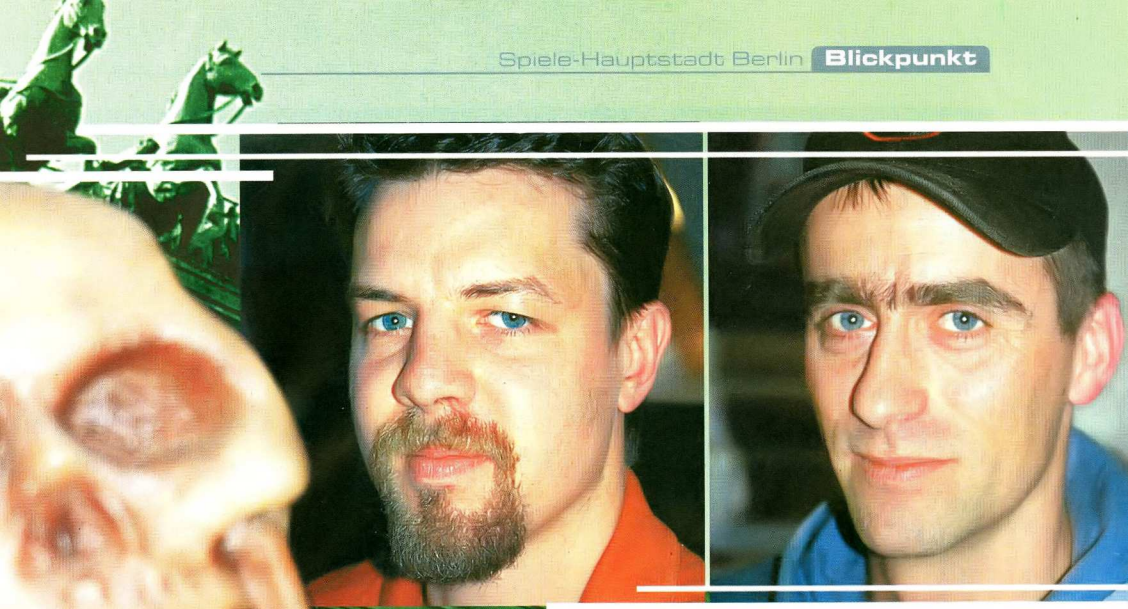
Harald Fränkel

Auf CD-ROM

Berliner Stadtrundfahrt

Spielszenen aus Wiggles, Yager, Nomads und Game of Death

Vorschau.mpg



KÖPFE

Machen Spiele made in Berlin (von links): Thomas Langhanki, Jürgen Winkler, Uwe Beneke und Bernd Beyreuther.

WIGGLES

Im Gegensatz zu den sieben Warmduscher-Gnomen aus Schneewittchen haben die Zwerge in *Wiggles* einen wirklich harten Auftrag: Sie sollen sich durch die Unterwelt buddeln, um dem Höllenhund Fenris etwas vor die Schnauze zu geben. Der Spieler beginnt an der Oberfläche und sorgt dafür, dass seine Schützlinge Rohstoffe und Schätze sammeln, Waffen schmieden, immer bessere Gerätschaften und Gebäude erfinden, sich vorangraben, neue Gebiete entdecken und Kämpfe mit anderen Clans, Trollen oder sogar Drachen überstehen. Statt der für Aufbau-Strategicals üblichen drögen Aufrüsterei stehen echte Missionen wie bei Rollenspielen im Vordergrund. So muss der Spieler schon mal eine holde Zwergen-Maid retten. Identifikation mit den Wuselwesen ist wichtig: Alle haben eine Persönlichkeit mit diversen Fähigkeiten, sie können sich verlieben und ihre Eigenarten vererben. Außerdem darf der Spieler seinen virtuellen Kindern Namen geben. Das Interesse hat Sie gepackt und Sie wollen mehr über die Mischung aus *Siedler*, *Cultures* und *Creatures* wissen? Werfen Sie einfach einen Blick in Heft 1/2001 (Seite 62).

CHECKLISTE

Entwickler:	SpieleEntwicklungsKombinat.ost
Vertrieb:	Innonics
Veröffentlichung:	2. Quartal 2001
Homepage:	www.sek-ost.de

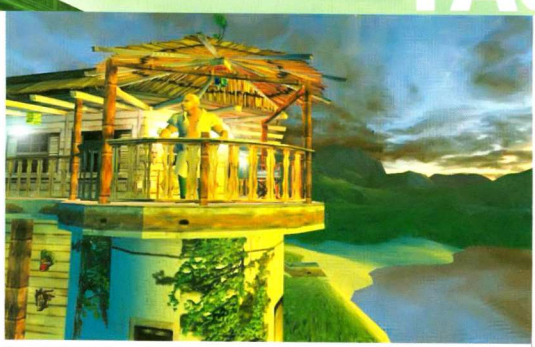


Schlägerei: War Ehebruch im Spiel? Jedenfalls kriegen sich hier zwei (Ex?-)Pärchen kräftig in die Haare.



Obwohl Bitterfeld, ein Landstrich im Spiel, bewusst trostlos wirkt, ist die Grafik wegen der Detailliebe sehenswert. Links oben fliegt der Gleiter des Spielers heran.

YAGER



Gespräche treiben die Hintergrundgeschichte voran. Im Bild ist ein Barkeeper zu sehen, ein wichtiger Nichtspielercharakter.

Als Pilot gerät der Spieler bei diesem Flug-Shooter zwischen die Fronten von mächtigen Firmen, die in nicht allzu ferner Zukunft die Erde regieren und sich bekriegen. Außerdem muss er sich mit zwei weiteren Parteien herumschlagen. Einmal sind das Piraten in einer Freihandelszone, die unabhängig von den Unternehmen ihre eigenen Ziele verfolgen, und zum anderen Maschinen, die sich in einem kargen, vom Bergbau gezeichneten Landstrich namens Bitterfeld gegen ihre menschlichen Erbauer erhoben haben – ähnlich wie im Film *Terminator*. In der ersten öffentlichen Grafikdemo ist noch ein weiteres Szenario zu sehen, das im Vergleich zum erstgenannten völlig anders aussieht und fröhlich-sonniges, karibisches Flair verbreitet. Freuen dürfen sich Baller-Freaks auf heftige Luftgefechte. Weil sich alles nahe dem Erdboden abspielt, erhält das Terrain eine taktische Komponente. Der Gleiter kann sich beispielsweise bei Bedarf flink hinter Hügelketten verbergen. Gesteuert wird die Kampfmaschine wahlweise aus der Verfolgerperspektive oder der Cockpit-Sicht. Ab und an dürfen Sie auf Trägerschiffen landen und deren stationäre Geschütztürme nutzen.

Action-Adventure?

Die Möglichkeit, an bessere Waffensysteme zu gelangen, soll ebenso für Motivation sorgen wie zusätzliche Fähigkeiten. So ist der Kampfjet später auch unter Wasser einsetzbar. Weil den Entwicklern wichtig ist, dass der Titel im Rahmen seiner 25 Missionen nicht zur reinen Ballerorgie verkommt, soll es auch Elemente aus Adventures bieten. Die Missionsbeschreibungen geben nur ein grobes Ziel vor und Sie müssen durch den Einsatz Ihres Gehirnschmalzes herausfinden, was genau zu tun ist. Außerdem bauen die Macher etliche Zwischensequenzen ein. In Gesprächen mit Nichtspielercharakteren erfährt Held Magnus immer mehr von der komplexen Hintergrundstory. Die beinhaltet übrigens auch eine zauberhafte Liebesgeschichte. Es „menschelt" also bei *Yager*, das sogar – falls die Zeit bis zur Veröffentlichung nicht zu knapp wird – mehrere Endsequenzen bieten soll.

CHECKLISTE

Entwickler:	Yager Development
Vertrieb:	THQ
Veröffentlichung:	Ende 2001
Homepage:	www.yager.de



Sie müssen nicht auf Flugzeuge zurückgreifen. Ihre Spielfigur kann dank magischer Kräfte auch lockerflockig ohne technische Hilfsmittel schweben.

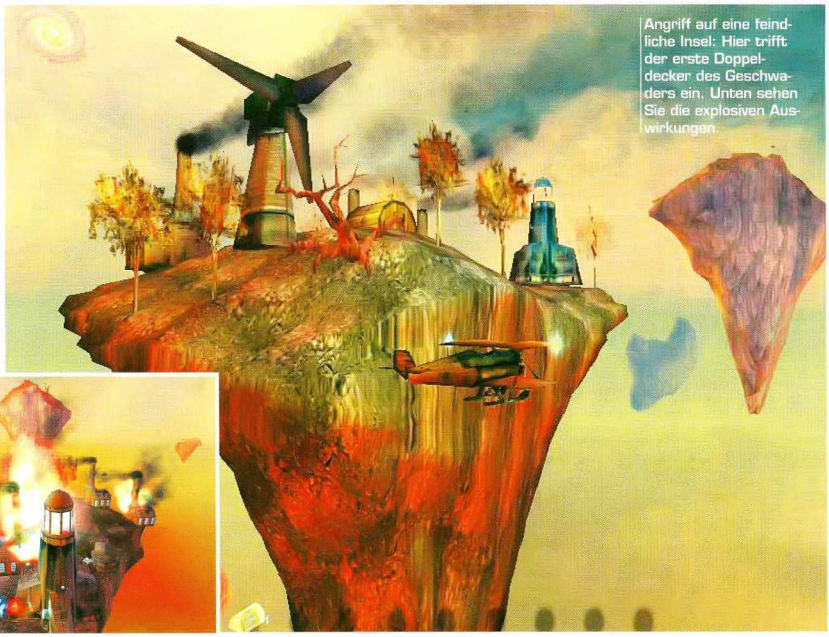
In einer von Technik und Magie regierten Welt, die an die Romane von Jules Verne angelehnt ist, leben die Einwohner von *Nomads* auf schwebenden Inseln. Der Spieler herrscht bei dem Action-Strategiespiel über eine dieser fliegenden Festungen. In der Rolle eines zauberkundigen Helden sammelt er Artefakte, um damit Kraftwerke, Geschütze, andere Gebäude und Kampfeinheiten wie Doppeldecker, Bomber oder Zeppeline zu bauen. Letztere steuert er selbst, indem er hineinschlüpft. Oder er befehligt sie aus der Ferne und schickt sie in die Schlacht gegen andere Ingenieurs-Magier – und später gegen eine Rasse Außerirdischer. Vor Spielbeginn wählen Sie aus drei Charakteren aus, deren Fähigkeiten unterschiedlich gewichtet sind. Wollen Sie mehr Action? Lieber technisches Wissen für den Bau von Gebäuden und Einheiten? Oder haben Sie ein Faible für einen Vollblut-Magier? Wettereinflüsse wie Wind, Regen und Schnee können entscheidend sein, weil sie sich unterschiedlich auf die Macht der drei Klassen auswirken.

50-fache Zauberei

Chef-Designer Bernd Beyreuther, der schon für Microsoft am bekannten *Urban Assault* beteiligt war, verspricht auch Rollenspiel-Elemente. „Einerseits durch die umfangreiche Hintergrundgeschichte, andererseits darf der Spieler auch seine Insel immer weiter aufpäppeln. Der Rollenspiel-Aspekt bezieht sich also nicht auf die Hauptfigur, sondern auf die fliegende Festung." Für spielerische Abwechslung soll bei *Nomads* ebenfalls gesorgt sein. Die Macher planen reine Action-Levels, Missionen mit spannenden Wettflügen und magielastige Abschnitte samt zahlreicher Quests. Der Spieler kann mit seiner Figur auch direkt ins Geschehen eingreifen, indem er bis zu 50 Zaubersprüche einsetzt. Weil er mit gefundenen Artefakten experimentieren darf, ist er sogar in der Lage, wie mit dem Horadrim-Würfel in *Diablo 2* neue Formeln zu erfinden. Unter anderem gibt es Blitz- und Feuerangriffe, Heil- und Reparatursprüche und indirekte Schutzzauber, die die eigenen Kampfeinheiten stärken.

CHECKLISTE

Entwickler:	Radon Labs
Vertrieb:	Noch nicht bekannt
Veröffentlichung:	Mai 2001
Homepage:	www.radonlabs.de



Angriff auf eine feindliche Insel: Hier trifft der erste Doppeldecker des Geschwaders ein. Unten sehen Sie die explosiven Auswirkungen.

GAME OF DEATH

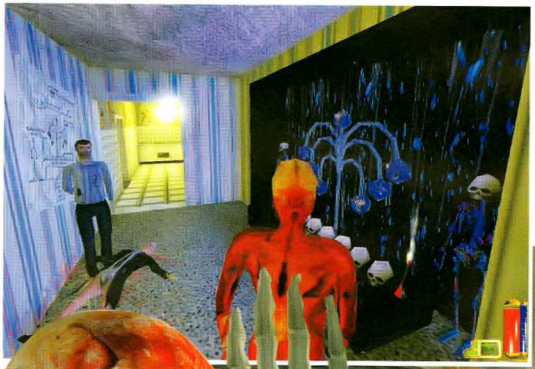
Wenn ein exzentrischer Film-Regisseur wie Jörg Buttgereit an einem PC-Spiel beteiligt ist, dann wird das sicher keine interaktive *Hanni und Nanni*-CD. „Spiel des Todes" – so heißt *Game of Death* übersetzt und der Titel ist Programm. Nach einem Verkehrsunfall fällt der Spieler ins Koma und erlebt in einer Parallelwelt den blanken Horror. Er trifft in der Verfolgerperspektive auf 20 Massenmörder. Um aus der Bewusstlosigkeit zu erwachen, muss er die Killer unschädlich machen, die realen Tätern nachempfunden wurden – und so begegnen Ihnen bei dem Action-Adventure Jeffrey Dahmer, Charles Manson, Albert Fish, Fritz Haarmann, John Waynegacy („Pogo der Clown") und Peter Kürten („Der Vampir von Düsseldorf"). Zwischen den Levels erwachen Sie jeweils aus dem Koma und erleben auf dem OP-Tisch aus der Ich-Perspektive den Fortlauf der Handlung – als Zwischensequenzen. Ist das nicht bizarr genug? Wie wär's dann damit: Wie die Gesundheit der Hauptfigur leidet, lässt sich an deren körperlichem Verfall erkennen. Erst löst sich die Haut, dann die Muskulatur, und wenn Sie schließlich als Skelett durch die Gegend tappen, sind Sie ernsthaft in „Lebensgefahr".

Subtile Grusel-Elemente

„Eine Vertriebsfirma für das Spiel zu finden ist in Deutschland schwierig", weiß Projektleiter Jürgen Winkler, nennt das bekannte Kürzel „BPjS" und die damit einhergehende Angst der Publisher vor finanziellen Einbußen. Dabei wollen die Entwickler die (natürlich gewünschten) Schockeffekte nicht durch brutale Szenen erzielen, sondern mit subtilen Mitteln: So soll unter anderem der methodische Einsatz von Sound für Gänsehaut sorgen. Nach Buttgereits Philosophie, dass nicht literweise Blut spritzen müsse, um dem Konsumenten einen Schauer über den Rücken zu jagen, entsteht nach Aussagen der Macher auch *Game of Death*; eine geschickte Andeutung sorge für weitaus mehr Gruselgefühle. „Geschossen wird eigentlich selten." Oft gelte es, Rätsel zu knacken. Manch einen Gegner kann der Spieler nur mit intelligenten Tricks bezwingen. „Im Prinzip geht es meistens darum, die Gegend zu erkunden sowie die Opfer der Mörder zu finden und zu befreien."

CHECKLISTE

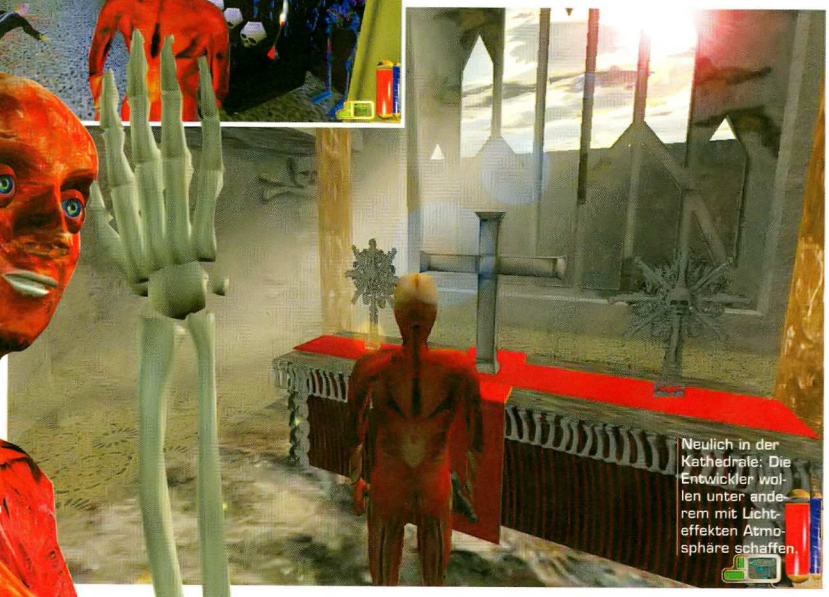
Entwickler:	Burns Entertainment
Vertrieb:	Noch nicht bekannt
Veröffentlichung:	Noch keine Angaben möglich
Homepage:	www.burns.de



In dieser Szene steht uns Massenmörder Albert Fish gegenüber.



Herzlichen Glückwunsch, so sehen Sie als Spielfigur in Jörg Buttgereits Game of Death aus.



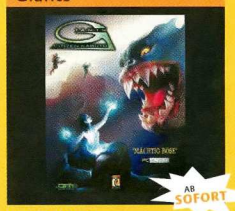
Neulich in der Kathedrale: Die Entwickler wollen unter anderem mit Lichteffekten Atmosphäre schaffen.

Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 255

TELEFONISCH VON 8.30 - 20.00 UHR (SA. + SO. 9.30 - 18.00 UHR) BESTELLEN ...

Giants



AB SOFORT

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD2812
ERHÄLTLICH

DM **69.95**

Severance



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3931
ERHÄLTLICH

DM **79.95**

Sacrifice

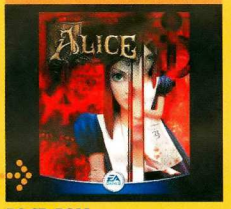


AB SOFORT

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3944
ERHÄLTLICH

DM **79.95**

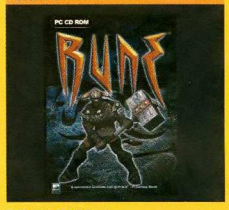
Alice



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3430
ERHÄLTLICH

DM **89.95**

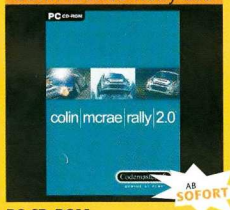
Rune



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3788
ERHÄLTLICH

DM **69.95**

Colin McRae Rally 2.0



AB SOFORT

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3392
ERHÄLTLICH

DM **79.95**

DAS TOP SPIEL DES MONATS

Siedler IV



AB SOFORT

DM **79.95**

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3356
ERHÄLTLICH

Joypad X 6-32 M		DM 29.95	Biathlon 2000 Die Trophy		DM 39.95
LR 360 Modena Pro		DM 189.95	Black & White	MÄRZ 01	DM 99.95
LR 360 Modena		DM 129.95	Blair Witch Project 2		DM 54.95
LR Ferrari FFB m. Pedale		DM 239.95	Bleifuss Offoad		DM 84.95
LR Ferrari m. Pedale		DM 99.95	**C&C AlarmRot 2**		**DM 89.95**
3D Prophet II GTS		DM 829.95	C&C AlarmRot 2	englisch	DM 89.95
3D Prophet II MX		DM 339.95	Call to Power 2		DM 74.95
LR R4 Force Wheel		DM 239.95	Startopia	FEB 01	DM 79.95
Maxi Sound Muse		DM 79.95	Carmageddon TDR 2000		DM 79.95
Top Gun Fox 2 Pro		DM 89.95	Cultures Entd. Vinlands		DM 79.95
Top Gun Afterburner		DM 139.95	C&C 3 Megabox		DM 79.95
Top Gun FFB Afterburner		DM 219.95	Chicken Run		DM 84.95
MS Game Voice Hawk USB		DM 99.95	**Colin McRae Rally2.0**		**DM 79.95**
Game Gallery 2		DM 39.95	Ford Racing 2001		DM 39.95
4x4 Evolution		DM 69.95	Dark Projekt 2		DM 79.95
Adlertag		DM 69.95	Dave Mirra Freestyle BMX		DM 69.95
Age of Empire II Conquerer		DM 54.95	**Delta Force 3 Land Warrior**		**DM 89.95**
AoE II: Kimben und Teutonen		DM 29.95	Desperado	MÄRZ 01	DM 89.95
Amerika		DM 69.95	Demonworld II		DM 79.95
Autobahn Raser 3		DM 54.95	Deus Ex		DM 89.95
Aikens Artifact		DM 79.95	Die Sims		DM 89.95
Aladdin Nasiras Rache Jr.		DM 69.95	Die Sims: Das volle Leben		DM 39.95
Alice		DM 89.95	Dino Crisis		DM 69.95
Anachronox	JFEB 01	DM 74.95	Diablo II		DM 89.95
Army Men Sarges Heroes		DM 59.95	Diablo II L. E.		DM 89.95
Anstoß Action	APR 01	DM 69.95	Dirt Track		DM 79.95
B17 Flying Fortress II		DM 74.95	Der Meistertrainer		DM 89.95
Baldur`s Gate 2		**DM 79.95**	**Der Patrizier 2**		**DM 89.95**
Battle Isle IV		**DM 89.95**	**Die Flucht v. Monkey Island**		**DM 89.95**
Battleship 2		DM 69.95	Die Gilde	MAI 01	DM 89.95

Lieferung innerhalb Deutschlands:
Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 16.50 DM. Vorkasse (nur Eurocheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht .

* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post. Lieferung portofrei/Nachnahme – Besteller zahlen nur DM 3.- Zustellgebühr.



Jeder Besteller eines PC-Spieles erhält bei uns ein F1 Racing Simulation (Originalversion) als Dankeschön gratis. Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie bitte unseren kompletten Katalog an.

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A-Z

Theo KRANZVERSAND

Joysoft

gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

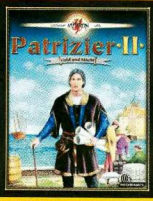
No One Lives Forever



AB SOFORT

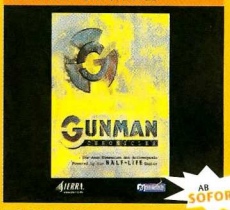
PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3531
ERHÄLTLICH
DM **79.95**

Patrizier II



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3396
ERHÄLTLICH
DM **89.95**

Gunman Chronicles



AB SOFORT

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4537
ERHÄLTLICH
DM **69.95**

Mech Warrior 4



AB SOFORT

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3953
ERHÄLTLICH
DM **89.95**

Die Siedler 4	FEB 01	DM	79.95
Die Sternenfahrer v. Catan		DM	74.95
Die Völker 2	MÄRZ 01	DM	89.95
Donald Duck Quack Attack		DM	69.95
Dschungelbuch/Groove Par.		DM	59.95
Ducati		DM	59.95
European Super League		DM	59.95
F1 Championship S2000		DM	79.95
F1 Official Team Manager		DM	79.95
F1 Racing Championchip		DM	89.95
FIFA 2001		DM	**89.95**
Frontschweine		DM	79.95
Star Trek DS9 The Fallen		DM	79.95
Galaga - Target Earth		DM	34.95
Gamemaker 2000 Pro		DM	89.95
Grand Prix 3		DM	89.95
Giants		DM	69.95
Gorasul: Lost Souls	MÄRZ 01	DM	79.95
Gothic	MÄRZ 01	DM	79.95
Gunman Chronicles		DM	69.95
Gunman Chronicles uncut		DM	69.95
Gunship		DM	79.95
Gunlok		DM	79.95
Half Life Gen. Pack V2		DM	49.95
Heavy Metal FAKK2		DM	79.95
Three Kingdoms	MÄRZ 01	DM	89.95
Heroes Ch. Warlords Wastel	JAN 01	DM	44.95
Heroes Ch. Conquest Under	JAN 01	DM	44.95
Heroes Ch. Master Element	JAN 01	DM	44.95
Heroes Ch. Clash Dragons	JAN 01	DM	44.95
Herrscher des Olymp:Zeus		DM	89.95
Hitman-Codename 47		DM	79.95
Homeworld II Cataclysm		DM	**54.95**
Hugo d. Geh. d. kik. Sonnen.		DM	49.95
Icewind Dale Add-On	FEB 01	DM	49.95
In Cold Blood		DM	79.95
Industriegigant 2	APRIL 01	DM	89.95
Insane		DM	79.95
Invasion Deutschland		DM	54.95
Jagged Alliance 2 1/2		DM	**69.95**
Kicker 2		DM	69.95
Kleopatra Königin d.Nils		DM	44.95
Kiss Psycho Circus		DM	79.95
MB Truck Racing		DM	79.95
Messiah: Mission	FEB 01	DM	39.95
Metal Gear Solid		DM	69.95
Metal Gear Solid/englisch		DM	79.95
MoHO		DM	79.95
Monkey Island Collection		DM	29.95
Moorhuhnjagd 2		DM	24.95
MS Casino Mirage Resorts		DM	54.95
MS Mech Warrior 4.0	JAN 01	DM	89.95
MS Starlancer		DM	79.95
MS Crimson Skies		DM	79.95
MS Mega Racing Games		DM	54.95
NBA Live 2001		DM	89.95
No One Lives Forever		DM	79.95
Oni	FEB 01	DM	79.95
Pacific Warr.-Air Combat		DM	69.95
Panzer General Barbarossa		DM	74.95
Pizza Connection 2		DM	**89.95**
Play the Games 3		DM	64.95
Pro Rally 2001		DM	79.95
Planescape Tournament M. Box		DM	39.95
Pro Rallye 2001		DM	84.95
Projekt I.G.I.		DM	79.95
Pulleralarm		DM	**49.95**
Rainbow Six-Urban Operation		DM	34.95
Raub	FEB 01	DM	74.95
Resident Evil 3: Nemesis		DM	89.95
Road To Eldorado		DM	49.95
Rouge Spear Urban		DM	59.95
RTL Skispringen 2001		DM	54.95
Rune		DM	**79.95**
Sacrifice		DM	79.95
Sheep		DM	74.95
Simon the Sorcerer 3D	FEB 01	DM	79.95
Severance: Blade of Darknes	FEB 01	DM	79.95
Siedler Hiebe für Diebe		DM	19.95
St.Tr.Voyager Elite Force		DM	79.95
Star Trek New Worlds		DM	64.95
Stunt GP		DM	89.95
Sprint Car		DM	79.95
Squad Leader		DM	79.95
Starfleet Command 2		DM	69.95
Starship Troopers	JAN 01	DM	69.95
Star Trek: Creator Warp 2		DM	59.95
Stupid Invaders	JAN 01	DM	79.95
Sudden Strike/englisch		DM	89.95
Swat 3 Elite Edition		DM	59.95
Techno Mage		DM	**89.95**
The Final Curse		DM	79.95
The Grinch		DM	69.95
The Longest Journey		DM	79.95
The Mummy		DM	69.95
Theme Park World		DM	79.95
Theme Park Manager	FEB 01	DM	89.95
Theme Park & The. Hospital CL		DM	29.95
Tiger Woods 2001		DM	79.95
Timeline		DM	79.95
Tomb Raider: Die Chronik		DM	**84.95**
Tony Hawk's 2		DM	64.95
Tribes 2	MÄRZ 01	DM	74.95
Tribes 2 US		DM	129.95
Tombstone 1882		DM	39.95
Uefa Soccer 2001		DM	74.95
Ultima 9 World Edition		DM	69.95
Virtua Pool 3		DM	59.95
Vampire: Die Maskerade		DM	79.95
V-Rally 2 Expert Edition		DM	69.95
Warm Up GP2001		DM	49.95
Woody Woodpecker Racing		DM	69.95
Wer wird Millionär?	FEB 01	DM	64.95
Werner: Asphaltbrenner	FEB 01	DM	79.95
Wizard & Warriors Lim. Ed.		DM	99.95
Wizards & Warriors		DM	79.95
Woody Woodpecker Racing		DM	69.95
Worms World Party		DM	69.95

Wer wird Millionär?



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3814
ERHÄLTLICH
DM **64.95**

Techno Mage



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD2779
ERHÄLTLICH
DM **89.95**

Theme Park Manager



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4687
Release: JAN 01
DM **89.95**

Tomb Raider 5



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3984
ERHÄLTLICH
DM **84.95**

Star Trek DS9 The Fallen



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3615
ERHÄLTLICH
DM **74.95**

Call to Power II



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3577
ERHÄLTLICH
DM **79.95**

Black & White



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3581
ERHÄLTLICH
DM **99.95**

B17 Flying Fortress II



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD2920
ERHÄLTLICH
DM **74.95**

Battle Isle IV



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3279
ERHÄLTLICH
DM **89.95**

Portofreie Sonder-Lieferung*

Jetzt vorbestellen – zum Release-Datum spielen

2 in 1 Bundle – all inklusive

Neuheiten – ab sofort erhältlich

gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

Wirklich günstige Spiele gibt's bei gameplay

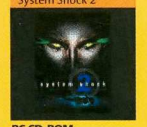
BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 255

TELEFONISCH VON 8.30 - 20.00 UHR (SA. + SO. 9.30 - 18.00 UHR) BESTELLEN ...

LOW BUDGET PC

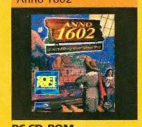
Anno 1602	Soft Price	DM	34,95
Armored Fist 2	Classic	DM	29,95
Armored Fist 3.0	Low Price	DM	29,95
Asterix:Streit um Gallien	CSC	DM	34,95
Bugs Bunny auf Zeitreise	CSC	DM	34,95
Bundesliga Stars 2000	Classic	DM	29,95
Byzantine		DM	9,95
Commanche Gold	Classic	DM	29,95
Commandos - HFL JC		DM	19,95
Darkstone	Classic	DM	29,95
Die 24 Std.von Le Mans	Soft Price	DM	29,95
Die Völker Gold Edition	Soft Price	DM	29,95
Driver		DM	29,95
Dungeon Keeper 1 (Budget)		DM	19,95
Dungeon Keeper 2	Classic	DM	24,95
Fighter Pilot		DM	29,95
Forsaken		DM	19,95
Gabriel Knight 3 Gold	inkl. SB	DM	34,95
Game Gallery 2		DM	39,95
Game-Hits 1	10 CD's	DM	49,95
Game-Hits 2	10 CD's	DM	49,95
Genetic Evolution		DM	9,95
Gold Strategie Games		DM	29,95
Grand Theft Auto 1		DM	9,95
Grand Theft Auto 2		DM	29,95
Hattrick Wins		DM	2,95
Homeworld		DM	29,95
Indiana Jones 5	Classic	DM	44,95
Industriegigant Gold	Soft Price	DM	29,95
Israeli Air Force	Classic	DM	29,95
Jedi K.+ Myst. o. t. S.	Classic	DM	39,95
Käfer Total	Soft Price	DM	29,95
L. Luke: Daltons a. d. Spur	CSC	DM	34,95
M.A.X.		DM	19,95
M.A.X. 2		DM	9,95
Moorhuhnjagd 2		DM	24,95
Moto Racer 2	Classic	DM	39,95
Nations Fighter Command		DM	19,95
NBA 99 (Budget)		DM	19,95
NBA Live 2000 Classic		DM	29,95
Need for Speed 3	Classic	DM	39,95
NHL 99 Classic		DM	39,95
Outcast		DM	29,95
Outcast SP		DM	39,95
PC Games Collection Vol. 2		DM	49,95
Räts.d.MasterLu & Orionburger		DM	9,95
Rayman 2 Tv	Nice Price	DM	44,95
Sanitarium		DM	9,95
Sports Car GT	Classic	DM	39,95
StarTr.Birth o.Feder.S&B		DM	29,95
Sumpfhuhn.de 2		DM	19,95
Supreme Snowboarding	Soft Price	DM	29,95
SW EP1: dunkle Bedrohung	Classic	DM	49,95
SW EP1: Racer	Classic	DM	49,95
System Shock 2	Classic	DM	29,95
Theme Park & The.Hosp.Cl.		DM	39,95
Toy Story II AG Classic		DM	44,95
UEFA Championsleague 98/99		DM	9,95

System Shock 2



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3625
ERHÄLTLICH
DM 29,95

Anno 1602



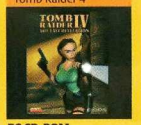
PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3610
ERHÄLTLICH
DM 34,95

Homeworld



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3488
ERHÄLTLICH
DM 29,95

Tomb Raider 4



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3056
ERHÄLTLICH
DM 49,95

Dark Projekt



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4614
ERHÄLTLICH
DM 19,95

I. Jones: Turm von Babel



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3415
ERHÄLTLICH
DM 44,95

Commandos



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4630
ERHÄLTLICH
DM 19,95

Driver



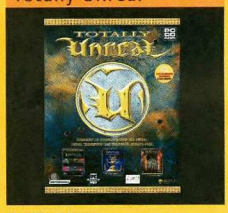
PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3609
ERHÄLTLICH
DM 29,95

Käfer Total



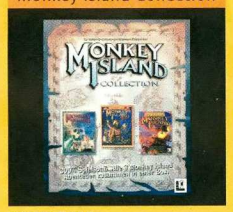
PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3664
ERHÄLTLICH
DM 29,95

Totally Unreal



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4511
ERHÄLTLICH
DM 49,95

Monkey Island Collection



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4483
ERHÄLTLICH
DM 29,95

Game Hits 1



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4676
ERHÄLTLICH
DM 49,95

Game Hits 2



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4677
ERHÄLTLICH
DM 49,95

Battle Isle Platinum



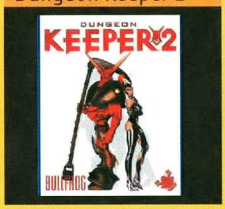
PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3471
ERHÄLTLICH
DM 44,95

M.A.X 2



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD1936
ERHÄLTLICH
DM 9,95

Dungeon Keeper 2



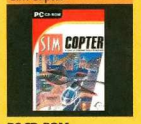
PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3590
ERHÄLTLICH
DM 24,95

688 (I) Hunter/Killer



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4494
ERHÄLTLICH
DM 19,95

Sim Copter



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4479
ERHÄLTLICH
DM 19,95

Future Cop L.A.P.D.



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4473
ERHÄLTLICH
DM 19,95

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES



Fakten

- Lebendige Welt mit Tag- und Nachtwechsel
- Lebewesen mit realistischen Verhaltensweisen
- Große Handlungsfreiheit
- Charakterentwicklung in vier Klassen
- Dichte Story
- Über 250 NSCs mit Gedächtnis

MONSTRÖSE BEGEGNUNG

Es gehört schon ein ordentliches Maß an Mut und Masochismus dazu, ein 3D-Action-Rollenspiel auf die Beine zu stellen. Kein anderes Genre verlangt Höchstleistungen quer durch alle Bereiche – von Grafik und Sound über die KI bis hin zur Story. Eine enorme Herausforderung, der Gothic anscheinend gewachsen ist.

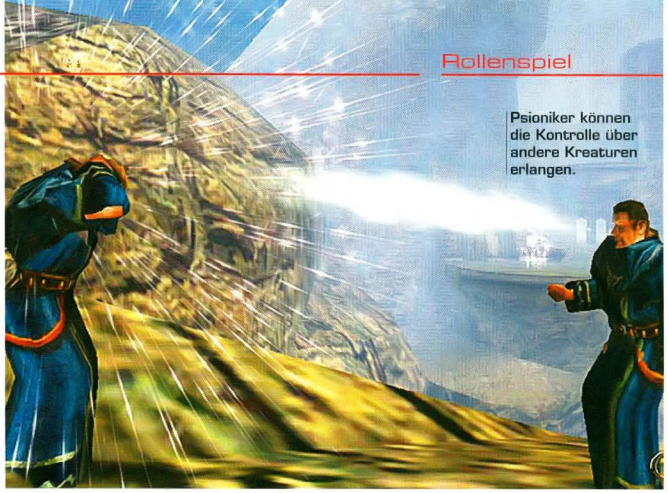
Nur durch eine gesteigerte Waffen- und Rüstungsproduktion kann das Königreich der Menschen sich im Krieg gegen die Orkhorden aus dem Norden behaupten. Das hierfür benötigte Eisen kommt aus tiefen Minen, in denen kein Mann freiwillig arbeiten würde. Also müssen Sträflinge nach dem Erz schürfen. Zu diesem Zweck bildeten die Zauberer des Königreiches um den gesamten Minenkomplex eine magische Sphäre, die von außen leicht zu passieren ist. Von innen nach außen kann aber nur lebloses Material die Barriere überwinden. Einmal dort gefangene Sträflinge haben also keine Chance zu entkommen. Gerade in Kriegszeiten reichen schon kleine Gesetzesübertritte für eine Verurteilung zu lebenslänglicher Zwangsarbeit in den Minen. Die Verbrecher werden dann einfach ins Innere der Sphäre gestoßen. Ein Schicksal, das auch Ihren Charakter ereilt – den Helden der Geschichte.

Eine Welt für sich

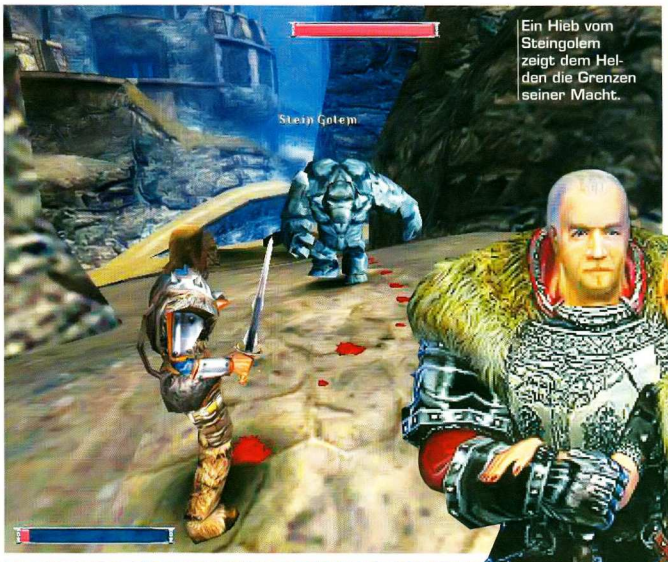
Innerhalb der Strafkolonie gibt es keine Wachen, die Gefangenen verwalten sich selbst. Besser gesagt: Die Starken unterdrücken die Schwachen, zwingen sie zur Arbeit und behalten den Großteil der Nahrung, Medikamente und Luxusgüter, die sie im Tausch für das Erz erhalten. So jedenfalls verhält es sich im so genannten Alten Lager, das die größte und wichtigste Siedlung der Sträflinge innerhalb der magischen Kugel darstellt und die bestehende Mine kontrolliert. Natürlich wollen sich einige Häftlinge nicht der ungerechten und strikten Hierarchie des Alten Lagers unterwerfen und gründen das Neue Lager. Zu guter Letzt existiert in der Kolonie noch der Sektentempel, eine Gruppierung religiöser Fanatiker, deren Gurus den Weltuntergang prophezeien und die letzten Tage zelebrieren. Untereinander sind die drei Fraktionen verfeindet. Aber keines der Lager ist stark genug, um seine Gegner im offenen Kampf zu besiegen. Kurze Zweckbündnisse, kleine Überfälle und Scharmützel gehören zur Tagesordnung, doch einen richtigen Krieg wagt keine der Parteien.



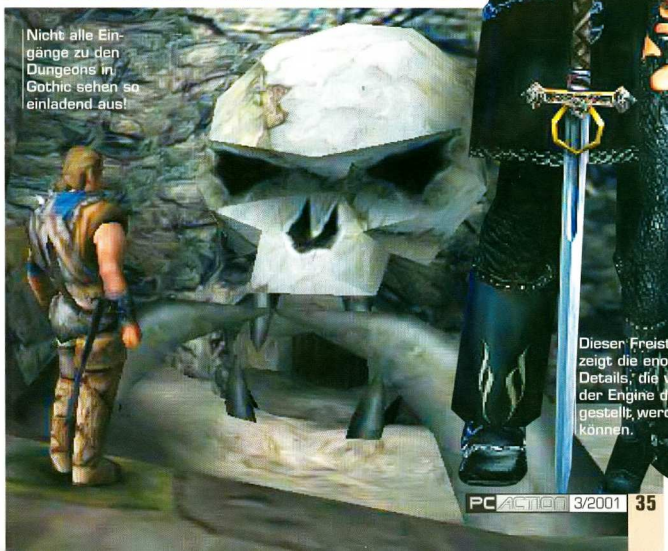
In Gothic haben Sie zwar keine Party, aber die computergesteuerten Charaktere hängen an ihrem Leben und verteidigen sich gegen Monster.



Psioniker können die Kontrolle über andere Kreaturen erlangen.



Ein Hieb vom Steingolem zeigt dem Helden die Grenzen seiner Macht.



Nicht alle Eingänge zu den Dungeons in Gothic sehen so einladend aus!



Dieser Freisteller zeigt die enormen Details, die von der Engine dargestellt werden können.

Paradies für Opportunisten

In dieser abgeschlossenen Welt können Sie es als gewitzter Held weit bringen, indem Sie in opportunistischer Söldnermanier mal das eine Lager unterstützen und dann wieder die Seiten wechseln. Jedoch ist Vorsicht angebracht: Sämtliche intelligenten Lebewesen in der Minenkolonie erinnern sich an Ihre Aktionen. Sie berichten gute wie schlechte Taten ihren jeweiligen Freunden. Wenn Sie also einen Gardisten des Alten Lagers berauben, haben Sie sehr schnell diese ganze Gruppe gegen sich, vorausgesetzt, es gibt Zeugen für den Diebstahl. Alle NSCs (Nichtspielercharaktere) verfügen über ein soziales Eigenleben. Sie schuften bei-

spielsweise tagsüber in der Mine und entspannen sich abends bei einem Umtrunk am Lagerfeuer, bevor sie sich schlafen legen. Es gilt also, jeweils eine passende Gelegenheit abzuwarten. Etliche Aufträge der wichtigen NSCs verlangen von Ihnen allerdings, eine klare Stellung zu beziehen. Es liegt dann an Ihnen, sich für eines der drei Lager zu entscheiden. Die enorme Handlungsfreiheit in *Gothic* erlaubt es jedoch, eigene Entscheidungen zu treffen, selbst wenn das Spiel immer wieder linear aufgebaut ist, um die Story voranzutreiben.

Lohn für die Mühen

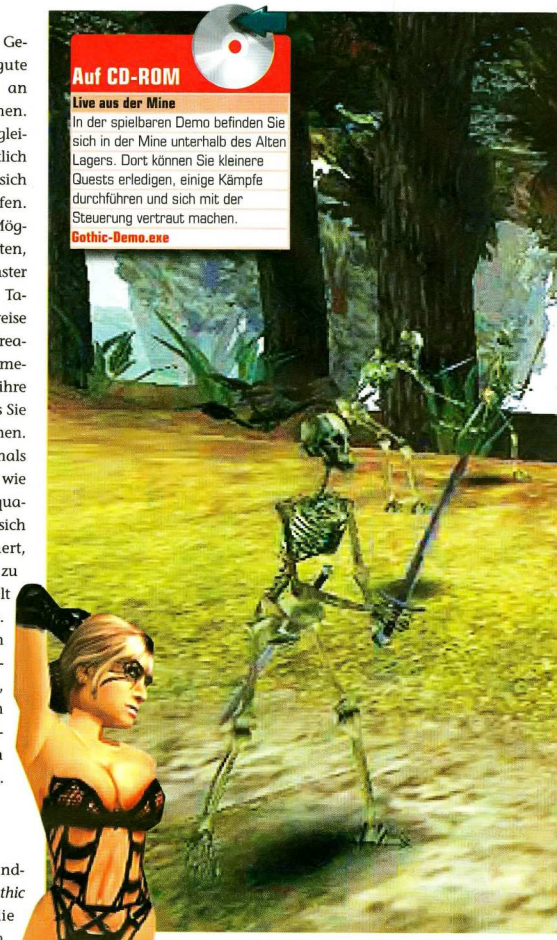
Bei jedem siegreichen Kampf und erfüllten Auftrag sammelt Ihr Charakter Erfahrung, wodurch er seine Fähigkeiten ausbauen kann. Zu Beginn des Spiels ist Ihr Held ein unbeschriebenes Blatt, er verfügt aber über genug Talent, um sich zum Krieger, Dieb, Magier, Psioniker oder eine beliebige Mischung aus den vier Klassen fortzubilden. *Gothic* basiert hierfür auf einem ganz eigenen System. Es ist jedoch relativ gleich, ob Sie als hartgesottener Rollenspieler das Zahlenwerk dahinter genauer studieren oder sich eher auf die essenziellen Spielinhalte konzentrieren und Ihren Charakter nach Lust und Laune entwickeln. Denn alle wichtigen Änderungen sind auch ohne Eigenschaftswerte im Spiel sichtbar: Ein ungeübter Neuling im Umgang mit dem Schwert hantiert recht unbeholfen mit seiner Klinge, ein Meister dieses Faches hingegen setzt seine Feinde mit eleganten Schlagkombinationen außer Gefecht. Gleichermaßen entzündet der Feuerball eines Novizen der magischen Künste bestenfalls eine Kerze, während Erzmagier ein wahres Feuerwerk entfachen.

Freie Spielweise

Natürlich müssen Sie Ihre Spielweise den Fähigkeiten Ihres Charakters anpassen. Geübte Diebe haben eine gute Chance, sich unbemerkt an Monstern vorbeizuschleichen. Ein starker Krieger in der gleichen Situation wird vermutlich schnell entdeckt und muss sich den Weg dann freikämpfen. Alternativ haben Sie die Möglichkeit, einfach abzuwarten, schließlich leben auch Monster nach einem ganz eigenen Tageszyklus. Es ist beispielsweise gut denkbar, dass sich die Kreaturen vor der Morgendämmerung von ganz alleine in ihre Höhlen verkriechen, so dass Sie ungehindert passieren können. Sie werden in *Gothic* niemals Lebewesen entdecken, die wie eingefroren dastehen und quasi nur darauf warten, dass sich Ihr Charakter ihnen nähert, um dann aus ihrer Starre zu erwachen. Dafür ist die Welt zu realistisch und lebendig. Vielmehr dürfte es Ihnen häufiger passieren, dass Kreaturen scheinbar flüchten, nur um Ihnen später in den Rücken zu fallen, Sie in einen Hinterhalt zu locken oder Verstärkung zu holen. Seien Sie also auf der Hut!

Selbstbestimmt

Trotz der enormen Handlungsfreiheit, die Sie in *Gothic* genießen, verhindert die dichte Story, dass Sie sich wie in so manchem anderen Spiel allein gelassen fühlen, ohne so recht zu wissen, was Sie als Nächstes tun sollen. Viele NSCs gehen von sich aus auf Sie zu und erteilen Ihnen Aufträge. Im Multiple-Choice-Verfahren dürfen Sie die Aufgaben nach eigenem Gutdünken annehmen oder ablehnen. Etliche Quests hängen nur indirekt mit der Lösung des Spiels zusammen und verschaffen Ihnen die Möglichkeit, zusätzliche Informationen zu gewinnen, Ihren Charakter fortzubilden und besser auszurüsten. Früh-



Auf CD-ROM

Live aus der Mine

In der spielbaren Demo befinden Sie sich in der Mine unterhalb des Alten Lagers. Dort können Sie kleinere Quests erledigen, einige Kämpfe durchführen und sich mit der Steuerung vertraut machen.

Gothic-Demo.exe



Ohne eine Grafikkarte mit 16 MB können Sie *Gothic* nicht spielen, nach dem ersten Anblick der Optik wissen Sie auch, warum: Enormer Detailreichtum, eine riesige Sichtweite, klare Texturen, feine, strukturierte 3D-Objekte und extrem hohe Auflösungen fordern Ihrer Hardware das Äußerste ab. Kein Grund zur Resignation, falls Sie nicht zu den stolzen Besitzern eines absoluten High-End-Rechners gehören. Denn auch mit einem durchschnittlichen Computer können Sie in *Gothic* eine akzeptable Performance erzielen, wenn Sie dafür kleinere Abstriche in Kauf nehmen.



Die Kleidung der Anhänger des Sektentempels ist mit mystischen Symbolen verziert.



Das Neue Lager macht im Vergleich zum Alten Lager einen eher armseligen Eindruck.



Der Eingang in den Sektentempel erinnert mit seinen Stufen an eine Maia-Pyramide.



Sämtliche Kreaturen greifen selbstständig ihre Feinde an. So können richtige Massenschlachten entstehen.

Optische Höchstleistungen







Die Einschränkung der Sichtweite hat direkte Auswirkungen auf die Schwierigkeit des Spiels. Wer gerade noch die Hand vor Augen sieht, flüchtet vor einer Monsterhorde eventuell geradewegs in eine Sackgasse! Auf zusätzliche Details und eine hohe Auflösung können Sie eher verzichten, allerdings geht mit dem optischen Hochgenuss ein Teil des Spielspaßes verloren, weil die Umgebung nicht mehr so realistisch wirkt.



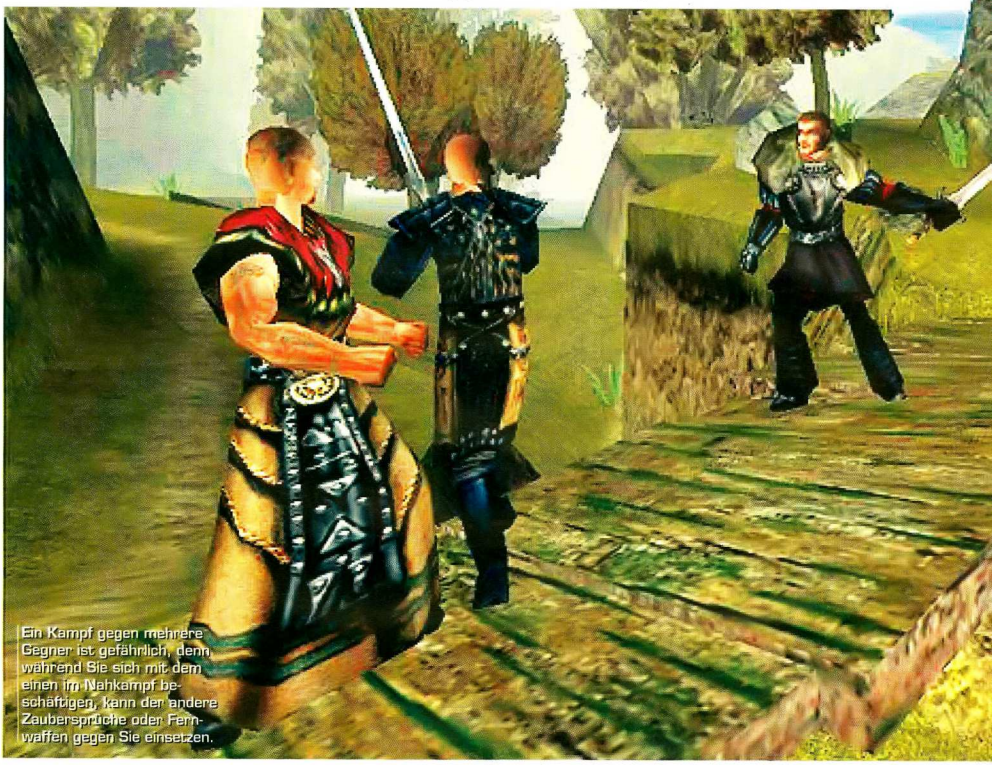
Auf frischer Tat ertappt: Im ungünstigsten Moment erwischt uns ein Gardist beim Diebstahl.



Zu Beginn stehen Ihnen die Leute des Neuen Lagers noch misstrauisch gegenüber.



In diesem Feuersturm kommt selbst der große Krieger mit der Axt ins Wanken.



Ein Kampf gegen mehrere Gegner ist gefährlich, denn während Sie sich mit dem einen im Nahkampf beschäftigen, kann der andere Zaubersprüche oder Fernwaffen gegen Sie einsetzen.

her oder später kehren Sie automatisch zur Haupthandlung zurück oder vorherbestimmte, lineare Ereignisse zwingen Sie zu einer bestimmten Reaktion. Viele Wege führen zum gleichen Ziel. In Kombination mit der freien Wahl der Mittel und der Charakterentwicklung dürfte sich *Gothic* deswegen auch durch eine erstaunlich hohe Wiederspielbarkeit auszeichnen.

Aggressiv oder friedlich

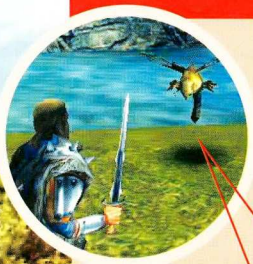
Bedenkt man die Fülle an Möglichkeiten, ist Phenomedia eine erstaunlich einfache Steuerung gelungen. Bis Sie die volle Kontrolle über Ihren Charakter erlangen, vergeht trotzdem mindestens eine Stunde. Mit einfachen Tastenkombinationen heben Sie Gegenstände auf, versuchen Kisten zu öffnen oder starten eine Unterhaltung. Sollte es zu einem Kampf kommen, reicht ein Tastendruck, um Ihren Recken in den Gefechtsmodus zu versetzen, wodurch er automatisch eine vorher ausgewählte Waffe zieht. Die gleichen Kommandos wie zuvor veranlassen in diesem Modus den Charakter zu Angriffs- und Verteidigungsmanövern, die nicht nur abhängig von seinen Fähigkeiten Wirkung zeigen, sondern auch mehr oder weniger elegant aussehen. Dieser realistische Eindruck der Grafik wird durch die zugehörige Geräuschkulisse vertieft. Klirrende Schwerter, heulende Wölfe und rauschende Bäche versetzen Sie mitten ins Geschehen. Parallel dazu passt sich die Hintergrundmusik an und stützt so die dramatische Atmosphäre innerhalb eines Kampfes oder die unheimliche Stimmung eines nächtlichen Spaziergangs durch die Wildnis.

Alexander Geltenpoth

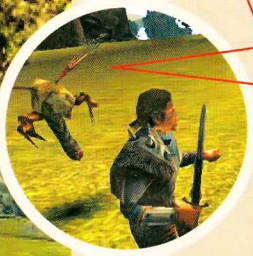


Lebensechte KI

Phenomedia hat sich mit der Gegner-KI besonders viel Mühe gegeben. Selbst unintelligente Kreaturen legen ein wirklichkeitsnahes Verhalten an den Tag, das der Spieler natürlich zu seinem Vorteil nutzen kann, vorausgesetzt er macht sich die Mühe, das Gebaren der Lebewesen genau zu studieren. Von wirklich intelligenten Monstern und Menschen können Sie natürlich weitaus komplexere Aktionen erwarten.



Diese widerlichen Fliegen saugen gerne unvorsichtigen Abenteurern das Blut aus, schwirren aber bei einem direkten Angriff sofort davon. Mit einem einfachen Trick können Sie das Geschmeiß aus der Reserve locken: Wenden Sie den Fliegen den Rücken zu und warten Sie mit gezücktem Schwert auf den Angriff, um dann plötzlich herumzuwirbeln und den Blutsauger mit einem gekonnten Hieb zu erledigen.



Diese merkwürdige Mischung aus Maulwurf und Riesenratte ist im Prinzip ganz friedlich. Nähern Sie sich ihrem Bau, dann reißen die kleinen Biester in Drohgebärde die Mäuler auf, um Sie zu vertreiben. Sobald Sie sich ein Stück entfernen, beruhigen sich die Nager und gehen wieder ihrer Beschäftigung nach. Sollten Sie jedoch versuchen, in ihre Höhle einzudringen, müssen Sie sich auf einen erbitterten Kampf einstellen.



Gothic

Voraussichtlich:	PII 400, 128 MB RAM, 16-MB-Grafikkarte, Win95/98/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	1 Spieler
Hersteller:	Piranha Bytes/Phenomedia
Veröffentlichung:	März 2001
Vergleichbar mit:	Ultima 9
Internet:	www.piranha-bytes.com

Spieleanteile

- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zufall
- ■ Wirtschaft

» In allen Punkten überzeugend: Gothic hat das Zeug dazu, Ultima 9 den Titel als bestes 3D-Rollenspiel streitig zu machen. «

OkaySoft *online*
- Topaktuell
- Termine
- Lagerstatus
- Hintergrund-Storys
- Charts, Most Wanted

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

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

OKAY SOFT Spiele Versand

12 Jahre Service

Tel. 09674-1279 Fax -1294

92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

Adlertag	DV	75,90	Cl. Barkers Undying*	DA	75,90	Doom 3 *	EV	i.V.	Hitman	EV	79,90	No one lives forever	DV	75,90	SOF-AddOn	DA	26,90	Wer wird Millionär?	DV	66,90
Age of Empires 2	DV	78,90	Colin McRae Rally 2	DV	75,90	Duke Nukem 4ever *	EV	79,90	Icewind Dale Heart o. *	DV	46,90	No one lives Forever	EV	99,90	Star Trek: DS9 Fallen	DV	76,90	X-Plane	US	112,90
- Conquerors	DV	52,90	Cossacks	DV	84,90	Everquest Scars of Vel.	DA	42,90	J.A.2 unfinished Bus.	DV	59,90	Oni	DV	77,90	- Starfleet Com. 2	DV	68,90	Y.dont know Jack 1+2	DV	42,90
Airfix Dogfighter	DV	54,90	Counter-Strike	US	25,90	Evil Dead *	US	i.V.	- unfinished Business	US	75,90	Planescape Torment	US	56,90	- Voyager	ML	72,90	Zeus Herrscher d. Oly.	DV	69,90
Alone in the Dark 4 *	US	i.V.	Daikatana -uncut	EV	59,90	Evil Islands	DV	74,90	Kiss Psycho Circus	US	49,90	Prey *	EV	i.V.	- Voyager special Ed.	ML	98,90	**Hardware**		
America	DV	62,90	Delta Force 2	DA	29,90	F1 Racing Champions *	DV	79,90	Larrys Collection 2001	DV	39,90	Project IGI	DV	81,90	Star Wars X-Wing Tril.	EV	84,90	Everglide Giganta Pad		44,90
Am. McGee's Alice	DV	82,90	Delta Force Land War.	DA	82,90	Fallout 2	DV	39,90	Lucas Arts 10 Adv.	DV	35,90	Q. 3 -Team Arena	EV	49,90	Starlancer	DV	38,90	Firestorm Dual Power TM		48,90
Am. McGee's Alice	EV	99,90	Delta Force Land War.	US	119,90	Fallout Tactics *	US	i.V.	Max Payne *	EV	i.V.	Rainbow Six Gold	DV	36,90	Sudden Strike Blitzsch.	DV	39,90	Gravis Gamepad Pro		39,90
Anno 1503 *	DV	82,90	Der Patrizier 2	DV	76,90	Freespace 2 Dim.Pack	DV	45,90	Mechwarrior 3	DV	19,90	Red Faction *	US	i.V.	System Shock 2	DV	29,90	RAZER Boomslang 2000		192,90
B-17 Flying Fortress 2	DV	74,90	Deus Ex	DA	81,90	Giants	DV	78,90	Mechwarrior 4	DV	85,90	R.C.T. Loopy Landscap.	DV	36,90	Team Fortress 2 *	EV	i.V.	MS Intellimouse Explorer		99,90
Baldurs Gate Saga	DV	45,90	Diablo 2 limited Ed.	DV	87,90	Giants	EV	74,90	Midtown Madness 2	DV	67,90	RTL Skispringen 2001	DV	49,90	Totally Unreal Puck	EV	56,90	MS Intellimouse Optical		77,90
Baldurs Gate 2	DV	83,90	- off. Mission-CD *	DV	i.V.	Ground Contr. DarkCo.	DV	12,90	Monkey Island 1-3	DV	29,90	Rune	DV	77,90	Tribes 2 *	EV	i.V.	Sidewinder Precision pro		115,90
Black & White *	DV	84,90	- off. Mission-CD *	EV	i.V.	Gunman Chronicles	EV	69,90	Monkey Island 4	DV	82,90	Sacrifice -Limited Ed.	DV	82,90	Unreal -Tournament	EV	28,90	-F.F.B. 2 USB Joystick		169,90
Black & White *	US	i.V.	Die Siedler 3	DV	19,90	Halflife Gen.Pack v2	DV	49,90	Monkey Island 4	EV	84,90	Sea Dogs	US	106,90	-Game o.1.Year Edition	US	86,90	-GameVoice USB		92,90
Bleifuss Offroad	DV	78,90	Die Siedler 4 *	DV	78,90	Halo *	US	i.V.	NBA Live 2001 *	US	99,90	Serious Sam *	US	59,90	Unreal 2 *	EV	i.V.			
C+C 2 Alarmst. Rot 2	DV	84,90	Die Sims - Thats Life	DV	26,90	It.o.M+M.3 Complete	US	92,90	Need f. Speed Porsche	DV	75,90	Severance *	DV	75,90	Vietnam Black Ops	US	89,90			
Civ.: Call to Power 2	DV	78,90	- Das volle Leben	DV	32,90	Hitman	DV	84,90	NHL 2001	US	109,90	Silent Hunter 2 *	DV	76,90	Warcraft 3 *	DV	i.V.			

Versandkosten: Vorauskasse 5.98, Nachnahme 9.98 + Zkgb., ab DM 149.- Lieferwert versandkostenfrei (Inland), kein Ladengeschäft * bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Vorbestellungen erwünscht.

www.OKAYSOFT.de

Fakten

- Trainingsmodus
- Über 30 Soldatentypen
- Motion-Capturing-Verfahren
- Kampagne mit 30 nicht-linearen Missionen
- 15 Einzelmissionen
- 15 Mehrspieler-missionen
- Über 20 Fahrzeuge
- Über 20 Waffen
- Mission-Editor
- Wetter in Echtzeit

Achtung, Feindkontakt in T minus 2 Minuten! Ihr Hubschrauber ist einsatzbereit.

Die Nase vorn?

Strategie, Simulation und Ego-Shooter? Das sind ja drei Wünsche auf einmal. Das geht nun wirklich nicht! Oder doch?

1985, eine Inselgruppe vor Russland. Der Helikopter verlangsamt seinen Flug. Aus der Ladefläche des UH-60 Blackhawk springt ein Trupp NATO-Soldaten und verteilt sich sofort zwischen den Bäumen. „Formation bilden!", befiehlt der Sergeant. Fünf Männer nehmen Kurs auf das Dorf. Unser Scharfschütze hat die zwei Wachen schnell entdeckt. Klick, klick … ein Paar 7,62-mm-Geschosse zischt los. Weiter. Man kann das geheime Tanklager förmlich riechen, das heute in die Luft fliegen soll. „Achtung, feindlicher Soldat auf zwölf Uhr!", quäkt es unvermittelt aus dem Sprechfunk. „Feindlicher Soldat auf ein Uhr! Rückzug, Rückzug! Das ist eine Falle!" Hinter einer Kuppe rollt ein sowjetischer M1-Panzer hervor …



Rollkommando: Bei Dämmerung knipsen Sie im Panzer einfach den Suchscheinwerfer an, um die Gegend auszuleuchten.



Planen, bis der Kopf raucht: Vor und in den Missionen ist harte Kartenarbeit angesagt und taktisches Gespür gefragt.



Vorwärts, Männer! Bei Bedarf lassen sich Ihre Soldaten auch aus der Ego-Perspektive über die Felder scheuchen.



Der Querfeldeinraser: Hinter dem Steuer eines feschen Militär-Jeeps sieht es fast aus wie in einem Rennspiel. Bruuuuummm...

Nah an der Wirklichkeit

„*Operation Flashpoint* wird den Kalten Krieg auf PC-CD-ROM im zweiten Quartal 2001 wiederaufleben lassen und in diesem Genre neue Maßstäbe setzen", heißt es in der Pressemitteilung von Publisher Codemasters. Das Wettrüsten zwischen Ost und West vermisst zwar vermutlich kaum jemand und „Kalter Krieg" ist ein merkwürdiges Genre, aber Maßstäbe könnte das Spiel aus der goldenen Stadt Prag tatsächlich setzen. Detailtreue und Handlungsfreiheit des Spielers scheinen enorm zu sein. Sie steuern einen Zug von bis zu zwölf Soldaten gleichzeitig. Was Sie nicht selbst schaffen, übernimmt die Künstliche Intelligenz Ihrer Jungs. Die Kameraden nehmen, ohne zu murren, Häuser ein, kapern Fahrzeuge und brettern damit los. Wenn Sie bei einem Nachteinsatz doch mal den Überblick verlieren, kommt Ihnen ein früherer Besuch im Planetarium zugute: Die Sternen-Konstellation wurde wirklichkeitsgetreu umgesetzt. Welches Spiel kann so etwas schon bieten? Original-Zeitungen von damals liegen entgegen Gerüchten aber nicht in den Levels herum.



Skoda voraus: Neben einer Reihe ziviler Fahrzeuge schwingt sich der Spieler auch bei Panzern, Trucks, Hubschraubern oder gar Patrouillen-Booten ans Steuer. Nur keine Hemmungen!

Was lange währt ...

Die Entwickler des tschechischen Bohemia Interactive Studio (www.bistudio.com) haben bereits Anfang 1997 begonnen, die Grafik-Engine aufzubauen, ein Jahr später starteten das Spiel-Design. Seitdem hat sich viel getan. „Wir mussten uns Wissen über die östlichen und westlichen Armeen aneignen, ein Motion-Capturing-Studio* hier in Prag einrichten und einen guten Publisher finden." Die Mühe scheint sich gelohnt zu haben, wenn auch die 3D-Optik trotz einiger Höhepunkte einem Soldaten nicht unbedingt die Stiefel auszieht. Doch allein der Mehrspielermodus mit allen Möglichkeiten der Solo-Karriere wird davon wohl schnell ablenken. Wem trotzdem etwas nicht passen sollte, der greift zum Mission-Editor, der der Verkaufsversion beiliegen soll. Ziehen Sie sich auf jeden Fall warm an bei diesem Kalten Krieg, der in *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* ja gar nicht so frostig zu sein scheint.

Joachim Hesse

Operation Flashpoint: Cold War Crisis

Voraussichtlich:	PII 400, 64 MB RAM
Technik:	Direct3D, Glide, DirectSound
Spielerzahl:	12 Spieler Netzwerk/Internet
Hersteller:	Bohemia Interactive Studio/Codemasters
Veröffentlichung:	31. Mai 2001
Vergleichbar mit:	Hidden & Dangerous, Hostile Waters, Shadow Company
Internet:	www.flashpoint1985.com

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Stadt, Land, Fluss: Wer viele gute Ideen auf einem Haufen sucht und Kriegsspiele mag, sollte Operation Flashpoint im Auge behalten. «

*Verfahren, bei dem mittels Sensoren am Körper Bewegungsabläufe in den Computer übertragen werden.



Detailverliebt: reges Treiben in der Pimmonen-Siedlung.

Fakten

- 3 Völker mit mehreren Stämmen
- 100 verschiedene Figuren mit eigenen Tagesabläufen
- Unterschiedliche Geschlechter und Altersstufen
- Tag- und Nachtrhythmus
- 90 Gebäudearten
- Handel, Forschung, Spionage, Diplomatie und Militär

Volksbegehren

Das Zeitalter der Knuddelmännchen ist wieder angebrochen: In Kürze beehren uns nicht nur zum vierten Mal die pausbäckigen Siedler aus Mülheim, sondern auch drei lustige Völkchen, die sich von der Alpenrepublik aus aufmachen, unsere Rechner im Sturm zu nehmen.

Die Völker der Pimmons, Amazonen und Sajiki sind vielen Aufbaustrategen noch in guter Erinnerung – immerhin durften sie allein in Deutschland auf mehr als 90.000 Festplatten ihre Lager aufschlagen. Jetzt werden sie erneut aktiv und ihre Schöpfer von JoWooD haben sich für den zweiten Auftritt ein paar nette Neuerungen einfallen lassen. *Die Völker 2* ist mehr als eine leicht verbesserte Neuauflage des ersten Teils. Geblieben sind eigentlich nur die drei Gruppierungen und das grundlegende Spielprinzip.



Der Pimmonen-Ritter verrichtet seine Dienste nur gegen guten Sold.

Eigenwillige Untertanen

Verkörperten Sie als Spieler in *Die Völker* noch eine Art Gott, der alle Geschicke seiner Unter-





Alarm! Die kriegerischen Sajiki fallen bei den Pimmonen ein.

gebenen steuerte, müssen Sie im zweiten Teil einen „Machtverlust" hinnehmen: Jedes Volk untergliedert sich nun in mehrere Stämme, von denen Sie einem als Stammesführer vorstehen. Ihre Gruppe folgt Ihnen aber nicht aufs Wort, sondern jeder einzelne Dorfbewohner hat seinen eigenen Namen, Arbeitsplatz, eine eigene Wohnung, eine Familie und einen individuellen Tagesablauf, der sich nur bedingt beeinflussen lässt. So sammeln Pimmon-Frauen am Morgen erst einmal Beeren und gehen später am Tag dann richtig shoppen. Ihre Männer schaffen Holz und andere Rohstoffe herbei, kümmern sich um die Verteidigung und gönnen sich mittags ein ausgiebiges Mahl in der Dorfwirtschaft. Je zufriedener Ihre Untertanen sind, desto effektiver arbeiten sie. Es ist also Ihre vordringlichste Aufgabe, in Ihrem Machtbereich möglichst angenehme Lebensbedingungen zu schaffen.

Eine Frage der Infrastruktur

Zunächst gilt es, gewisse Grundbedürfnisse zu befriedigen. So werden sich Paare erst zusammenfinden und Nachwuchs hervorbringen, wenn man ihnen eine eigene Wohnung zuweist. Versäumen Sie dann nicht, die heranwachsenden Kinder in die Schule zu stecken, um sie einen der 47 Berufe erlernen zu lassen. Unausgebildete verlieren nämlich mit der Zeit an Moral und verlassen früher oder später Ihre Gemeinschaft. Durch geschicktes Platzieren weiterer Gebäude werten Sie den Lebensraum Ihres Stammes weiter auf, denn jedes Bauwerk verfügt über einen festen Einflussradius und wirkt sich auf die unmittelbare Umgebung positiv

Die Pimmons

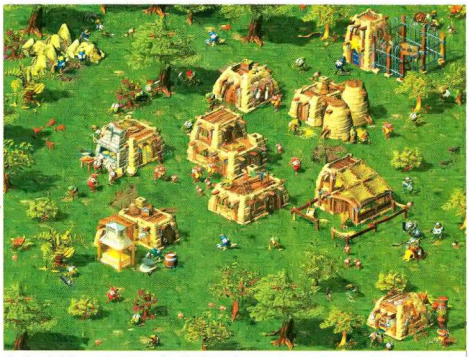
Die Pimmons sind echte Genusswesen, die sich am liebsten den ganzen Tag ihrem leiblichen Wohl widmen würden. Essen, Trinken und Geselligkeit spielen in ihrem Tagesablauf eine wichtige Rolle. Manche von ihnen sind richtig faul und träge, während andere durchaus fest zupacken können.

Die Amazonen

Bei den Amazonen haben die Frauen das Sagen, während sich die Männer um den Haushalt kümmern. Sie sind sehr zielstrebig und legen viel Wert auf Körperpflege und Hygiene. Dem Gegner halten sie stand und unterwerfen sich nicht freiwillig.

Die Sajiki

Nur Unsinn im Kopf haben die insektenartigen Sajiki, die in der Wüste leben. Reinlichkeit ist ihnen ein Gräuel, „Fressen und Saufen" lautet bei ihnen die Devise. Glücklich sind sie erst, wenn sie den Vertretern der anderen Völker so richtig übel mitspielen können.



Jedes Volk – wie hier die Sajiki – hat seinen eigenen Baustil und verfügt über 32 verschiedene Häusertypen.

aus. Schließlich fühlen Sie sich ja auch im „richtigen" Leben besser, wenn in direkter Nähe zu Ihrem Wohnhaus eine Polizeistation für mehr Sicherheit sorgt und Sie von der Kneipe nebenan gleich direkt heim in Ihr Bettchen fallen können. Gelingt es Ihnen, alles perfekt zu machen, dürfen Sie nicht nur der Zufriedenheit Ihrer eigenen Untergebenen sicher sein, sondern auch damit rechnen, dass sich Vertreter anderer Stämme Ihrem Grüppchen anschließen. Mit etwas Geschick schwingen Sie sich so nach und nach auf ganz friedliche Weise zum Herrscher aller Volksgruppen auf.

Indirekte Kontrolle

Sie sehen, Ihre Leutchen haben alle durchaus ihren eigenen Kopf und lassen sich von Ihnen allenfalls zum gewünschten Verhalten „verführen". Lediglich die Berufsgruppe der Ritter ist direkt von Ihnen steuerbar. Sie lassen sich auch nicht in der Schule ausbilden, sondern stoßen aus freien Stücken zu Ihrer Gemeinde und bieten gegen Geld ihre Dienste an. Jeder Ritter bringt zusätzlich sein eigenes Gefolge mit: Nah- und Fernkämpfer sind ebenso mit von der Partie wie Belagerer, die Sie zum Einnehmen gegnerischer Gebäude brauchen.





Liebevolle, witzige Details wie der Cola-Automat an der Pimmon-Schule geben immer wieder Anlass zum Schmunzeln.



Die Pimmonen-Mama schickt ihren Sprössling mit Büchertasche in die Schule, damit mal was Anständiges aus ihm wird.

Krieg und Frieden

Wem es nicht genügt, seine Macht auf friedliche Weise zu mehren, der kann seinen Gegnern in *Die Völker 2* mit kriegerischen Mitteln kräftig einheizen. Dazu dienen besagte Ritter mit ihrem Tross an spezialisierten Kampfeinheiten. Mit ihnen lassen sich auch Formationen bilden und eigene Gebäude bewachen. Ein einstellbarer Aggressivitätsgrad bestimmt, wie hart es auf dem Schlachtfeld zur Sache geht. Selbst wenn Sie sich mit einem anderen Volk im Kriegszustand befinden, ist Handel möglich und zuweilen auch unumgänglich. Jedes Volk verfügt nämlich als einziges über einen bestimmten Rohstoff, den die anderen ebenso notwendig brauchen. So finden sich die meisten Minen in der Wüste, dem Lebensraum der Sajiki. Damit übt das Insektenvolk weitgehend die Kontrolle über die Metallvorkommen aus. Mithilfe von neutralen fliegenden Händlern, diplomatischen Kniffen oder schlichtweg Erpressung bringen Sie ferner einen feindlichen Stamm dazu, dass er mit Ihnen Geschäfte macht.

Esther bittet zur Audienz

Doch wie wissen Sie als Spieler, was Ihre Untertanen brauchen, welche Bedürfnisse sie haben? Nichts ist einfacher als das – jede Spielfigur gibt im kompakten, gut durchdachten *Völker 2*-Interface bereitwillig Auskunft über ihr Befinden. In so genannten Audienzen sagen sie klipp und klar, wo es ihnen mangelt und welche Sorgen und Nöte ihnen das Leben schwer machen. Die Herausforderung besteht darin, gekonnt Abhilfe zu schaffen, viele individuelle Bedürfnisse optimal unter einen Hut zu bringen und obendrein noch den Gegner im Auge zu behalten. Hier gilt es oft, schwierige Entscheidungen zu treffen, denn die Probleme der einzelnen Männchen sind eng miteinander verzahnt. Fällt beispielsweise ein Wolf über einen Ihrer Minenarbeiter her, hat dies enorme Auswirkungen auf Ihre Infrastruktur. Bilden Sie einen Dorfbewohner statt zum Minenarbeiter besser zum Jäger aus, um der Wolfsplage Einhalt zu gebieten, wird die Spielfigur eventuell als Arbeitskraft beim Ressourcenabbau schmerzlich vermisst. Sie müssen also abwägen, was Ihnen wichtiger ist: mehr Sicherheit oder schnelleres Wachstum.

Anzeige



Langzeitspaß

Die Völker 2 enthält neben einem Tutorial für Einsteiger drei Kampagnen, die es in sich haben. Die Missionsbäume sind nicht streng linear, d. h., man wird die 36 Missionen der *Völker 2* bei jedem Durchspielen möglicherweise etwas anders erleben. Neben den Einzelspielerkarten warten auf Unersättliche noch die Mehrspieler- und Zufallskarten für bis zu acht Mitspieler, bei denen mehr die reine Action als der Aufbau-Aspekt im Mittelpunkt steht.

Grafisch bietet *Die Völker 2* ähnliche Knuddelkost wie die Konkurrenz *Die Siedler* – vor lauter putzigen Animationen kommt man aus dem Schauen nicht mehr heraus. Damit einem nichts entgeht, lassen sich Gebäude und Figuren stufenlos heranzoomen. Auch musikalisch warten *Die Völker* mit Bemerkenswertem auf: Der Soundtrack stammt von Jesper Kyd, der schon die Musik zu Spielen wie *MDK 2* und *Messiah* beigesteuert hat.

Herbert Aichinger

Die Völker 2

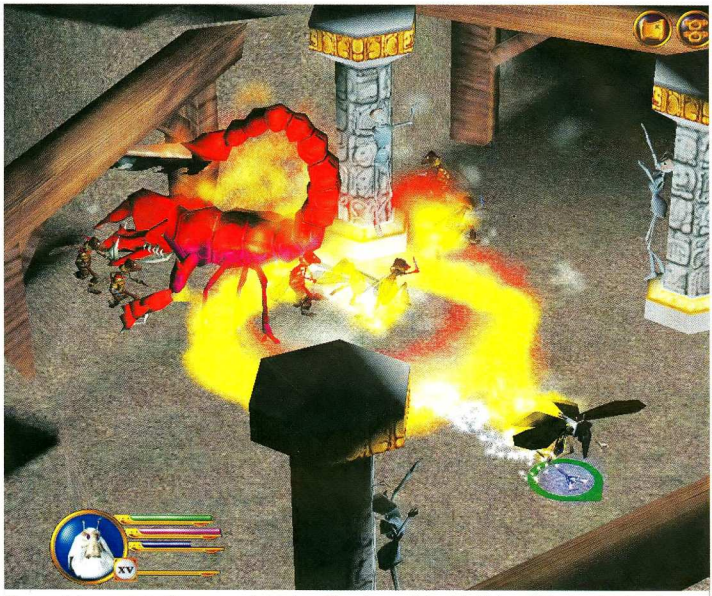
Voraussichtlich:	Pentium, 32 MB RAM, Win9x
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl:	8 Spieler Internet, Netzwerk
Hersteller:	JoWooD/Infogrames
Veröffentlichung:	März 2001
Vergleichbar mit:	Die Völker, Die Siedler, Cultures
Internet:	www.dievoelker.com

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zufall
- ✗ Wirtschaft

» Revolution statt Evolution? Bei Die Völker 2 bietet JoWooD weit mehr als nur eine leicht verbesserte Neuauflage des ersten Teils! «

Ritter der Krabbelrunde

Unter uns Menschen werden Geschichten über Drachen, sagenumwobene Waffen und mutige Helden seit jeher von Generation zu Generation weitererzählt. Doch wussten Sie, dass es auch in der Tierwelt eine ganze Menge Mythen gibt?



Der magiebewanderte Searemoon heizt dem Skorpion und der feindlichen Käferhorde mit seinem Feuerzauber gehörig ein. Dinamic setzt das Schauspiel auch optisch effektvoll in Szene.

Als Arthur (in vielen Büchern auch Arthus) einst das Schwert Excalibur aus dem Stein zog und sich damit als König auszeichnete, splitterte etwas von der Klinge ab und bohrte sich in einen kleinen Kieselstein. Dieser Splitter, der ebenso wie Excalibur selbst voller Magie war, verwandelte sich in eine Miniaturausgabe des Schwertes. Jahr um Jahr versuchen die kräftigsten Burschen unter den Insekten, sich den Splitter anzueignen, denn nur mit ihm können sich die drei Königreiche der Käfer wieder vereinen und der Tyrannei, die in der Käferwelt herrscht, ein Ende bereiten.

Insektenvertilgung

In *Excalibug* steuern Sie Ihre vier Helden in *Baldur's Gate 2*-Manier durch 15 Orte, wie Höhlen, Sümpfe und Schluchten, um in den Besitz des Splitters zu gelangen. Anfangs bewegen Sie die Diebin Mima, den Ritter Sir Owen, den Zauberer Searemoon und den Krieger Ballard einzeln durch das Gelände, bevor sich diese im späteren Verlauf der linearen Spielgeschichte als Truppe zusammenfinden. Die Animationen der Charaktere können Sie dank der komplett freien Kameraführung bis ins kleinste Detail begutachten. Selbst stufenloses Heranzoomen ist möglich. Ihre Gegenspieler, beispielsweise Furcht einflößende und blutgierige Spinnen, zeichnen sich durch eine hohe Künstliche Intelligenz aus. So werden Sie nicht wie in *Diablo 2* von aggressiven, jedoch ziemlich dämlichen Horden angegriffen, sondern haben es mit Feinden zu tun, die sich auch schon einmal hinter einem Busch verstecken und Sie dann mit Verstärkung aus dem Hinterhalt überfallen. Da Ungeziefervernichtung in der Gruppe bekanntlich mehr Vergnügen bringt, sorgt ein integrierter kooperativer Mehrspielermodus, bei dem Sie mit bis zu vier Mitspielern rumwüten können, für zusätzlichen Spielspaß.

Tanja Bunke



Die vier Helden prügeln und zaubern sich durch das unfreundliche Ungeziefer. Aufgrund der detailreichen Grafiken lässt sich sogar die Spiegelung der Figuren im Wasser begutachten.

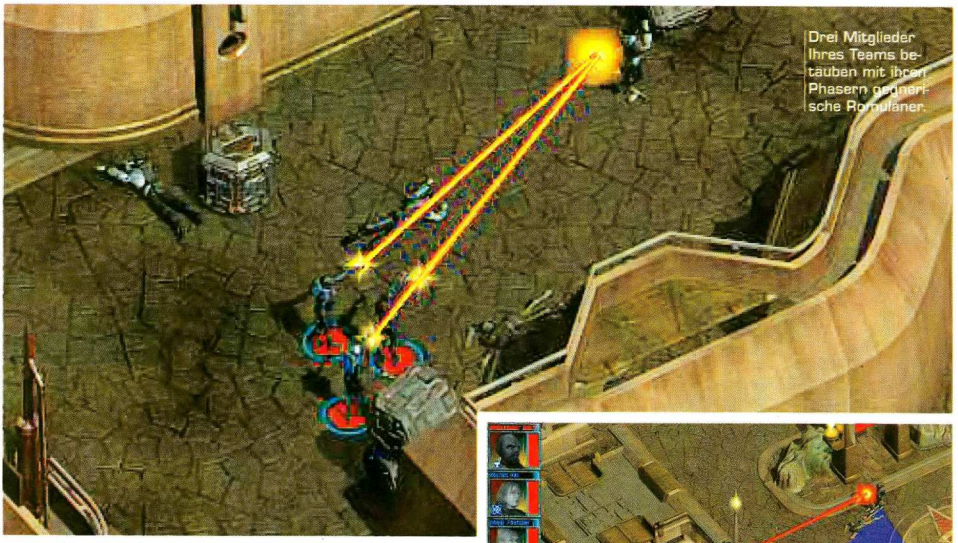
Excalibug

Voraussichtlich:	P 200 MHz, 64 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	1 pro CD/4 pro Netzwerk/Internet
Hersteller:	Dinamic Multimedia
Veröffentlichung:	Mai 2001
Vergleichbar mit:	Diablo 2, Baldur's Gate 2
Internet:	www.dinamic.com

Spieleanteile

- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Mit detailreichen Grafiken und witziger Spielidee ein viel versprechender Konkurrent für Baldur's Gate 2 «



Drei Mitglieder Ihres Teams betäuben mit ihren Phasern gegnerische Romulaner.

Himmelfahrts-Commandos

Star Trek ohne Enterprise? Ohne defekte Schilde? Kann das funktionieren? Aber sicher doch! Die Außenteams der Föderation dürfen nun mal zeigen, dass sie es sind, die oft die eigentliche Arbeit machen!

In einem Borg-Kubus, auf Erden in der Starfleet-Akademie oder in der Heimat der Klingonen: Auch jenseits der Enterprise gibt es für Shinjin Kirk, ein Verwandter des berühmten James T. Kirk, und seine Kollegen von der Föderation jede Menge zu tun. Ganze 18 Missionen und insgesamt um die 40 Spielstunden lang sind die Damen und Herren in *Star Trek: Away Team* beschäftigt, in den unendlichen Weiten der Galaxien für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Zwei bis sechs Spezialisten steuern Sie gleichzeitig durch die zusammenhängenden Episoden. Jeder Ihrer Helden verfügt wie in einem Rollenspiel über ganz spezielle Stärken und Fähigkeiten. So kann beispielsweise der Vulkanier Slovaak seine Widersacher kurzzeitig so manipulieren, dass sie komplett nach seiner Pfeife tanzen. Diese Wesensmerkmale verändern sich während des Spiels zwar nicht, aber es stoßen im Laufe der Zeit neue Helfer zu Ihrem Team und raffiniertere Ausrüstungsgegenstände werden verfügbar. Diplomatisches Verhalten lohnt sich übrigens auch in *Star Trek: Away Team*: Je friedlicher Sie die Lösung der primären und sekundären Missionsziele angehen, desto mehr Punkte schreibt Ihnen das Spiel in Ihrer versteckten Highscore-Liste gut.



Der blaue Kegel markiert das Sichtfeld des Widersachers und erlaubt es Ihrem Team, sich unbemerkt von ihm fortzubewegen.

Aus Erfahrungen gelernt

Ähnlich wie *Commandos* spielt sich auch *Star Trek: Away Team* auf (frei zoombaren) isometrischen Karten in der festen Auflösung 640x480. Die Point-&Click-Steuerung ist intuitiv und lässt sich nach kürzester Zeit beherrschen. Überhaupt bemühen sich die Entwickler sehr um Einsteigerfreundlichkeit, ohne dabei den gehobenen Anspruch des Spiels aus den Augen zu verlieren. Tutorials und eine Pausenfunktion zum bequemen Überdenken der nächsten Spielzüge sollen Frust aufgrund des gehobenen Schwierigkeitsgrades von Anfang an ausschließen. Selbstverständlich werden Sie auch die Original-Synchronstimmen von Data und Worf aus der TV-Serie zu hören bekommen. Lang ist es ja nicht mehr hin: Bereits Ende März soll das Spiel auf den Markt kommen.

Herbert Aichinger

Star Trek: Away Team

Voraussichtlich:	PII 266, 64 MB RAM, Win9x
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl:	1 - 4 LAN, Internet
Hersteller:	Reflexive Entertainment/Activision
Veröffentlichung:	März 2001
Vergleichbar mit:	Commandos
Internet:	www.activision.com

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Sicherlich eines der vielversprechendsten Star-Trek-Strategiespiele, die bislang für den PC programmiert wurden «



Zum Kampf bereit: Cyprien spannt seine Schleuder, um sich den reptilienartigen Schüler vom Leibe zu halten.

Klein und gemein

Zerfetzte Hosen, Schmutzflecken im grimmigen Gesicht und eine Schleuder in der Hand, der Albtraum aller Eltern – der Lausbube. Manchmal kommt es jedoch vor, dass aus diesen frechen Geschöpfen die mutigsten Helden werden.

Wie jedes Kind freut sich auch Cyprien auf seine Geburtstagsfeier. Nach und nach trudeln alle seine Freunde ein und tollen übermütig herum. Völlig unerwartet resultiert aus der anfänglich freundschaftlichen Kabbelei ein Streit, bei der sich sämtliche Sprösslinge in Luft auflösen.

Auf sich selbst gestellt

Sie durchstreifen als Waisenkind Cyprien die mysteriösen und überaus gefährlichen Gegenden des Albtraumlandes. Acht Welten gilt es zu bereisen, die jeweils in neun Unterlevels aufgeteilt sind. Ziel ist es, Ihre Freunde in die Wirklichkeit zurückzubringen. Neben sensenschwingenden Schreckgestalten, die Sie mit Ihrer Schleuder ins Nirwana befördern, erwartet Sie am Ende jedes Hauptszenarios ein fieser Obermotz. Dieser stellt sich nach seiner „Vernichtung" als einer Ihrer verloren gegangenen Freunde heraus und beglückt den kleinen Titelhelden mit einer neuen Fertigkeit – unter anderem einem fernsteuerbaren Papierflieger. Ebenfalls nützlich ist die Fähigkeit der Spielfigur, sich in einen Super-Cyprien zu verwandeln. Der besitzt neben den Schleuderattacken vier weitere Kampfangriffe, etwa einen Feuerschuss. Zusätzlich ist es laut Ubi Soft nach Vollendung einer Welt möglich, im Internet eine kleine Belohnung herunterzuladen. Das kann zum Beispiel ein neues Outfit für Cyprien sein. *Evil Twin* ist ein Action-Adventure mit Jump&Run-Einlagen, das grafisch Ähnlichkeit mit *American McGee's Alice* hat. Die Welten sehen grafisch sehr unterschiedlich aus, sind aber allesamt kindlich-bunt gehalten. Einige Makel, wie fehlerhafte Kollisionsabfragen, verschwommene Interface-Texturen und die unausbalancierte Steuerung, sollen in der fertigen Version behoben sein.

Tanja Bunke



Evil Twin besitzt eine Menge von nervigen Hüpfeinlagen, die sicheren Umgang mit der Tastatur oder dem Joypad erfordern.

Evil Twins: Cyprien's Chronicles

Voraussichtlich:	PII 333 Mhz, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte, Win9x
Technik:	Aureal3D, Direct3D
Spielerzahl:	1 via CD
Hersteller:	In Utero/Ubi Soft
Veröffentlichung:	Mai 2001
Vergleichbar mit:	American McGee's Alice
Internet:	www.ubisoft.de

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Buntes Action-Adventure mit Jump&Run-Einlagen, das trotz der kindlich niedlichen Grafik eher für erwachsene Spieler geeignet ist «



Gina und Brian sind in die Fänge eines Voodoo-Pärchens geraten, die gerne mit Pentagrammen hantieren.

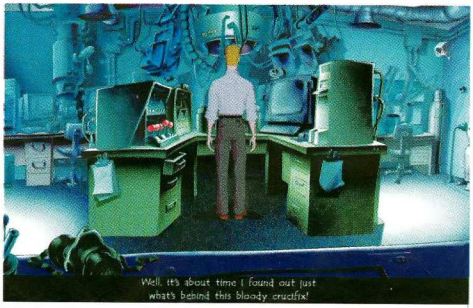
Die Gefahr im Nacken

Wenn Ihnen die Mafia im Nacken sitzt, sollten Sie sich besser gut verstecken. Vor allem dann, wenn Sie im Besitz eines Gegenstandes sind, für den die Gangster sogar über Leichen gehen.

Brian Basco, seines Zeichens einfacher Student an der Uni, weiß nicht, wie ihm geschieht, als plötzlich die hinreißende Gina Timmins Opfer seines Fahrstils wird. Diese kommt ihm nämlich unter die Reifen, als sie verängstigt vor zwei Mafia-Typen flieht. Ohne auch nur das Geringste von Ginas mysteriösen Verfolgern zu wissen, bringt er die flotte Biene ins städtische Krankenhaus und ist alsbald selbst auf der Flucht.

Hit the Road, Jack

Wie zu erwarten, schlüpfen Sie in die Rolle des bebrillten Brian Basco, um Gina vor den Bluthunden der Mafia zu schützen. Wieso diese ihr auf den Fersen sind, finden Sie im weiteren Verlauf des Spieles heraus. Ihre Hauptfigur, die dreidimensional modelliert ist, steuern Sie mit der Maus durch über 100 2D-Szenarien, die sich in sechs Kapitel aufteilen. Grafisch präsentiert sich *Runaway* im Comic-Stil. Die Ladezeiten zwischen den Kapiteln sind zwar etwas lang, dafür erwarten Sie flüssige Übergänge in den einzelnen Szenarien. Die Benutzeroberfläche (Inventar etc.) ähnelt der von *Monkey Island 4*. Gegenstände lassen sich durch einen simplen Rechtsklick der Maustaste betrachten und durch einen erneuten Klick benutzen oder aufnehmen. Sobald Sie sich mit einer Schlüsselfigur unterhalten, haben Sie eine Auswahl aus mehreren Fragen und Antworten, um der Lösung eines Rätsels näher zu kommen.



Mit dem Scanner erhält Brian Informationen über das Kruzifix. Was er nicht weiß: Die Mafia lauert bereits hinter der Türe.

Diese sind überaus knifflig und teilweise nervtötend, jedoch meistens logisch gehalten. So müssen Sie beispielsweise leere Batterien in Stickstoff halten, um den letzten Rest der Energie freizusetzen.

Tanja Bunke

Runaway: A Road Adventure

Voraussichtlich:	P 166 MHz, 32 MB RAM, Win9x
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	1 pro CD
Hersteller:	Dinamic Multimedia/NBG
Veröffentlichung:	Mai 2001
Vergleichbar mit:	Baphomets Fluch 2
Internet:	www.dinamic.com

» Runaway ist ein interessantes, abwechslungsreiches Adventure im Comic-Stil, das mit Ironie und Witz an den Monitor fesselt. «

Spieleanteile

- Action
- ✗ Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Referenzen

Welche Spiele empfiehlt die Redaktion? Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall ihr Geld wert.

Actionspiel
Freespace 2 — Volition
Heavy Metal F.A.K.K. 2 — Ritual
Starlancer — Digital Anvil

Action-Adventure
Dark Project 2 — Looking Glass
Drakan — Psygnosis
MDK 2 — Bioware

Action-Rollenspiel
Deus Ex — Ionstorm
Diablo 2 — Blizzard
System Shock 2 — Looking Glass

Adventure
Bladerunner — Westwood
Flucht von Monkey Island — Lucas Arts
Grim Fandango — Lucas Arts

Aufbaustrategie
Anno 1602 — Sunflowers
Die Siedler 3 — Blue Byte
Die Völker — JoWooD

Beat 'em Up
Iron & Blood — Acclaim
Virtua Fighter 2 — Sega
Virtua Fighter PC — Sega

Denkspiel
Catan - Die erste Insel — Ravensburger
Chessmaster 8000 — The Learning Company
You don't know Jack 3 — Take 2 Interactive

Echtzeitstrategie
Age of Kings — Microsoft
Homeworld — Havas Interactive
Moon Project — TopWare Interactive

Ego-Shooter
No One Lives Forever — Monolith
Clive Barker's Undying — Dream Works Int.
Wheel of Time — Legend

Flipper
Pro Pinball - Big Race USA — Empire
Pro Pinball - Fantastic Journey — Empire
Pro Pinball - Timeshock! — Empire

Flugsimulationen
B17 Flying Fortress — Wayward Design
European Air War — MicroProse
USAF — Electronic Arts

Interaktiver Film
Die Versuchung — THQ
Tex Murphy Overseer — Eidos Interactive
The X-Files Game — Electronic Arts

Jump & Run
Gifty — Cryo
Rayman 2 — Ubi Soft
Tonic Trouble — Ubi Soft

Mehrspieler-Shooter
Counter-Strike — Havas Interactive
Indizertes Spiel — Activision
Unreal Tournament — GT Interactive

Rennsimulation
Grand Prix 3 — MicroProse
Pro Rally 2001 — Ubi Soft
Superbike World Championship — EA Sports

Rennspiel
Motocross Madness — Microsoft
F1 Racing Championship — Ubi Soft
Nice 2 — Magic Bytes

Rollenspiel
Baldur's Gate 2 — Bioware
Planescape: Torment — Black Isle/Virgin
Ultima 9 — Electronic Arts

Rundenbasierende Strategie
Alpha Centauri — Firaxis/EA
Call to Power 2 — Activision
Jagged Alliance 2 — Sir Tech/TopWare

Sonstige Simulationen
Creatures 2 — Mindscape
M1 Tank Platoon 2 — MicroProse
Panzer Elite — Psygnosis

Sportmanager
Anstoss 2 Gold — Ascaron
Anstoss 3 — Ascaron
Kicker Fußballmanager 2 — Heart-Line

Sportspiel
FIFA 2001 — EA Sports
NBA Live 2000 — EA Sports
NHL 2001 — EA Sports

Wirtschaftssimulation
Die Sims — Maxis
Patrizier 2 — Ascaron
Theme Park World — Electronic Arts

Wertungssystem

Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vertraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen.

Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche High-End-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen etwa ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold". Dieses Markenzeichen, eine echte Kaufempfehlung, ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus.

Was bedeuten die Prozentwerte?

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen?

91-100%	**Herausragend:** Spielerisch top, meistens stimmt auch die technische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung!	**41-50%**	**Unterdurchschnittlich:** Solche Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet.
81-90%	**Sehr gut:** Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren.	**31-40%**	**Schwach:** Ab hier wird's uninteressant, weil der Frust den Spielspaß deutlich bremst.
71-80%	**Gut:** Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben.	**21-30%**	**Mangelhaft:** Spiele in den „20ern" sind langweilig, nicht zeitgemäß und haben große Mängel.
61-70%	**Noch überdurchschnittlich:** Keineswegs innovativ, aber für Genre-Fans eventuell brauchbar.	**11-20%**	**Armselig:** Peinliches Machwerk, das nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet.
51-60%	**Durchschnittlich:** Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen.	**0-10%**	**Indiskutabel:** So schlecht, dass es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann.

Redaktionsspiegel

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure oder umgekehrt? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt für den Spielspaß geben. Jeder Redakteur beurteilt die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.



Christian Müller
Actionspiele, Simulationen



Harald Fränkel
Actionspiele, Sportspiele



Herbert Aichinger
Actionspiele, Adventures



Alexander Geltenpoth
Strategiespiele, Rollenspiele



Joachim Hesse
Action-, Rennspiele, Adventures



Christian Sauerteig
WiSims, Renn-, Sportspiele



Tanja Bunke
Action-, Strategiespiele, Flugsimulationen

	Christian Müller	Harald Fränkel	Herbert Aichinger	Alexander Geltenpoth	Joachim Hesse	Christian Sauerteig	Tanja Bunke
Black & White	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■■
Blair Witch Vol. 3	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■■
Ducati World	■■	■■	■	■■	■■	■■	■
Erben der Druiden	■■■	■■	■■■	■■	■■	■■	■
F1 Racing Championship	■■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■■■	■■
Freedom	■■	■■	■■■	■■	■■	■■	■■
Hostile Waters	■■	■■■	■■■	■■■	■■■■	■■	■
Offroad	■■	■■■	■■	■■	■■■	■■■	■
Oil Tycoon	■	■	■	■	■	■■	■
Oni	■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■	■■	■■■
Raub	■	■	■	■	■■	■	■
Severance – Blade of Darkness	■■■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■■
Star Peace	■	■	■	■	■	■■	■■
Stupid Invaders	■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■	■■■■■
The Ward	■■■	■■	■	■	■■	■■	■
Theme Park Manager	■■	■■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■■■
Clive Barker's Undying	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■	■■■■■
World Worms Party	■■■	■■■	■■■	■■■■■	■■■■■	■■■	■■■

Finde ich: ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ = [illegible]

Testkriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

Spielspaß

Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht das Spiel Spaß? Ist die Atmosphäre gut? Gibt es Innovationen?

Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir die allgemeinen Effekte sowie die Qualität der Sprachausgabe und der Musikstücke.

Grafikdarstellung

Wir begutachten die Auflösung, wie flüssig das Spiel läuft, Spezialeffekte, Animationen und Oberflächenstrukturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern lässt.

Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win9x-Spiele greifen auf DirectSound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen. b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio-, MP3- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen" Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans. „1 Sp. pro CD" bedeutet, dass jeder Spieler beim Netzwerkbetrieb seine eigene CD benötigt.

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Hier finden Sie Hinweise zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten) OpenGL (plattformunabh. Schnittstelle), Glide (für alle 3dfx-Karten). T&L = Spezialeffekt von GeForce- und Radeon-Karten

Die Mindestanforderungen laut Hersteller. Außerdem erfahren Sie gegebenfalls, ob das Spiel auch unter Windows 2000 läuft.

Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muss keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

Pac Man 3D

Mindestens:	P 200 MMX, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide, T&L
Sound/Musik:	DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.8 GB/450-680 MB
Internet:	www.mustersoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Mustersoft
Veröffentlichung:	Dezember
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



» Fazit: Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele. Besonders die Grafik ist brillant. «

Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**Beta 0.95**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**Gut**
Grafik:	**96%**
Sound:	**89%**
Mehrspieler:	**93%**
Einzelspieler:	

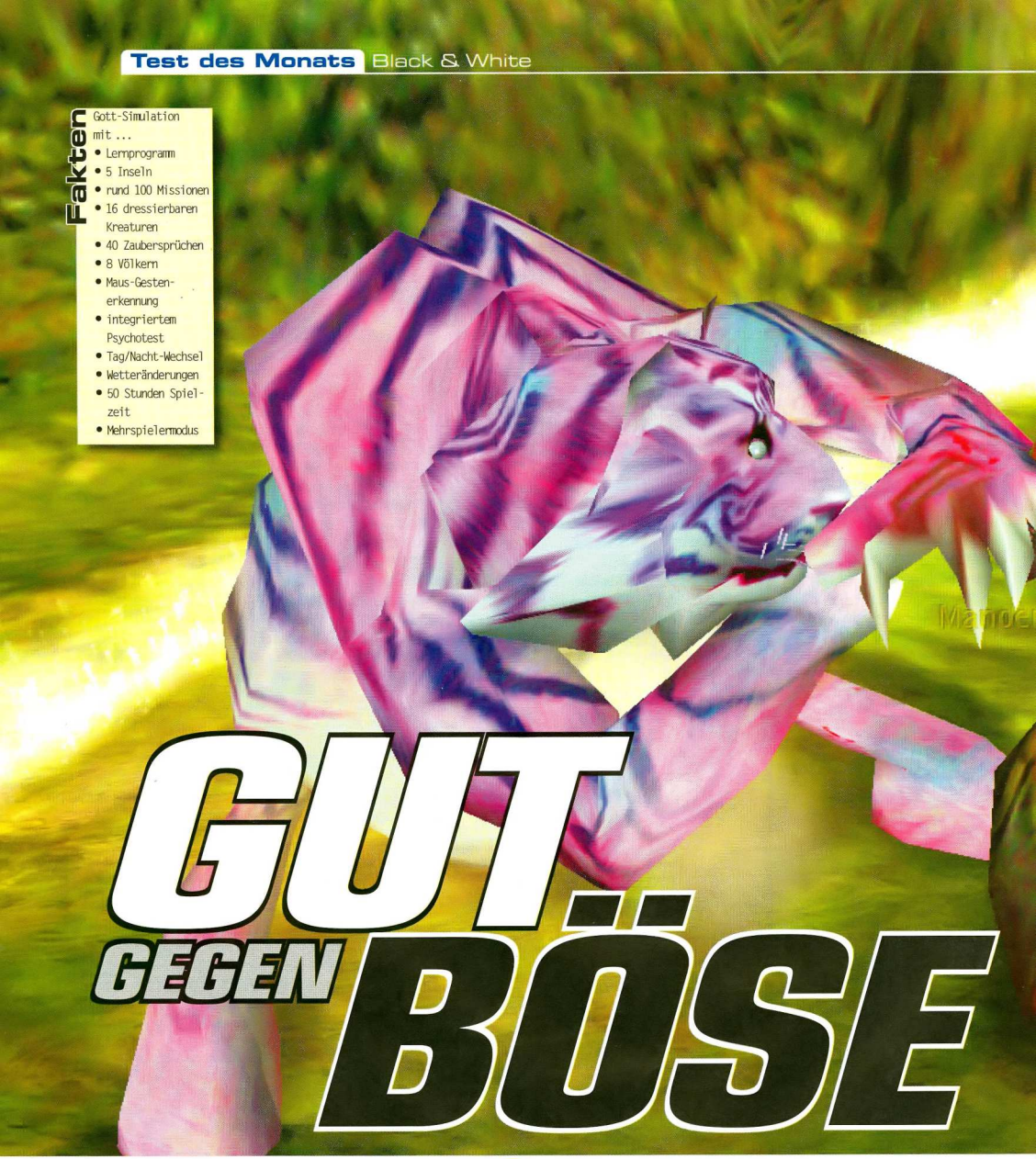
93%

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele".

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität" oder „Preis-Leistungs-Verhältnis" zu tun.

Fakten

Gott-Simulation mit ...
- Lernprogramm
- 5 Inseln
- rund 100 Missionen
- 16 dressierbaren Kreaturen
- 40 Zaubersprüchen
- 8 Völkern
- Maus-Gestenerkennung
- integriertem Psychotest
- Tag/Nacht-Wechsel
- Wetteränderungen
- 50 Stunden Spielzeit
- Mehrspielermodus



GUT GEGEN BÖSE

„Immer, wenn Menschen aus der Not heraus beten, wird ein Gott geboren." Stimmt die Theorie von Black & White, muss im Himmel (oder wo auch immer die Typen sonst abhängen) ziemliches Gedränge herrschen. Glückwunsch, jetzt sind Sie einer dieser Fuzzis und müssen Ihre Nebenbuhler ausbooten.

Wer *Black & White* kauft, bekommt viel: Sie erwartet ein hochkomplexes Aufbau-Strategical in Echtzeit, bei dem Musterblondine Jenny Elvers vermutlich allein vom Zuschauen einen Hirnschlag erleidet. Mit rund 50 Stunden Spieldauer birgt das neueste Werk von Kult-Designer Peter Molyneux (*Magic Carpet, Populous, Dungeon Keeper*) den wahrscheinlich längsten und unterhaltsamsten Psychotest der Welt. PC-Besitzer dürfen ein fluffiges Haustier hochpäppeln, dressieren und lieb gewinnen, das wegen seiner Tamagotchi-Mentalität weder haart noch in die Wohnung kackt. Und last, but not least verkörpern Sie einen Helden, gegen den jede an-

Duell der Giganten: Ein gutartiger und ein böser Tiger-Titan kloppen sich in der Kampf-Arena.

dere Computerspiel-Figur blass aussieht. Denn bei *Black & White* sind Sie der Chef der Chefs. Es ist geil, ein Arschloch zu sein? Vielleicht. Aber Sie sind mehr als geil. Sie sind obergeil. Sie sind Gott.

Voll multikulti

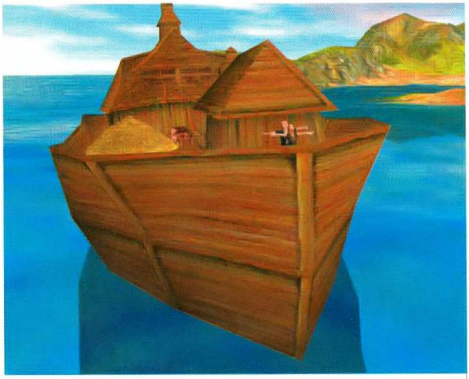
Was ist der Haken? Nun, nicht nur der Spieler ist obergeil. Ebenfalls von sich überzeugt sind diverse andere Götter. Die wollen genau das Gleiche wie Sie: alleiniger Herrscher über eine Welt namens Eden werden. Ziel ist es, die dort lebenden acht Völker zu bekehren, denn nur wer viele Anhänger hat, ist mächtig. Also müssen Sie neutrale und andersgläubige Menschen beein-



Brav! Mit einem Feuerzauber grillt der Titan das Dorfzentrum des gegnerischen Gottes Lethys. Damit der Tiger angriffslustig wird, haben wir die „Leine der Aggression" angelegt.



Wir sollen Bewohner vor dem Ertrinken retten: An der „Leine des Mitgefühls" erledigt unsere Kreatur den Job besonders liebevoll.



Wenn Sie einer bekloppten Gruppe von singenden Matrosen beim Schiffsbau helfen, gibt's zur Belohnung eine Filmparodie.

drucken. Das klappt u. a. mit Zauberei, taktisch klug eingesetzten Missionaren, indem man den Stämmen bösartige Monster auf den Pelz jagt oder zur Not ein paar Felsbrocken durch die Gegend schleudert. Im Lauf der Zeit lernen Sie immer mehr Zauber, wobei unterschiedliche Völker auch jeweils andere Wunder liefern. Die wetterkundigen Kelten ermöglichen es, Gegner mit Tornados durcheinander zu wirbeln, Azteken erhöhen die Macht von Feuerbällen und Japaner hüten das Geheimnis der Heilkunst. Weil Eden multikulti ist, finden sich dort ferner Indianer, Ägypter, Griechen, Norweger und Tibetaner. Doch stopp! Das Leben eines Gottes ist derart vielschichtig, wir sollten besser bei Adam und Eva beginnen, um die wichtigsten Mechanismen verständlich zu erläutern.

Hart oder gerecht?

Sobald der Spieler in seinem Reich ankommt, meldet sich sein Gewissen – und zwar in Gestalt zweier fliegender Wichte. Der weißbärtige Vertreter des Guten sieht aus wie ein Engel für Altenheimbewohner. Sein Gegenüber hatte vorher vermutlich mal einen Job als Gartenzwerg-Teufel. Lustig sind die beiden allemal, immerhin kabbeln sie sich von der ersten Minute an. „Du bist so böse, du würdest vermutlich deine Großmutter verkaufen", meint der Anstandsprediger. „Das habe ich schon längst gemacht", kontert der Kollege und lacht gehässig. Die beiden Witzfiguren tauchen immer wieder auf, um Ihnen einerseits Tipps zu geben, andererseits wollen sie Ihre Entscheidungen beeinflussen. Schließlich können Sie jede der rund 100 Missionen auf die harte Tour oder mit göttlicher Milde erledigen (lesen Sie dazu auch den Kasten „Eine Frage des Gewissens"). Immer wieder flehen Bewohner um Hilfe. So sollen Sie für einen Hirten verlorene Schafe finden oder einen zwielichtigen Gesellen aufspüren, der wie der Rattenfänger von Hameln mit seinem Flötenspiel Kinder bezaubert und verschleppt. Ihre Geduld auf eine harte Probe stellen vier Matrosen, die mit einem

Keine Mehrspieler-Bewertung?

Gerne hätten wir Ihnen auch die umfassenden Mehrspieler-Optionen von *Black & White* vorgestellt. Da Lionhead aber zum Zeitpunkt des Tests noch inmitten der Serverarbeiten stand und das Spiel auch noch nicht frei verkäuflich war, haben wir auf eine Bewertung verzichtet. Die werden wir aber in jedem Falle spätestens Mitte April in der PC Action 05/2001 nachliefern. Hier eine kurze Zusammenfassung der wichtigsten Eckdaten: Neben einem „Skirmish-Modus", bei dem Sie auf speziellen Mehrspielerkarten gegen Computergegner oder andere Zocker Ihren Gott stehen müssen und Ihre Kreatur aus dem Einzelspielermodus einsetzen dürfen, setzt Lionhead ganz auf das Internetspiel. Zusätzlich zu den 1-gegen-1-Duellen wird sich *Black & White Online* stark dem aus anderen Spielen bekannten Clan-Wesen widmen. In dieser kooperativen Team-Variante kontrollieren bis zu vier Spieler eine „Glaubensrichtung" und repräsentieren eine Gottheit. Dabei wird es wichtig sein, sich zu spezialisieren. Ein Spieler übernimmt Aufzucht und Einsatz der Kreatur, während sich andere Spieler um die Pflege des eigenen Volkes, den Nachschub an Ressourcen oder der Anbetungszeremonie für die Zauberkräfte widmen. Über www.bwgame.com können sich Spieler-Teams offiziell mit eigenem Namen und Logo registrieren lassen. Die Clan-Kreaturen müssen getrennt vom Einzelspielermodus aufgezogen werden, da deren Daten direkt auf den Lionhead-Servern gespeichert werden, um Cheatern und Hackern ihr destruktives Hobby zu vermiesen. Für so ausgetragene und gewonnene Online-Spiele erhält der Clan Kreditpunkte (errechnet aus der Gesamtkalkulation aller Statistiken), die in einer zentralen Rangliste ausgegeben werden. Je nach Kreditpunkten erhält ein Clan Bonusgegenstände wie neue Kreaturen oder Zaubersprüche.



Eine Frage des Gewissens

Sind Sie ein guter oder ein böser Gott? In *Black & White* dürfen Sie sich entscheiden, ob Sie mit Ihren Kräften die Menschen unterstützen oder sie terrorisieren. Ein freundlicher Gott ist allseits beliebt und wird verehrt. Ein böser Gott hingegen wird gefürchtet. Die Übergänge sind fließend. Es gibt nicht nur Schwarz und Weiß, sondern eine sehr breite Grauzone. Ihr Ruf entwickelt sich Ihren Taten entsprechend. Das bedeutet natürlich auch, dass Sie sich später noch ändern können. Wie Sie sich das vorstellen müssen, sehen Sie anhand der folgenden, typischen Aufgabe:

Um ein Tor zu öffnen, benötigen Sie einen mystischen Stein, den eine Ihrer Anhängerinnen besitzt. Er liegt in ihrem Haus. Sie will Ihnen das Artefakt als Belohnung überlassen, wenn Sie ihren kranken Bruder finden und zurückbringen. Laut Molyneux existieren genau 22 Möglichkeiten, diese Aufgabe zu lösen. Hier die wichtigsten vier:

DER NEUTRALE



Was kümmert Sie der kranke Bruder der Frau? Soll sie ihn doch selbst suchen. Nachdem die Dame den Stein aber nicht freiwillig rausrückt, müssen Sie Ihre göttliche Kraft spielen lassen. Mit einem großen Felsbrocken zerlegen Sie das Haus kurzerhand in seine Einzelteile und schnappen sich den Stein. So einfach geht das.

DER GUTE



Natürlich holen Sie ihren Bruder, der nicht weit entfernt in einem kleinen Wäldchen liegt. Für einen Gott das reinste Kinderspiel. Die Frau ist überglücklich, schließt den Bruder in die Arme und Sie bekommen den Stein. Außerdem haben Sie Ihrem Volk mal wieder bewiesen, was für ein netter Herrscher Sie sind.

DER BÖSE



Sie sind verärgert, weil die Tussi den Stein nicht hergibt. Nun, sie wird schon sehen, was sie davon hat. Greifen Sie sich den Bruder, schleudern Sie ihn einen Berg runter und bringen Sie die Leiche der Schwester. Schließlich hat sie nichts von lebendig gesagt. Immerhin hält sie sich an die Abmachung und rückt den Stein raus.

DER RICHTIG BÖSE



Was fällt der Frau ein, so unverschämte Forderungen zu stellen? Das ist Blasphemie! Sie wird aber kaum Zeit haben, das zu bereuen. Nachdem sie die gerechte Strafe ereilt hat, zeigen Sie ihre Leiche dem Bruder. Der arme kranke Kerl bekommt einen Herzanfall und stirbt. Jetzt müssen Sie nur noch das Haus einreißen.

Liedchen um Holz bitten, damit sie ihr Schiff fertig stellen können. Haben sie den Baustoff, wollen sie Nahrungsmittel und trällern erneut. Liefern Sie eine Kuh ab, fällt ihnen ein, dass ein bisschen Brot dazu nicht schlecht wäre und strapazieren erneut Ihre Ohren. „90 Prozent aller Beta-Tester haben die Typen nach dem zweiten Sangesvortrag genervt abgemurkst, weil sie es nicht mehr ertragen konnten", sagt Peter Molyneux und grinst.

Seid fruchtbar!

Ehe es ans Eingemachte geht, muss sich der Spieler mit der gewöhnungsbedürftigen, aber guten Steuerung vertraut machen. Weil ein Unsterblicher so cool ist, kann er seine Welt locker-flockig aus dem Handge-



Auf der ersten Insel trifft der noch relativ kleine Tiger „Mops" eine andere Kreatur, die sich als Lehrer anbietet.

Vergleich

Je innovativer ein Spiel, desto schwerer fällt ein sinnvoller Vergleich. Ohne Zweifel, *Black & White* ist einzigartig. Dennoch existieren andere innovative Spiele mit ähnlichem Inhalt oder ähnlichen Aufgaben, auch wenn sich die Spielweise sehr unterscheidet. Darunter sind – nicht weiter verwunderlich – zwei Spiele, an deren Entwicklung Altmeister Peter Molyneux beteiligt war: *Magic Carpet 2* und *Populous – The Beginning*.





Anstelle eines Gottes sind Sie in *Magic Carpet 2* nur ein Zauberer. Der einfach gestrickte Spielinhalt beleuchtet nur eine winzige Facette von *Black & White:* Sie versuchen, möglichst viel Mana einzusammeln, um Ihre Gegner mit Zaubersprüchen wegzublasen. Natürlich ist *Magic Carpet 2* bereits total veraltet und stellt keine Alternative dar.





Zucht und Training künstlicher Lebensformen steht im Mittelpunkt von *Creatures 2*. Nur durch intensive Betreuung können Sie Ihren Norns etwas beibringen. Auch *Black & White* bedient sich bei der Ausbildung der Titanen dieser elementaren Rollenspielelemente, integriert aber noch viele andere Aufgaben, die den Spielspaß deutlich steigern.





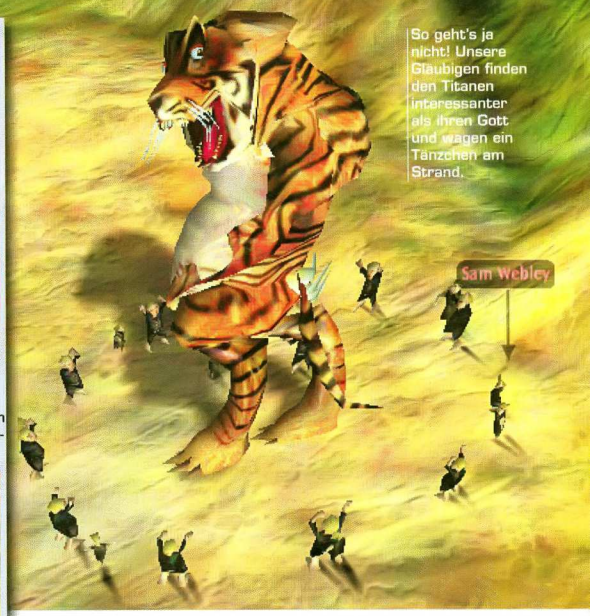
Populous zeigt die deutlichsten Parallelen zu *Black & White* auf. In beiden Spielen gewinnen Sie Mana durch Ihre Anhänger. Dafür müssen Sie Ihr Volk anweisen, Gebäude zu errichten und Rohstoffe wie Holz zu sammeln. Während es sich bei *Populous* um ein astreines Strategiespiel handelt, vertieft *Black & White* mit Story und Rätseln das Spielerlebnis.





Bei *Black & White* funktioniert die Ausbildung Ihres Titanen fast wie die der Sims. Sie müssen darauf achten, dass sich Ihre Kreatur gesund ernährt und keinen Blödsinn macht. Davon abgesehen lassen sich beide Spiele schlecht in eins der bestehenden Genres pressen, obwohl sie zahlreiche Spielelemente beliebter Sparten verwenden, dabei aber jeweils innovativ sind.

Black & White	92%
The Sims	88%
Populous – The Beginning (abgewertet)	82%
Creatures 2 (abgewertet)	72%
Magic Carpet 2 (abgewertet)	55%





Wenn ein Gott am Totempfahl im Dorf zieht, feiert ihn das Volk frenetisch und generiert Energie für Zaubersprüche.

lenk kontrollieren – also einzig per Maus. Sie schweben beispielsweise über die Landschaft, indem Sie die linke Taste drücken, Ihre göttliche Hand in den Boden krallen und sich vor- oder rückwärts ziehen. Die Bewegungsfreiheit ist unbegrenzt. Sie dürfen sich auf der Stelle drehen, nach oben und unten schauen sowie stufenlos zoomen. Damit ist es möglich, bis weit über die Wolkendecke hinaus zu fliegen und die gesamte Insel zu betrachten. Oder Sie gleiten so dicht über dem Grund, dass Sie einen Wurm erkennen, der in einem Apfel zappelt. Selbstverständlich gibt es für weniger coole Halbgötter diverse Tastaturbefehle. Außerdem kann die Steuerung den eigenen Bedürfnissen angepasst werden. Der rechte Mausbutton ist die Aktionstaste. Damit reißen Sie u. a. Bäume aus oder ernten Getreide und legen die Ressourcen in Depots ab, damit die Bewohner Baumaterial und Nahrung haben. Oder Sie schnappen sich einen Bewohner, um ihm einen von acht Berufen (u. a. Farmer, Holzhacker, Missionar) zuzuweisen. Das ge-

schieht, indem Sie mit der Figur über ein Objekt fahren. Um beispielsweise einen Fortpflanzungsbeauftragten „auszubilden", nehmen Sie einfach einen Mann und berühren damit eine Frau – fertig ist der potenzielle Nachwuchs-Fabrikant. (Mehr zum Spielverlauf finden Sie auf den Seiten 62/63.)

Jesus ist out

Weil jeder Gott nur so gut ist wie sein Vertreter auf Erden, gibt Ihnen *Black & White* frühzeitig ein Helferlein an die Hand. Ein menschlicher Sohn Gottes scheint im Computerzeitalter aus der Mode, deshalb muss es wohl ein knuffiges Tierchen sein, das im Lauf der Zeit zum riesigen Monster mutiert. Anfangs wählen Sie zwischen einer Kuh, einem Orang-Utan und einem Tiger. Die lernfähigen und nur anfangs kleinen Wonneproppen müssen Sie in der Folgezeit wie Kinder erziehen (mehr auf den Seiten 60/61). Es entwickeln sich dabei echte Persönlichkeiten mit einzigartigen Charaktereigenschaften. Im späteren Verlauf ist es möglich, das äußere Erscheinungsbild zu ändern, so dass u. a. auch ein Schimpanse, ein Löwe, ein Zebra, ein Braunbär, ein Eisbär, ein Schaf, ein Wolf, eine Schildkröte, ein Krokodil oder ein Pferd seinen „Gottesdienst" ableistet. Außerdem unterscheidet sich jede Kreatur in der Statur.

Spaßiger Schnickschnack

Hat Molyneux von den bunten Pilzen genascht, die in *Black & White* wachsen und selbst Titanen in seltsame Zustände versetzen? Oder warum wartet der Chef-Designer mit derart irren Ideen auf? Sein Spiel ist jedenfalls gespickt mit spaßigem Extra-Schnickschnack.

FREUNDE ALS SPIELFIGUREN

Auf Wunsch durchforstet das Spiel Ihr Mailprogramm nach Kontaktadressen oder eingegangenen E-Mails und integriert herausgelesene Namen automatisch in die Handlung. Wundern Sie sich also nicht, wenn z. B. plötzlich Ihr gesamter Freundeskreis als Indianerstamm durchs digitale Reich wuselt. Erhalten Sie während des Zockens eine Mail eines erfassten Bekannten, teilt Ihnen Ihr Titan den Namen und Betreff per Sprechblase mit.



So kann's gehen: Peter Molyneux war in unserem Mailprogramm gespeichert, tauchte im Spiel auf – und kam dort ums Leben.

Ohnehin integriert ist ein Chatprogramm, das der bekannten Internet-Software ICQ ähnelt. Da *Black & White* das so genannte Unified Messaging Interface unterstützt, wird es einige Zeit nach der Veröffentlichung des Titels möglich sein, SMS-Nachrichten während des Spiels zu empfangen und zu versenden.

KANN HTML

Ihre Kreatur baut während des Spiels eine eigene Homepage und macht dafür sogar Screenshots. Das entstehende HTML-Dokument dürfen Sie selbst ins Internet stellen oder über den Creature-Hostingserver von Lionhead hochladen.

DER PC RUFT SIE

Wer *Black & White* nachts zockt und einen Spielernamen eingegeben hat, der nicht allzu exotisch ist, darf keinesfalls schreckhaft sein. Denn ab und zu kommt ein gruseliges Wispern aus den Lautsprecherboxen: Das Spiel flüstert Ihren Namen.

WETTER WIE IN WIRKLICHKEIT

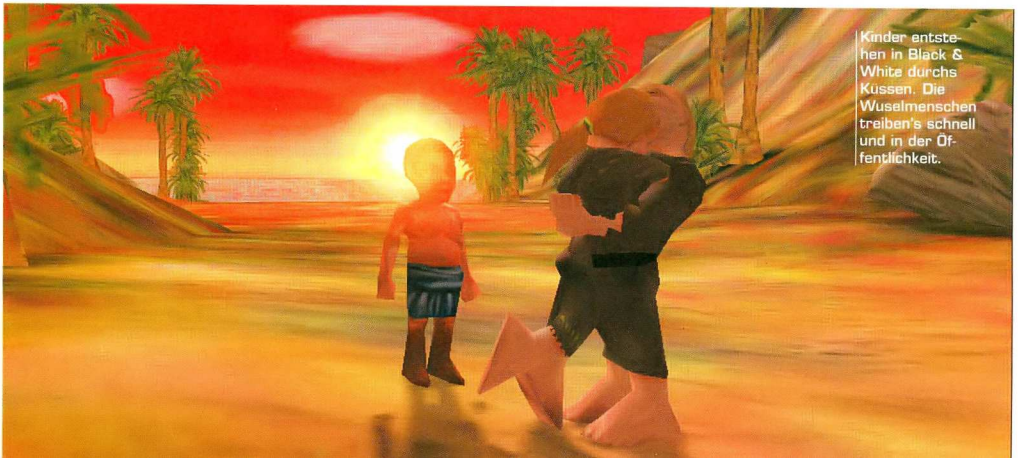
Das Programm enthält ein System, das über das Internet weltweit die Wetterdaten größerer Städte abfragen und ins Spiel integrieren kann. Sie wollen in der künstlichen Welt immer genau die Witterung haben, die momentan vor Ihrer Haustür herrscht? Kein Problem.



Die Online-Wetterabfrage macht's möglich: Wenn es draußen schneit, liegt auch im Spiel die weiße Pracht.

TASTSINN IST GEFRAGT

Da *Black & White* auf die vibrierende iFeel-Maus von Logitech abgestimmt ist, können Sie mit diesem Eingabegerät einige Aktionen „fühlen" – z. B. das Zappeln von Fischen, die Sie mit der göttlichen Hand aufgenommen haben. Es soll sogar eine Bonusmission existieren, die nur durch den Tastsinn und die Force-Feedback-Effekte lösbar ist.



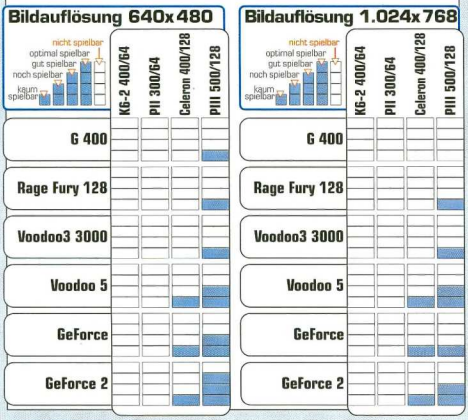
Kinder entstehen in Black & White durchs Küssen. Die Wuselmenschen treiben's schnell und in der Öffentlichkeit.

Black & White

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Die uns vorliegende Version ruckelte noch sporadisch, speziell nachdem mehrfach der Spielstand geladen wurde. Laut Lionhead ist das Manko bekannt und wird noch behoben. Zudem soll die Performance noch deutlich verbessert werden, so dass Sie zumindest ab 500 MHz und einer GeForce-2-Karte ordentlich spielen können.



Pro & contra

- Innovatives Spieldesign
- Einzigartiges Spielerlebnis
- Detaillierte, hochauflösende Grafik
- Enormer Tiefgang
- Genreübergreifende Spielinhalte
- Sehr komplex
- Sehr komplex
- Kleine Mängel der Steuerung

Steuerung

Die Standardeinstellung der Kameraführung ist zu aufwendig, lässt sich aber frei konfigurieren, so dass sie nach einigen Änderungen speziell mit einer Radmaus einfach von der Hand geht. Unnötig komplex gestaltet sich die Verwaltung Ihres Volkes. Wenn Sie beispielsweise normale Arbeiter für eine Aufgabe (Holz hacken, Bauen, Feldarbeit, Fischen …) spezialisieren wollen, müssen Sie jedes einzelne Männchen packen und zuweisen. Hier wäre es deutlich einfacher, wenn man die Einstellungen in der Populationsübersicht vornehmen könnte.

Sound & Musik

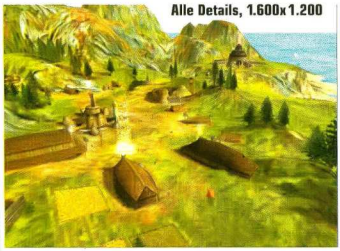
Voller 3D-Sound simuliert die Geräuschkulisse der Umgebung lebensnah. Wenn Sie einen Vogel rechts zwitschern hören, können Sie ihn nach einem Kameraschwenk auch sehen. Ein weiteres Highlight ist die Sprachausgabe, deren hohe Qualität die zusätzliche Ausgabe als Text eigentlich überflüssig macht. Zahlreiche Musikstücke setzen nur bei besonderen Ereignissen ein und stören die grandiosen Soundeffekte während des Spiels nicht.

Deutsche Version

Abgesehen von der Übersetzung wird die deutsche Version bis ins Detail dem englischen Original entsprechen. Für die Sprachausgabe sind insgesamt 26 teilweise renommierte Sprecher zuständig. Es gibt also keinen Grund, zur englischen Version zu greifen, vorausgesetzt, die Übersetzungsqualität stimmt.

Grafik

Black & White glänzt durch seine detailreiche, hochauflösende und trotzdem noch flüssige Grafik. Auf größere Entfernungen wirkt die Landschaft etwas verwaschen, sobald Sie aber näher heranzoomen, tauchen zusätzliche Texturen auf. Diese Kleinigkeit stört keineswegs, sondern verstärkt sogar den realistischen Eindruck. Besitzer leistungsschwacher Grafikkarten können eine gute Performance erhalten, indem sie auf einige Details, Schatten und eine höhere Auflösung verzichten.






Oje, jetzt geht's unserem verbündeten Gott Khazar an den Kragen. Nemesis löscht ihn und seine Schildkröte aus.

Kommentar

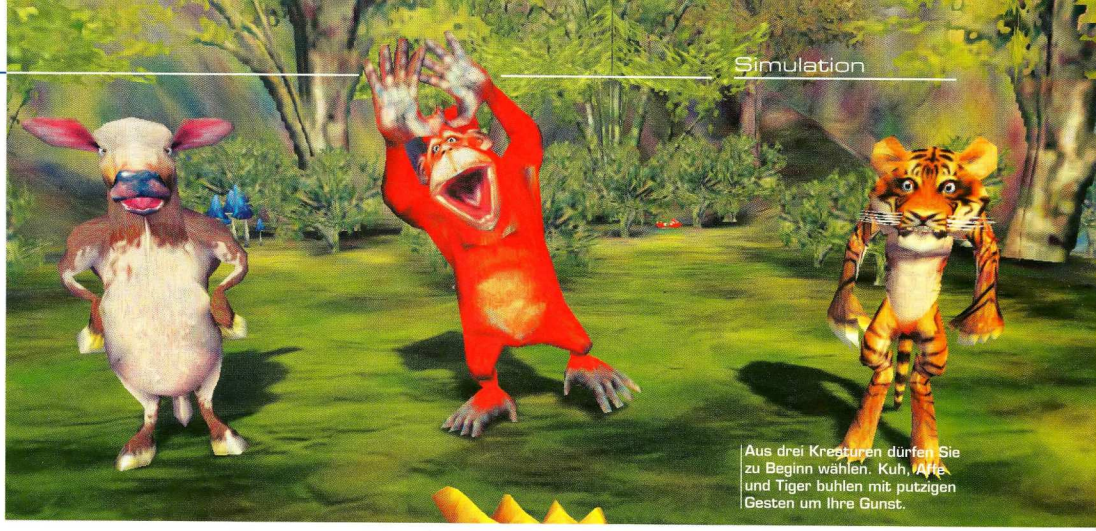


Harald Fränkel

Die Hauptfaszination von Black & White liegt wahrscheinlich darin, dass es fast mehr zu entdecken gibt als während einer durchschnittlichen Pubertät. Okay, es ist einige Einarbeitungszeit nötig. Aber wem der Job eines Gottes zu stressig ist, der soll eben Beamter werden. Hey, bei diesem Spiel darf und kann ich alles machen, was ich möchte – und abgesehen von dem Schwein, das ich nur so zum Spaß unter einem glühenden Stein gegrillt habe, regt sich keine Sau darüber auf. Nein, böser Scherz beiseite: Die Handlungsfreiheit ist ein dickes Plus. Lionhead hat's geschafft, viele nette Spielereien zu einem genialen Spiel zusammenzuwursten. Keinen Schimmer, wie die das hingekriegt haben, aber ich ziehe meinen nicht vorhandenen Hut.

Mops, der Tiger

Ihr Vieh kann dick oder dünn sowie muskulös oder schmächtig sein. Ferner spiegelt sich Ihre Spielweise wider – so viel zum Thema Psychotest und dem Balanceakt zwischen Gut und Böse, Yin und Yang, Schwarz und Weiß, Black & White. Ein Tester musste beispielsweise feststellen, dass er entgegen seinem ursprünglichen Vorhaben wohl zu nett handelte. Sein Tiger namens Mops war nicht nur fett, sondern hatte nach einiger Zeit auch noch ein tuntiges, lilarosafarbenes Ich-bin-lieb-Fell. Peinliche Vorstellung! Abgesehen davon bewies Mops dezente Lernschwächen. Er futterte ständig Steine und Bäume, um kurz darauf in die nächste Ecke zu kotzen. Als er endlich gelernt hatte, dass vegetarische Nahrung in Form von Gestrüpp einem Tiger eigentlich nicht schmeckt, rupfte er jegliches Blattwerk und nutzte es randalierend als Wurfgeschoss, was ihm eine Tracht Prügel durch sein Herrchen bescherte. Leider fiel die schwergewichtige Großkatze dabei auf ein Haus, so dass ein Bewohner tragischerweise sein Leben lassen musste. Vielleicht sollten wir's verschweigen, aber: Die Aktion, als Mops plötzlich in die Hocke ging, um das Ergebnis seiner Verdauung direkt aufs Nahrungs- und Holzdepot zu bollern, war ein weiteres Highlight im Leben des Com-



Aus drei Kreaturen dürfen Sie zu Beginn wählen. Kuh, Affe und Tiger buhlen mit putzigen Gesten um Ihre Gunst.

puterwesen-Papas. Man muss wohl nicht erwähnen, dass das Gebäude enorm reparaturbedürftig war, oder?

Himmlisch & teuflisch

Black & White spielt sich nicht nur verteufelt gut, es sieht auch himmlisch aus. Bäume wiegen sich im Wind, am weit entfernten Horizont erheben sich schneebedeckte Berge, Schmetterlinge flattern umher und das zartblaue Meer zeigt hübsche Spiegeleffekte. Besonders die Kreaturen sind mehr als putzig animiert. Außerdem kriegen die Ohren mächtig was ab. Wenn in der Nähe Vögel vorbeiziehen, ertönt ihr Zwitschern. Befinden Sie sich in der Nähe einer Fabrik, hämmern die Maschinen. Rhythmische Trommeln und Fan-Gesänge dringen aus den Boxen, wenn der Gott seine Untertanen bei Feierlichkeiten am Tempel beobachtet. Dazu gesellt sich die ständig vorhandene sphärische Musikuntermalung, die viel Ruhe ausstrahlt und perfekt zur meist idyllischen Landschaft passt. Diese entspannte Atmosphäre trügt natürlich. Der Beruf „Gott" ist, wie bereits angedeutet, enorm stressig. Sind Sie nervenstark genug?

Christian Müller
Alexander Geltenpoth
Harald Fränkel

Kommentar



Christian Müller

Sprachlosigkeit ziemt sich an dieser Stelle eigentlich nicht. Aber Sie hätten es miterleben sollen, als Peter Molyneux uns sein „Baby" persönlich vorgestellt hat. Das halbe Verlagshaus hatte sich ungläubig murmelnd versammelt. Allein mit dem Testmuster, war ich überwältigt von der Vielzahl der Handlungsmöglichkeiten. Und SCHWUPPS, waren 15 Stunden vorbei, in denen ich mich nur mit der faszinierenden Aufzucht meiner Kreatur beschäftigt habe, ohne im Spiel wirklich voranzukommen. Die zwölf Seiten hier reichen gerade mal aus, um die grundlegenden Spielelemente wiederzugeben. Machen Sie sich selbst ein Bild von der Black & Whites Spieltiefe. Richtig klasse finde ich, dass Lionhead auf den Mehrspielermodus genauso viel Wert gelegt hat, wie auf die Einzelspielerkampagne. Ich freue mich schon riesig auf die ersten Spiele mit dem PC-Action-Clan.

Black & White

Mindestens:	PII 266, 64 MB, 3D-Karte, Win9x/ME/2K
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB, GF2, Maus mit Rad
Grafik:	Direct3D, T & L
Sound/Musik:	DirectSound (3D)
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw. u. Internet; 1 Sp./CD
CD/HD:	621 MB/542 MB
Internet:	www.lionhead.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	EA / Lionhead
Veröffentlichung:	6. April
USK-Altersfreigabe:	Noch nicht bekannt



» Anfangs nicht leicht durchschaubar, dann aber göttlich: Black & White fasziniert durch Einzigartigkeit. «

Genre:	Simulation
Testversion :	Englische Beta 2.4
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Ausreichend
Grafik:	94%
Sound:	92%
Mehrspieler:	??
Einzelspieler:	

92%

Lesen Sie auf den folgenden Seiten: So spielt sich Black & White ▶▶

Haben wollen?

Kriegen können:

web: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8.30–20 Uhr (Sa.-So. 9.30–18 Uhr)

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

SO SPIELT SICH BLACK & WHITE

In einer unschuldigen Welt braucht es keinen Gott. Sobald das Schicksal aber zuschlägt, haben himmlische oder höllische Wesen ihre göttlichen Finger im Spiel. In der Welt von *Black & White* streiten Sie sich um die Vorherrschaft und einer der gottgleichen „Bestimmer" sind Sie. Damit die Sterblichen aber auch an eine höhere Macht glauben, repräsentieren Kreaturen Ihre göttliche Anwesenheit.

1



Sofort zu Beginn des Spiels buhlen das Gute und das Böse um Ihre Gunst. Ein greiser Engel und ein verschlagener Teufel versuchen, Sie und Ihre Entscheidungen zu beeinflussen. Über den gesamten Spielverlauf symbolisieren sie das gute und das schlechte Gewissen. Ihre Kreatur, in unserem Fall eine reichlich dumme Kuh, steht zwischen den beiden und erwartet Ihre erziehende Hand.

2

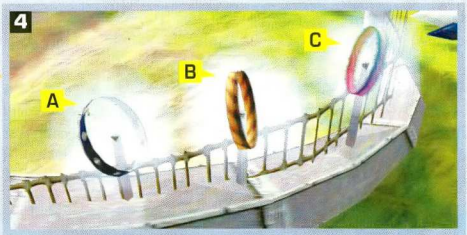


3



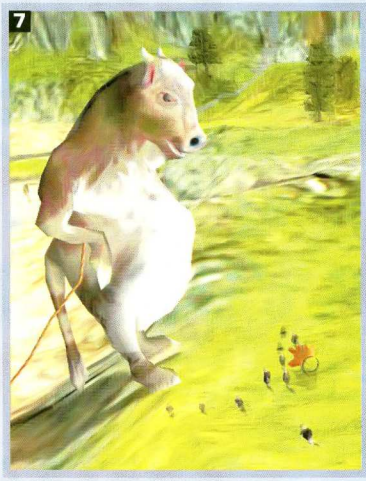
Sie beeinflussen die reale Welt mit Ihrer göttlichen Hand, die für den Sterblichen nicht sichtbar ist. Mit ihr erziehen Sie auch Ihre kleine, unwissende Kreatur. Je nachdem, für welche Seite Sie sich entscheiden, Schwarz oder Weiß, belohnen und bestrafen Sie Ihr Geschöpf, um es an Gutes oder Böses zu gewöhnen. Wenn Sie z. B. wollen, dass Ihre Kuh schläft, wenn sie müde ist, belohnen Sie sie durch Streicheleinheiten (2). Wenn Sie es nicht möchten, dass sie lustig Sterbliche durch die Luft wirft, bestrafen Sie die Kuh mit einigen kräftigen Ohrfeigen (3). Oder böse gesagt, Sie belohnen die Kuh, wenn sie feindliche Sterbliche frisst, und bestrafen sie, wenn sie Ihre Gläubigen frisst. Einfach, gell?

4



Damit Ihr Haus- oder Untier noch besser spurt, haben Sie drei göttliche Seile mit unterschiedlichen Eigenschaften zur Hand. Damit können Sie es herumführen und mit festen oder beweglichen Objekten verbinden. Am wichtigsten ist die raue „Leine des Lernens" (B), mit der Sie Ihrer Kreatur am schnellsten neue Verhaltensweisen beibringen können. Mit der flauschigen „Leine des Mitgefühls" C) verhält sich das Geschöpf freundlich und zuvorkommend, die dornige „Leine der Aggression" (A) hingegen macht es wütend und angriffslustig.

7



Für Ihre göttliche Macht benötigen Sie den Glauben Ihrer Sterblichen. Je nachdem, zu welchen Verhaltensweisen Sie Ihre Kreatur erziehen, verehren Sie die Weltenbewohner aus Dankbarkeit oder Furcht. Wichtig ist, dass Sie Ihre „Schäfchen" hegen und pflegen, denn je mehr sie Sie vergöttern, desto mächtiger werden Sie und Ihre Kreatur durch die ansteigende „Zauberenergie".

5



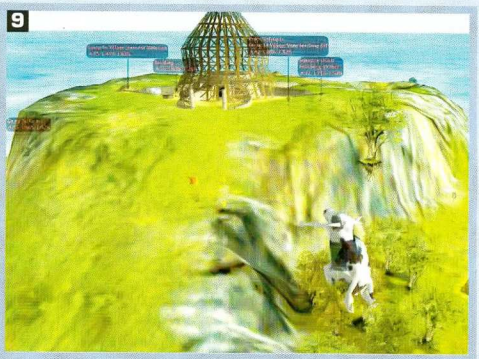
6



Für unsere Kuh ist Getreide die bekömmlichste Nahrung. Steigt der Hungerpegel in der kleinen Kreaturen-Statistik, geben Sie ihr etwas zu essen. Befestigen Sie die „Leine des Lernens" an einem Feld (5), geben Sie dem Tier etwas Korn und streicheln Sie es. Es wird sich merken, dass es ihm gut tut (6), und beim nächsten Hunger selbst zugreifen. Aber Vorsicht, Völlerei macht Ihr Getier faul, fett und noch gefräßiger.

DER GÖTTLICHE STELLVERTRETER

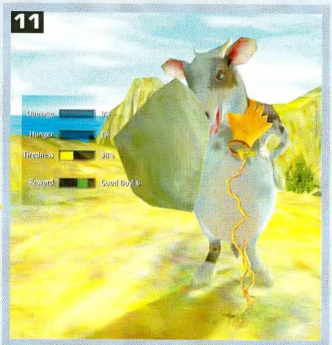




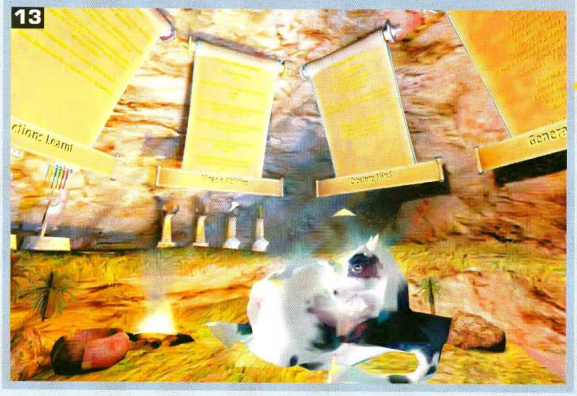
Gottesfurcht ist Ihr „Kapital". Bringen Sie Ihrer Kreatur bei, wie sie Ihre Untertanen am besten unterstützt, damit die Gemeinde wächst und gedeiht. Hier lernt die Kuh mit der entsprechenden Leine am Hals, dass zum Aufbau des Göttertempels noch Holz benötigt wird. Hat sie das System durchschaut, glimmt eine Glühbirne über ihrem Kopf (8). Sie beginnt, den Wald zu roden und die Bäume auf den Holzstapel zu werfen (9).



Im Lauf der Zeit erlernt Ihre Kreatur auch die Funktions- und Wirkungsweise von Wundertaten, wie Nahrungs- oder Holzerschaffung, Heilzauber, Schildabwehr oder Feuerballmagie. Wenn Sie Ihrem Stellvertreter auf Erden die verschiedenen Wunder richtig beigebracht haben, wird er sie selbstständig zum Wohle der Gemeinschaft einsetzen. Hier erschafft die Kuh einen Regenzauber, damit die Felder gedeihen.



Innerhalb Ihres Göttertempels, in dem Sie auch jederzeit speichern dürfen, gibt es eine Reihe nützlicher Räume. Einer davon ist die Höhle Ihrer Kreatur. Dort können Sie deren Fortschritt kontrollieren, nachlesen, was sie bereits gelernt hat, sie tätowieren, ihre Wundertaten bestaunen, die Verhaltensweisen und Eigenschaften einsehen sowie generelle Informationen wie Alter, Stärke, Energie usw. einsehen.





Nach den grundlegenden Verhaltensweisen müssen Sie Ihr Geschöpf noch fit für den Kampf gegen feindliche Gottkreaturen machen. Ein „Hanteltraining" mit haushohen Felsbrocken (11) und Belohnungskraulern verschafft der Kuh stattliche Muskeln. Der Trainingskampf gegen eine befreundete Kreatur liefert das nötige Wissen über Schlagvarianten, Spezialattacken sowie Block- und Ausweichmanöver (12).

Aufzucht und Erziehung Ihrer Kreatur hat Lionhead geschickt mit den Trainingsübungen und dem eigentlichen Spielverlauf verwoben. Die Übergänge merken Sie nicht. Die eigentliche Geschichte wird mit Schriftrollen erzählt, die Sie nach eigenem Ermessen aktivieren. Wenn Sie der Meinung sind, für die Weitererzählung gewappnet zu sein, genügt ein Doppelklick und *Black & White* nimmt seinen weiteren Verlauf.



Sie sind der Gott. Erst wenn Sie sich und Ihre Kreatur für in der Lage halten, das nächste Kapitel aufzuschlagen, geht die Hintergrundgeschichte weiter. In Ihrem jeweils aktuellen Level sind dazu goldene und silberne Schriftrollen platziert. Die silbernen offerieren Ihnen kleinere Nebenmissionen, in denen Sie Boni wie neue Zaubersprüche oder Kreaturen erhalten. Die goldenen Schriftrollen hingegen lassen Sie in der Hauptgeschichte voranschreiten.





Information bis ins kleinste Detail: Da Sie ohne Ihre Glaubensgemeinschaft nur ein schwacher Gott sind, haben deren Wohlbefinden und Vermehrung oberste Priorität. Per Tastendruck erhalten Sie Informationen über jedes einzelne Individuum (2). Aktuelle Tätigkeit, Alter und Lebensenergie geben detaillierte Auskunft. Sind die Nahrungs- und Fortpflanzungsbedürfnisse gestillt, müssen Sie darangehen, der wachsenden Bevölkerung genug Wohnraum zu verschaffen. In einer Schreinerei werden dazu unterschiedlich große Baugerüste hergestellt, mit deren Einsatz Sie Wohnhäuser (3), Kindergärten, neue Kornfelder oder sogar Fußballplätze bauen lassen können.





Obwohl die Bewohner der *Black & White*-Welten versuchen, den eigenen Bedürfnissen nachzugehen, funktioniert die Gemeinschaft viel effektiver, wenn Sie die Menschen gezielt einsetzen. Dazu müssen Sie jede Einzelperson in die Hand nehmen und einer Tätigkeit zuordnen. Hier sehen Sie, wie eine Fischerin (4) am Seeufer oder ein Baumeister (5) neben einem Baugerüst eingesetzt wird.

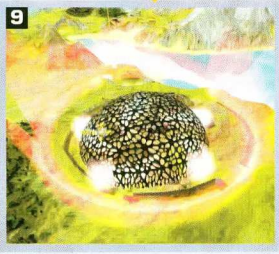




Sind alle Grundbedürfnisse Ihres Volkes befriedigt, können Sie darangehen, Menschen zum Dienst in Ihrem Tempel einzuteilen (6). Durch deren Gesänge und Gebete erhöht sich Ihre göttliche Energie, die Sie für die unterschiedlichen Wundertaten benötigen. Wichtig ist, dass Sie Ihre frommen Menschen speziell mit Nahrung versorgen, da sie sonst einen ekstatischen Tod sterben. Mit ausreichend göttlicher Kraft können Sie wiederum Mysterien vollbringen, wie z. B. einen Wald voller Schmetterlinge (7) erschaffen.

Die verschiedenen Zaubereien werden bei *Black & White* nicht mittels eines einfachen Icon-Systems ausgelöst, sondern per Gesten, die Sie mit der Maus ausüben. Dafür zeichnen Sie mit der Götterhand einfach Symbole auf den Bildschirm, die den entsprechenden Zauberspruch auslösen. Eine Spirale beispielsweise gibt das Zaubergesten-Menü frei, ein „R" den jeweils zuletzt benutzten Zauber (8). Konzentrische Energiekreise um Ihren Handcursor zeigen die Verfügbarkeit an. So lassen sich mächtige Erschaffungs-, Angriffs- oder Verteidigungszauber wie ein Schutzschild (9) heraufbeschwören.





DER GÖTTLICHE SPIELVERLAUF





Ein typischer „Level" in *Black & White* besteht aus einer Inselwelt mit einer Reihe silberner und goldener Schriftrollen. Auf jeder Insel fordert Sie ein neuer Scherge des größenwahnsinnigen Gottes Nemesis heraus. Sowohl im eigenen Tempelraum (10) als auch über die Zoom-Funktion der Grafik-Engine (11) erhalten Sie eine Übersichtskarte, in der die Einflussbereiche der Gottheiten farbig gekennzeichnet sind.





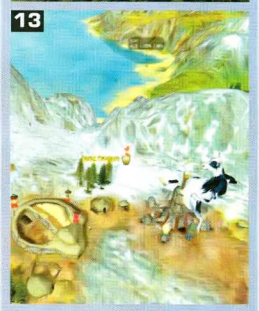
Innerhalb Ihres Einflussbereiches können Sie dem Gegner auch mit der Kraft Ihrer göttlichen Hand Schaden zufügen. Dabei sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Sowohl einfache Steinwürfe als auch Feuerbälle (17) oder noch besser eine Kombination aus beidem (glühende Felsbrocken) heizen Ihrem Gegenspieler kräftig ein. Rücken Sie dem Widersacher zu dicht auf den Leib, schickt der seine eigene Kreatur in den direkten Kampf (16).





Während Sie sich durch die Levelaufgaben vorankämpfen, stoßen Sie auf zahlreiche silberne Schriftrollen mit Nebenaufgaben. Hier sehen Sie eine Abwandlung des „Die Türme von Hanoi"-Denkspiels. Hinweisschilder geben dabei häufig Tipps (14). Der Bewohner des Turms am Seeufer beschwert sich über die Hochwassergefahr. Wenn Sie die vier Bestandteile der Behausung in der richtigen Reihenfolge an die sichere Böschung gebastelt haben (15), werden Sie mit einem mächtigen Heilzauber belohnt.





In jeder Inselwelt gibt es sowohl andersgläubige Bevölkerungen, die Ihren Feind verehren, als auch heidnische, ungläubige Einwohner. Um einen Landgewinn zu erzielen, müssen Sie Ihren Einflussbereich vergrößern. Ungläubige Menschen können Sie mit Ihrer Kreatur und einigen Zaubereien derart beeindrucken, dass sie Ihnen bald voll und ganz huldigen (12). Im Einflussbereich der gegnerischen Gottheit haben Sie selbst keine andere Handlungsmöglichkeit, als Ihr Geschöpf zu schicken. Mit der „Leine der Aggression" aber wütet die Kreatur in einem fremden Dorf derart, dass dessen Bewohner vom Glauben an den gegnerischen Gott abfallen (13).





Haben Sie die Hauptaufgaben der goldenen Schriftrollen erfolgreich absolviert, öffnet sich jeweils ein Portal zur nächsten Welt (18). Auch hier haben Sie zuweilen noch eine Handlungsmöglichkeit, indem Sie gleich springen oder zuvor noch wichtige Ressourcen, Individuen oder Zauber mitnehmen, die dann einfach in das Portal geworfen werden. Schnurstracks befinden Sie sich dann im nächsten Level, in dem bereits die nächsten Probleme warten (19). Können Sie sich vorstellen, wie schwierig es ist, Ihre Gläubigen ohne Kreatur bei der Stange zu halten ...?

Die Formel zum Erfolg

Fakten

- FIA-Lizenz mit den Daten der Saison 1999
- 22 Teams, 11 Fahrer, 11 Wagen
- 16 Rennstrecken mittels GPS exakt nachgebildet
- Komplette Wettersimulation
- Mehrspielermodus für 11 Spieler
- 11 Fahrmodelle

PC ACTION GOLD

Im März geht's für Fans von Schumi und Co. endlich wieder rund – und das richtig! Nicht nur die neue Formel-1-Saison geht an den Start, sondern mit F1 RC auch ein ganz heißer Konkurrent für die bisherige Rennspiel-Referenz Grand Prix 3.



Dieser Jordan ist einer der 22 originalgetreu nachgebildeten F1-Flitzer.

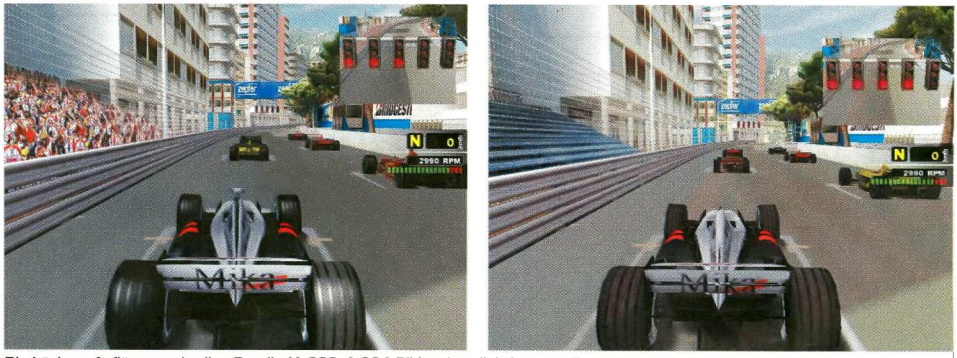
Bereits 1997 und 1998 gelang der französischen Softwareschmiede Ubi Soft und Video Systems mit *F1 Racing Simulation* und dessen Nachfolger *Racing Simulation 2* der Sprung auf den digitalen Rennspiel-Olymp, ehe dieser erst im vergangenen Jahr von Altmeister Geoff Crammond und dessen *Grand Prix 3* zurückerobert werden konnte. Eine nahezu perfekte Spielbarkeit, gepaart mit einer realistischen Fahrphysik, und eine wahrlich atemberaubende Grafik zeichneten die beiden ersten Teile aus. Mit dem dritten Teil verfolgt Ubi Soft nicht nur das ehrgeizige Ziel, seine eigenen Referenzprodukte noch einmal zu toppen. Selbstverständlich soll auch ein drittes Mal die Rennspielkrone erobert werden. Spätestens nach unserer spielbaren Beta-Version vor wenigen Wochen war klar, dass die Chancen dafür nicht allzu schlecht stehen – vorsichtig formuliert. Dass den Rennspiel-Fans aber solch ein traumhaftes Rennspielerlebnis kredenzt wird, war kaum zu erwarten. Aber lesen Sie selbst …



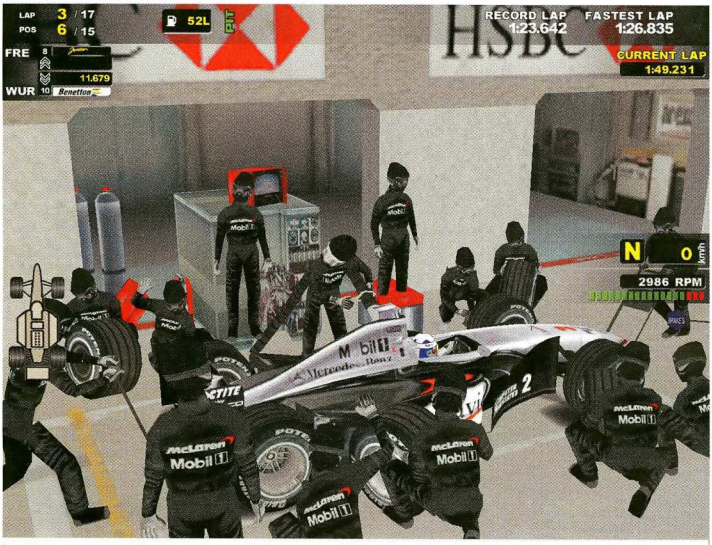
Der Grand-Prix-Kurs von Monaco wurde bis ins letzte Detail nachgebildet, sogar die Höhe der Palmen und der Abstand (!) der Zebrastreifen soll der Realität entsprechen – GPS sei Dank.

Saisonal bedingter Unmut

Direkt nach Spielstart müssen Sie sich für einen der 22 Fahrer entscheiden. F1-Fans werden sofort stutzen, verbergen sich hinter den Konterfeis von Häkkinen und Konsorten doch die Daten der 99er-Saison. Schreck lass nach, bietet *F1RC* etwa genau wie sein Konkurrent *Grand Prix 3* nur veraltete Daten? Die Antwort: Leider ja. Dies liegt aber schlicht und ergreifend daran, dass die einzelnen technischen Daten aller Rennställe seitens der FIA für die abgelaufene Saison erst vor wenigen Wochen hätten übermittelt werden können – viel zu spät, um sie noch ins fast fertige Spiel zu integrieren, ohne den eigenen Anspruch zu untergraben, die beste und realistischste Rennsimulation zu programmieren. Dank der geringen Fluktuation innerhalb der Rennställe und der fast gleich gebliebenen Wagenmodelle im Vergleich zur jüngsten Saison ist dies jedoch nicht ganz so tragisch. Schade aber, dass damit auch der fahrerisch reizvolle US-Grand-Prix mit seiner Steilkurve fehlt. Kleiner Trost: Die jüngst übermittelten Telemetrie-Daten und alle aktuellen Wagen-Designs (inklusive Schumis neuer, flacher Wagen-Nase), Teams und Fahrer der 2000er-Saison sind aller Voraussicht nach im Spät-



Die höchste Auflösung mit allen Details (1.280x1.024 Bildpunkte, links) gegen die niedrigste Auflösung mit gar keinen Details (640x480 Bildpunkte). Letzteres stellt trotzdem noch einen ordentlichen Kompromiss aus guter Spielbarkeit und netter Optik dar.



Im Gegensatz zur Konkurrenz bietet F1 Racing Championship eine vollständig (!) animierte Boxencrew, deren Bewegungen dank Motion-Capturing überaus realistisch wirken.



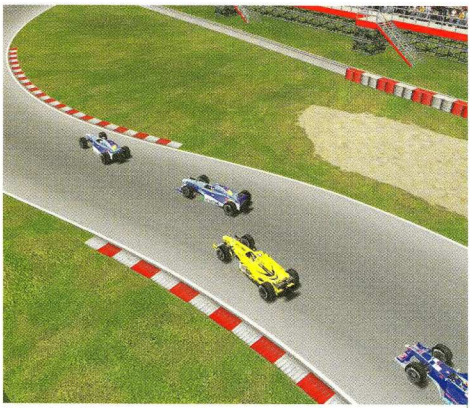
Mika Häkkinen ist von der Strecke abgekommen und wirbelt im Kiesbett reichlich Sand und Staub auf.

sommer als preiswerte Zusatz-CD zu haben.

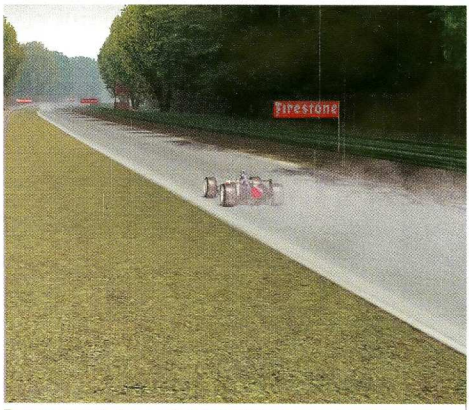
Herrliche Aussichten

Hat man sich für eine Trainingsfahrt, ein Grand-Prix-Rennen oder die komplette F1-Saison 99 entschieden, landet man endlich hinterm Steuer eines der 22 Boliden und auf der Rennstrecke. Und hier sticht sofort die atemberaubende und detailreiche Grafik ins Auge. Wer einen flotten PC mit einer entsprechend guten Grafikkarte sein Eigen nennt, kommt bei Auflösungen von bis zu 1.600x1.280 Bildpunkten voll und ganz auf seine Kosten: Grashalme fliegen umher, Staub und Kies wirbelt einem beim Anfahren im Kiesbett entgegen, Gummi bleibt auf dem Asphalt kleben, aufspritzende Gischt raubt Ihnen die Sicht bei Regen, die Umgebung spiegelt sich auf der Karosserie der Fahrzeuge wider und sogar der Kopf des Fahrers bewegt sich bei abrupten Bremsmanövern und Kurveneinfahrten wirklichkeitsgetreu mit. Aber auch ein prüfender Blick auf die Rennwagen dürfte das Herz eines jeden F1-Fans höher schlagen lassen. Alle Boliden wurden detailgetreu und akkurat anhand der FIA-Daten der 99er-Saison nachgebildet, inklusive aller Werbeaufdrucke. Auch der animierte Horizont und die wechselnden Wetterbedingungen wurden bestens in Szene gesetzt und runden das optisch eindrucksvolle Rennerlebnis ab.

So schön die Grafik auch sein mag, entscheidend ist immer noch die Fahrphysik und das Fahrgefühl – denn Grafikblender gibt es viele. Nach ein paar Runden auf einer der 16 Strecken kann jedoch Entwarnung gegeben werden. Genau wie die beiden Vorgänger besticht auch *F1 Racing Championship* durch ein nahezu perfektes Fahrgefühl und eine überaus realistische Fahrphysik. Selbst *Grand Prix 3* gelingt es nicht, das Rennerlebnis derart realistisch zu simulieren. Wer zu schnell in Kurven fährt, zu stark herausbeschleunigt oder mit Tempo 160 die Fahrbahnmarkierung touchiert, wird gnadenlos bestraft und muss, je nach zugeschalteter Fahrhilfe und Schwierigkeitsgrad, auch mit ernsthaften Schäden an seinem Auto rech-



Zahlreiche Kameraperspektiven sorgen für eine TV-gerechte Übertragung und Nachbetrachtung der besten Rennszenen.



Regenrennen haben auch bei F1RC ihren ganz besonderen Reiz und stellen den Fahrer vor eine echte Herausforderung.



Gute Idee: Der rote Bremsindikator leuchtet auf, wenn Sie zu schnell in eine Kurve fahren und erinnert ans Abbremsen.

nen. Im Gegensatz zu EAs F1-Debüt oder *Grand Prix 3* bietet *F1RC* elf Fahrmodelle. Das bedeutet, dass sich die einzelnen Wagen der elf Teams auch wirklich unterschiedlich steuern lassen und verschiedene Leistungsstärken haben. Somit wäre der WM-Gewinn mit einem Luschen-Team à la Minardi ein echtes Kunststück. Dankenswerterweise haben die Entwickler auch an weniger begabte F1-Piloten und Anfänger gedacht: Der zuschaltbare Arcade-Modus nimmt den Simulationsaspekt aus dem Spiel und bietet Fahrspaß ohne großartige Kompromisse oder permanente Ausflüge ins Kiesbett.

Wer schraubt, gewinnt

Mittels des Navigationssystems GPS haben die Entwickler alle 16 Rennparcours der 99er-Saison millimetergenau vermessen, so dass der Grad je-

So spielt sich ein Rennen in Hockenheim in Schumis Ferrari



Vor dem Rennen verpassen Sie im Setup-Menü Ihrem Wagen den letzten Feinschliff und nehmen an Radstand oder Reifendruck noch die eine oder andere Änderung vor.



Günstige Startposition: Vom dritten Platz aus, direkt hinter den beiden McLaren Mercedes, starten wir ins Rennen. Bei einem guten Start ist alles möglich ...



Häkkinen und Coulthard kamen leider bestens aus den Startlöchern. Deswegen gehen wir als Dritter in die erste Kurve, dicht gefolgt von einem gelben Jordan.



So eine Sau: Kaum waren wir an David Coulthard vorbeigezogen, drängt uns dieser in der nächstbesten Kurve von der Strecke. Na warte, dich krieg ich noch!



Mit reichlich Wut im Bauch heften wir uns an seine Hinterachse, vergessen dabei glatt das Abbremsen vor der Kurve und schießen den David ab, hähähä! Und unseren Frontflügel ...



Ab in die Box. Die Montage einer komplett neuen Nase kostet uns insgesamt über 16 Sekunden. So ein Ärger! Nun gilt es, das vorbeigezogene Feld von hinten aufzurollen ...



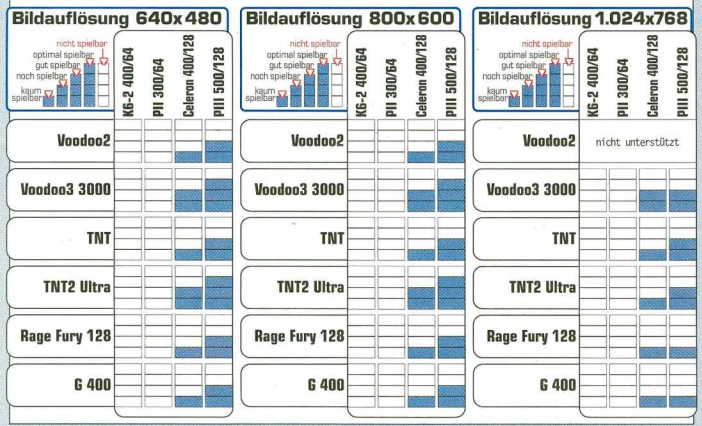
Mika bei Regen: Sogar dem Reifenprofil sieht man die miesen Witterungsbedingungen an.

F1 Racing Championship

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Sollte unsere neue Genre-Referenz *F1 Racing Championship* auf Ihrem System ruckeln, müssen Sie die Auflösung und Details gegebenenfalls heruntersetzen. Bei Kollisionen kam es leider noch des Öfteren vor, dass selbst unsere schnellsten Test-Rechner ins Stocken gerieten, dieses Problem sollte in Kürze durch einen Patch behoben werden.



Steuerung

Egal, ob mit Lenkrad oder überraschenderweise auch mit Tastatur - Grund zum Klagen gibt es kaum. Selbstredend gilt bei solch einer anspruchsvollen F1-Simulation: Übung macht den Meister. Nach einigen Runden und mit zugeschalteten Fahrhilfen lässt sich das Auto in jedem Fall gut beherrschen. Dennoch wird manch einer vielleicht darüber klagen, dass die Steuerung etwas zu feinfühlig geraten ist. Zu Unrecht, denn schließlich handelt es sich hierbei um eine F1-Simulation und wenn sich die Rennwagen genauso wie die Trucks bei *Mercedes Benz Truck Racing* um die Kurven bugsieren lassen würden, wäre das keinesfalls im Sinne des Erfinders. Feinmotoriker können sogar die Empfindlichkeit des Lenkrads einstellen!

Pro & contra

- ⊕ Herrlich realistische Grafik
- ⊕ Umfangreiche Tuning-Optionen
- ⊕ Nahezu perfekte Fahrphysik
- ⊕ 11 Wagenmodelle
- ⊕ Starke Computergegner
- ⊕ Spannendes Wettersystem
- ⊖ Kleinere Grafikfehler
- ⊖ Zwei Jahre alte Saison-Daten
- ⊖ Nur eine Motorensoundvariante

Sound & Musik

Das leise Gedudel im Hauptmenü ist kaum der Rede wert, dafür aber der Motorensound. Dieser klingt nämlich richtig genial, vor allem beim Hoch- und Runterschalten und Ausfahren der Gänge in den höheren Drehzahlen tönt es fast noch besser als bei Premiere Worlds Cockpit-Kanal. Allerdings hört sich das Ganze bei jedem Auto gleich an und das ist etwas enttäuschend.

Grafik

Wer eine entsprechende Grafikkarte sein Eigen nennt, kommt bei *F1 Racing Championship* in den Genuss von Auflösungen von bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten. Leider erfordert dies bei vollen Details entsprechend viel Rechenpower, so dass das Spiel bei dieser Grafik-Option nur bedingt spielbar ist. Aber auch in niedrigeren Auflösungen spielt *F1RC* seine Grafikpracht konsequent aus und setzt damit nicht nur im Rennspiel-Genre neue Maßstäbe. Besonders gut ist das Schadensmodell geraten. Selbst ein Achsenbruch wird akkurat in Szene gesetzt. Eine schönere, detailliertere und realistischere Optik bietet zur Zeit jedenfalls keine andere F1-Simulation.



Solch spektakuläre Massenkarambolagen sind aufgrund der klug agierenden Computergegner eher eine Seltenheit.

Kommentar



Christian Müller

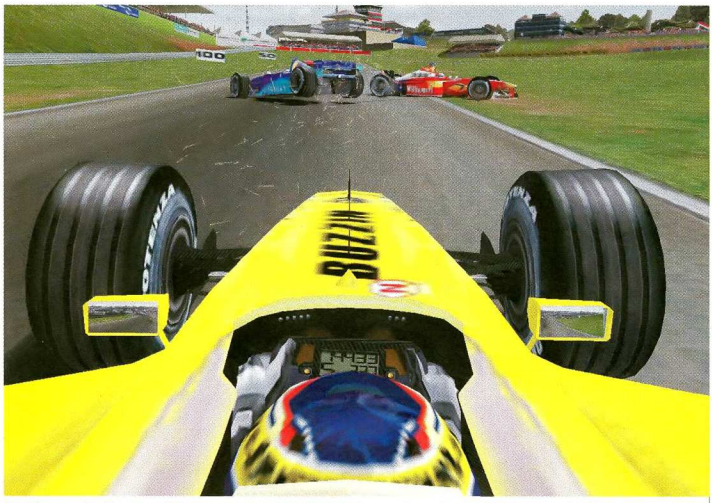
Jubelschreie und Champagner-Laune! Ubi Soft feiert den Gewinn der aktuellen F1-Weltmeisterschaft am PC. Hier stimmt wirklich fast alles. Die Grafikqualität ist derart gut, dass sich daran auch völlig fremde Genres ein Beispiel nehmen sollten. Die Intelligenz der Computer-Piloten, die Fahrphysik und das Wettersystem dürften auch den größten Realismus-Fanatiker überzeugen: In der Kombination aller Qualitätsfaktoren jedenfalls stellt F1RC jede andere Rennsimulation in den Schatten und für die Electronic-Arts-Entwickler und deren zukünftige F1-Spiele liegt die Messlatte wieder ein Stückchen höher.

der Kurve und die Höhe jeder Begrenzung und Bodenwelle exakt mit der Wirklichkeit übereinstimmt. Auch alle Streckenrandobjekte befinden sich exakt an der Stelle, an der sie auch im „echten Leben" stehen – genial!

Profis können sich übrigens wieder in einem umfangreichen, aber keinesfalls überfrachteten Setup-Menü vergnügen und ihre Rennwagen nach Herzenslust tunen, um vielleicht noch das eine oder andere Hundertstel herauszukitzeln. Wem das zu kompliziert ist, der kann auf diverse vorgefertigte Setups zurückgreifen, die sich nach den Wetterverhältnissen richten. Im Gegensatz zu EAs F1-Debüt *F1 2000*, wo dauernd die Sonne schien, hat *F1RC* ein komplettes Wettersystem in petto, das strahlenden Sonnenschein, bedeckten Himmel, Nieselregen oder monsunartige Schauer bietet. Kurz: Es würde ARD-Wetterfrosch Jörg Kachelmann Freudentränen in die Augen treiben. Der Clou: Sogar während des Rennens kann das Wetter umschlagen. So ist vielleicht ein Teil der Strecke bereits abgetrocknet, woanders hingegen noch tückisch feucht.

Der Feind fährt mit

Besonders erfreulich ist, dass auch Profi-Spieler bei *F1RC* vor eine echte Herausforderung gestellt werden. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad und Rennstall agieren die Computergegner vollkommen unterschiedlich. Manche fahren permanent Kampflinie, andere legen lieber eine Vollbremsung hin, statt einen Unfall zu riskieren. Andere wiede-



Da fliegen die Funken. Hier muss der gute Ralf Schumacher eine Vollbremsung hinlegen.

rum blocken gerne schnellere Fahrzeuge ab. Gottlob ist nicht nur die Künstliche Intelligenz der Computerfahrer gut gelungen, sondern auch die der virtuellen FIA-Kommissare. Wer andere Fahrzeuge nicht überholen lässt, Wege abkürzt, fahrlässig Unfälle verursacht oder glaubt, andere Autos mit voller Absicht von der Strecke rammen zu müssen, wird mit Stop-and-Go-Strafen belegt.

Mindestens genauso gelungen wie der Einzelspielermodus ist auch der Mehrspielermodus. Hier dürfen Sie sich mit bis zu elf menschlichen Kontrahenten im LAN oder via Internet messen – und das so gut wie ohne störende Verzögerungen oder Abstürze. Keine Frage, Ubi Soft hat mal wieder ganze Arbeit geleistet und mit *F1 Racing Championship* beim dritten Versuch zum dritten Mal ein Referenzprodukt abgeliefert. Respekt!

Christian Sauerteig

Vergleich

F1 Racing Simulation	92%
Grand Prix 3	87%
Racing Simulation 2 (abgewertet)	82%
Grand Prix Legends (abgewertet)	80%
F1 2000 (abgewertet)	77%

Ubi Softs dritter Streich erobert sogleich die Pole-Position im hart umkämpften Genre zurück. Auf dem zweiten Platz liegt Geoff Crammonds *Grand Prix 3*, das weder grafisch noch hinsichtlich der Fahrphysik an *F1RC* herankommt. Immer noch eine gute Alternative: der Vorgänger von *F1RC*, *Racing Simulation 2*, sowie *Grand Prix Legends*.

Kommentar

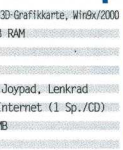


Christian Sauerteig

Aufgrund der beiden Vorgänger bin ich schon mit hohen Erwartungen an den Test zu F1 Racing Championship gegangen. Mit solch einem Kracher habe ich jedoch beim besten Willen nicht gerechnet. Das Fahrgefühl? Unerreicht. Die Grafik? Einzigartig. Der Spielspaß? Gigantisch. Würde der Sound nicht bei jedem Boliden gleich klingen, wären einige selten aufpoppende Grafikfehler ausgemerzt worden und würde F1RC aktuellere Daten bieten, hätten wir es hier wohl mit dem perfekten Rennspiel zu tun. Macht nichts, ausgezeichnet und klar besser als Grand Prix 3 ist es auf jeden Fall!

F1 Racing Championship

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joypad, Lenkrad
Spielerzahl:	1-11 Netzwerk, Internet (1 Sp./CD)
CD/HD:	625 MB/310-635 MB
Internet:	www.ubisoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Video Systems/Ubi Soft
Veröffentlichung:	Mitte März 2001
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Nahezu perfekt! Die beste F1-Simulation aller Zeiten verdrängt GP 3 locker vom Rennspiel-Olymp. «

Genre:	**Rennsimulation**
Testversion :	**Pre-Master vom 6.02.01**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**Gut**
Grafik:	**93%**
Sound:	**84%**
Mehrspieler:	**92%**
Einzelspieler:	

92%

Geiles Teil?

Heisse Nummer:

web: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8.30–20 Uhr (Sa.-So. 9.30–18 Uhr)

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES



Weiblich, ledig, jung: Nur weil ihre Mutter zerfiel, als wir sie anfassten, will Zwischengegner Lizbeth uns zerfleischen. Wir spielen jedoch lieber selbst Sensenmann.

Angst und Schrecken

Fakten

- Erweiterte *UT*-Engine
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 5 Bossgegner
- 10 Hauptgebiete
- 16 Zaubersprüche
- 8 Waffen
- Mehr als 20 Gegnertypen
- Relativ linearer Spielverlauf

PC ACTION GOLD

Schauderhafte Gestalten, Gänsehaut ... für Kenner des umstrittenen Grusel-Autors Clive Barker sicherlich alte Bekannte. Doch jetzt halten seine Visionen vom Horror auf dem PC Einzug. Halten Ihre Nerven das aus?

Da war ein Schmerz ohne Aussicht auf Heilung. Da war ein Leben, das sich weigerte zu enden, lange nachdem der Verstand den Körper bat, aufzuhören. Und das Schlimmste: Da waren Träume, die wurden wahr", so Clive Barker in seinen *Büchern des Blutes*: Der Gruselspezialist stand den Entwicklern tatkräftig zur Seite. Falls Sie jetzt kein Wort verstanden haben sollten, stört das nicht die Bohne: Die Geschichten des Briten würden viel an Intensität verlieren, wären sie auf den ersten Blick durchschaubar. Auch die Geschehnisse in *Undying* präsentieren sich zunächst undurchsichtig. Es verschlägt Sie in die 20er-Jahre. Sie sind der Weltenbummler Patrick Galloway. In einem Brief ersucht Ihr alter Freund Jeremiah Covenant Sie um Hilfe. Als Sie auf seinem Landsitz in Irland ankommen, wissen Sie eines sofort: Hier stimmt etwas nicht ...

Abgrund des Grauens

Jeremiahs pompöses Herrenhaus erreichen Sie natürlich stilecht während eines aufziehenden Gewitters. Während Sie versuchen, auf keine der herumstreunenden Ratten zu treten, haucht Ihnen eine Stimme ein geflüstertes „Sieh her!" in die Ohren. Woher kam das? Das muss wohl mit dem seltsamen grünen Gel'ziabar-Stein



Gruselig: In den Katakomben hängen nicht nur Fledermäuse an der Decke. Auch so mancher Knochenstapel wird lebendig.



Hier hält die Sense reichlich Ernte: Per Magie sieht der Spieler versteckte Hinweise und in dunklen Räumen Monster nahen.

zusammenhängen, den Ihnen Jeremiah überlassen hat. Höchste Zeit, einen Zauberspruch zu sprechen, schließlich verlässt sich ein echter Galloway nicht nur auf seinen Militär-Revolver. Eine magische Handbewegung und Sie erblicken neben dem Eingang einen frisch aufgeknüpften Leichnam. Ekelhaft! Jeremiah scheint doch größere Probleme zu haben als zunächst vermutet. Haben seine vier toten (?) Geschwister Aaron, Ambrose, Lizbeth und Bethany gar eine okkulte Macht entfesselt, ein Portal in eine andere Welt geöffnet? „Eine große Familie mit mehr Geheimnissen als die Kennedys und ein gutes Stück dunkler", sagt Barker. Dass Ihr Erzrivale Kiesinger auch schon vor Ort ist, lässt jedenfalls nichts Gutes ahnen.



Simsalabim, weggeschleudert und tot: Ihr grüner Magiestein hat nicht nur optisch einiges zu bieten.

Visionen aus der Hölle

Technisch lässt *Clive Barker's Undying* kaum Wünsche offen. An Details wie abprallenden Kugeln, aufwirbelndem Staub oder wehenden Vorhängen und Spinnweben wurde nicht gespart. Um den letzten Zweiflern den Angstschweiß in den Nacken zu treiben, gibt es jede Menge Schock-Effekte à la *Resident Evil*: aufbrechende Türen, zersplitternde Fenster, schnelle Kamerafahrten als Zwischensequenz sowie Monster, die genüsslich an Leichen nagen. Wenn dann noch dauernd Geister erscheinen, Blut zur Decke tropft und eine Stimme „Wer wagt sich uneingeladen in mein Reich" knarrt, stehen einem die Haare zu Berge. Die Rätsel sind größtenteils nicht neu, auch wenn Lastenaufzüge, Geheimgänge und versteckte Fallen Lust auf mehr machen. Doch selbst wenn Sie zwischen Gegenwart, Vergangenheit und anderen Dimensionen hin und her wechseln: Die Levels sind so gestaltet, dass Sie viel Bewegungsfreiraum haben, sich aber kaum verirren können.

Köpfe werden rollen

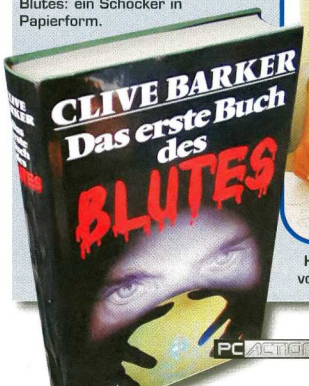
Entwickelt wurde *Undying* von Dreamworks Interactive.



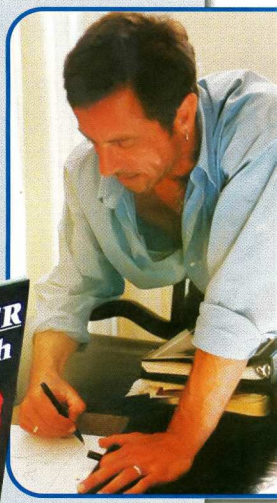
Dem goldenen Schlüssel nahe: Der Abt macht gerade Bekanntschaft mit leicht entzündlicher Phosphor-Munition.

Wer ist Clive Barker?

Geboren wurde Clive Barker am 5. Oktober 1952 in Liverpool. Seine Horror-Kurzgeschichten *Bücher des Blutes* machten ihn bekannt. Wenn Ihnen Stephen King zu harmlos ist, dürfen Sie in diese Reihe gerne mal Ihre Nase stecken. Außerdem ist der Engländer als Maler sowie als Regisseur und Drehbuchautor (*Hellraiser*) aktiv. Was anderen für drei Leben genug wäre, reicht dem 48-jährigen Tausendsassa scheinbar noch lange nicht: *Undying* ist das erste Computerspiel, dem er seinen Stempel aufdrückt. „An Spielen zu arbeiten ist wie ein Traum, der Wirklichkeit wird. Jedes Mal, wenn du ein Spiel startest, ist es möglich, etwas anderes zu erleben", schwärmt Barker. Seine Stimme können Sie übrigens im Spiel vernehmen: Er spricht den Charakter Ambrose. Info: www.clivebarker.com.



Das erste Buch des Blutes: ein Schocker in Papierform.


Hat klare Vorstellungen von Horror: Clive Barker

Clive Barker's Undying

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Undying benötigt dringend einen flotten Rechner. Läuft es bei Ihnen nur quälend, hilft es allerdings oft, die Texturen-Details auf „Niedrig" zu stellen und die „Qualität" des Spiels nach unten zu regulieren. Im Notfall fahren Sie noch die Auflösung nach unten. Achten Sie unbedingt darauf, die neuesten Treiber installiert zu haben. DirectX 8.0 wird übrigens bei *Undying* mitgeliefert.

Bildauflösung 640x480

	K6-2 400/64	PII 300/64	Celeron 400/128	PIII 500/128
Voodoo2				
Voodoo3 3000				
TNT				
TNT2 Ultra				
Rage Fury 128				
G 400				

Bildauflösung 800x600

	K6-2 400/64	PII 300/64	Celeron 400/128	PIII 500/128
Voodoo2				
Voodoo3 3000				
TNT				
TNT2 Ultra				
Rage Fury 128				
G 400				

Grafik

Bei näherer Betrachtung sind die Texturen zwar nicht mehr das Maß der Dinge und wirken teilweise leicht grob, auch die Bildwiederholfrequenz liegt auf schnellen Rechnern mit nur etwa 20 bis 30 Bildern pro Sekunde gerade noch so im grünen Bereich. Die stark erweiterte *Unreal Tournament*-Engine zeigt sich mit hoher Sichtweite, fast perfektem Schatteneurf und butterweichen Animationen trotzdem von ihrer besten Seite. Beeindruckend!



Drachenkanone im Einsatz: Mit der linken Hand hält der Held seine Waffe, mit der rechten wird eifrig gezaubert.

Steuerung

Tja, wie es sich für einen Ego-Shooter gehört, steuert sich das Spiel 1a. Es gibt zwei Waffensysteme, die gleichzeitig benutzt werden können: In der einen Hand kommen Dinge wie die Schrotflinte zum Einsatz, mit der anderen werden die Zaubersprüche rausgehauen. Gegenstände wie besondere Patronen, Geisterfallen oder Magieverstärker werden getrennt davon angewählt. Übrigens: Mit „F3" wird das Journal von Patrick angezeigt, wo wichtige Ereignisse und Funde verzeichnet werden.

Sound

Das durchgängige Grusel-Gefühl wird durch den laut den Entwicklern „keltisch inspirierten spiritualen Soundtrack" hervorragend transportiert. Auch die Geräusche und die Sprachausgabe passen ausgezeichnet zum Spielgeschehen: leises Tappen auf Teppichboden, Lachen, Schreie, Splittern von Glas, eine Wache, die sie ruft. Auch wer schon immer mal eine Waffe knurren hören wollte, fühlt sich wie zu Hause.

Pro & contra

- ⊕ Ausgereiftes Leveldesign
- ⊕ Packende Story
- ⊕ Exzellente Grafik und Sound
- ⊕ Ausgezeichnetes Grusel-Flair
- ⊖ Häufige Ladezeiten
- ⊖ Hohe Systemanforderungen
- ⊖ Teilweise langweilige Rätsel



In der Vergangenheit: Erst diese Zeitreise und dann werden Sie auch noch von den Klostermauern per Armbrust beschossen. Na warte! Sie wehren sich auch nicht mit Schneebällen.

Die Amerikaner sind bereits alte Hasen im Spielegeschäft. Zu ihren Werken gehören das Saurier-Abenteuer *Trespasser* und *Medal of Honor: Underground*, ein PlayStation-Shooter im Zweiten Weltkrieg. Einige Monate, nachdem das Team mit den Arbeiten an Undying (= „unsterblich") begonnen hatte, stieß Clive Barker (siehe Kasten) zu dem Projekt. Das Kreativ-Kraftwerk mit Sinn für das Fantastische krempelte kurzerhand die Story um. Da jetzt das Ergebnis auf dem Tisch liegt, kann man dazu nur eines sagen: Herzlichen Glückwunsch! Für Spannung, gruselige Einfälle und Splatter-Szenen ist gesorgt. Jedermanns Geschmack ist es wohl nicht, wenn ein Skelett in das saftige Herz der Spielfigur beißt. EAs Pressesprecher

Vergleich

Wer Fantasy-Ambiente lieber mag als 007-Charme, könnte *Undying* sogar besser finden als *No One Lives Forever*. Die Abenteuer mit Agentin Cate Archer sind allerdings ein wenig abwechslungsreicher als die von Patrick Galloway. Technisch zieht selbst *Wheel of Time* den Kürzeren. *Heretic 2* und besonders *KISS* sind doch deutlich simpler gestrickt.

No One Lives Forever	90%
Clive Barker's Undying	88%
Wheel of Time (abgewertet)	86%
Heretic 2 (abgewertet)	77%
KISS Psycho Circus (abgewertet)	74%



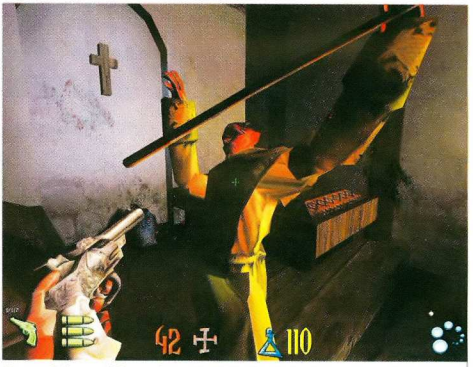
Geist-Erscheinung: Hier zeigt sich der Geselle unverblümt, anderswo nur durch Zaubersprüche.

Raoul Birkhold geht davon aus, dass auch für Deutschland die virtuellen Köpfe rollen: „Wir entschärfen nur dann etwas, falls uns die USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle) durch einige Schnitte eine Altersfreigabe ab 16 Jahren anbieten würde." Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die Meldung, dass die USK das Spiel tatsächlich ab 16 freigegeben hat. Ob es jetzt wirklich geschnitten wurde, können wir nicht definitiv bestätigen.

Soll und Haben

Im Verlauf des Spiels ergattern Sie eine Menge Waffen wie Molotowcocktails, Dynamitstangen, eine Sense oder auch einen Feuerball spuckenden Drachenkopfstab. Nebenbei erlernen Sie Zaubersprüche und können so etwa Energiebälle oder Totenschädel auf Ihre Gegner hageln lassen. Natürlich sind auch makabere Kunststücke dabei, etwa wenn Sie durch einen Spruch einen Räuber dazu veranlassen, sich die eigene Pistole in den Mund zu stecken. Zum besseren Verständnis der Gespräche sind deutsche Untertitel vorgesehen, aber noch nicht hundertprozentig sicher. In jedem Fall bleiben gute Englisch-Kenntnisse ein Garant für optimalen Spielspaß. Denn wer will schon im Wörterbuch nachschlagen, wenn in blutigen Lettern „Sei wachsam, sonst wandelt der unsterbliche König wieder auf der Erde" an der Wand geschmiert steht?

Joachim Hesse



Ora et labora: Wenn virtuelle Mönche beim Beten gestört werden, werden sie grantig. Soll nie wieder vorkommen, der Herr.

Kommentar



Joachim Hesse

Einfach göttlich, diese wilden Design-Ideen und die coolen Gegner. Horror-Fans haut Undying locker vom Stuhl, alle anderen rutschen schon vorher klappernd zu Boden und winseln um Gnade. Die Gewaltdarstellung ist für das Genre zwar durchaus angemessen, aber für Kinder ist das Spiel alleine wegen der vielen hintergründigen Angstmacher ganz und gar nichts. Was allerdings für jede Altersgruppe ungeeignet ist, sind die ewigen Schlüsselrätsel: Suche den Gartentür-Schlüssel, suche den silbernen Schlüssel, suche den Schlüssel vom Abt, ja bin ich denn vom Schlüsseldienst? Aus Rache habe ich Clive in seiner Toilette eingesperrt und den Schlüssel verschluckt. Hicks!

Clive Barker's Undying

Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM, Win9x/ME, 2000
Sinnvoll:	PIII 700, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D, OpenGL, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, A3D, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1
CD/HD:	591 MB/ca. 100 MB-ca. 1,1 GB
Internet:	www.undying.ea.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	DreamWorks/EA Games
Veröffentlichung:	8. März 2001
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



» Exzellentes Horror-Vergnügen für moralisch gefestigte Erwachsene. Absolute Spitzenklasse «

Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**Final 3/Build 282**
Steuerung:	**Sehr Gut**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**90%**
Sound:	**95%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

88%

Fakten

- 4 Charaktere
- Trainingslevel
- 18 Levels
- Über 100 Waffen
- Schlag-Combos
- 25 Gegnertypen
- 5 Mehrspieler-Arenen

Als Zwerg, Ritter, Barbar oder Amazone kämpfen Sie bei Severance gegen den Fürsten der Finsternis.

Die fantastischen Vier

„Nur nicht den Kopf verlieren!" Diesen Klugscheißer-Ratschlag dürfen und sollten Sie bei Severance niemals nur sprichwörtlich verstehen. Andernfalls endet Ihr Kampf gegen das Böse böse.



Beim Levelanstieg winken ein Leuchteffekt, mehr Lebenspunkte, bessere Angriffs- und Abwehrwerte sowie neue Spezialangriffe.

Haben wir so eine Story nicht schon mal gehört, zumindest in ähnlicher Form? Einem bösen Buben ist ein bisschen fad – weil er vielleicht die Sportschau verpasst hat –, woraufhin er beschließt, sich die Zeit mit Terror zu vertreiben. Bei *Severance: Blade of Darkness* handelt es sich um den Fürsten der Finsternis, der die Welt unterjochen will. Gesucht wird ein Held, der vier magische Edelsteine und ein heiliges Schwert finden soll, um den Stänkerer zu stoppen. Und nun raten Sie: Der Rächer – lasst Fanfaren erklingen – sind Sie!

Hackordnung

Anders als im Leben dürfen Sie wählen, in welchen von vier Luxuskörpern Sie schlüpfen. Entsprechend fallen die Eigenschaften aus: Ritter Sargon kann beispielsweise die stärksten Rüstungen tragen, Barbar Tukaram richtet als Zweihänder-Fachmann mächtig viel Schaden an, Zwerg Nagflar ist dank seines speckigen Bierbauchs mit Robustheit und damit der höchsten Lebensenergie gesegnet und Amazone Zoe rennt flink und schlägt Ausweich-Haken wie ein angezündeter Feldhase. Jeder Charakter startet in einem speziell für ihn gebastelten Level. Zwischen den Abschnitten dürfen Sie manchmal wählen, durch welche Etappe Sie sich als Nächstes hacken möchten. Letztlich bleibt der Weg zum Chef-Böse wicht jeweils der gleiche, nur in leicht veränderter Reihenfolge. Während der Tour wartet allerlei Gesindel wie Orks, Trolle, Golems, Zombies, Spinnen, Dämonen und Skelette auf eine fachgerechte Filetierung, was hauptsächlich mit diversen Hieb- und Stichwaffen zu erledigen ist. Überlebenswichtig sind Ausweichmanöver und diverse Spezialangriffe, die für jeden Charakter anders sind und die Sie ähnlich wie bei Prügelspielen durch Tastenkombinationen ausführen. Kriegen Sie das nicht

Vergleich

Severance fehlt eine kinoreife Story à la *Deus Ex*, es entfacht nicht den gleichen starken Sammeltrieb wie *Diablo 2* und die Kämpfe lassen sich nicht so perfekt steuern wie in *Rune*. Es hat aber von allen genannten Spitzentiteln zumindest etwas – und macht deshalb ordentlich Spaß.

Deus Ex	89 %
Rune	88 %
Diablo 2	85 %
Severance	81 %



Barbarisch stark: Solche Licht- und Schatteneffekte gab es bislang in keinem Computerspiel.

auf die Reihe, verliert Ihr Held schnell den Kopf. Letzteres kann dem Spieler auch im übertragenen Sinn passieren, weil die Steuerung gewöhnungsbedürftig ist (Was sind wir deshalb froh, dass Kletter- und Hüpfeinlagen selten vorkommen!). Es scheint, als reagiere die Spielfigur verzögert. Außerdem fehlt die Übersicht, wenn die Kamera in engen Räumen schwer folgen kann. Deshalb bleibt Ihr Recke gern mal an einer Ecke hängen, was besonders bei kräftigen Zwischen-Bossen ungesund sein kann. Nicht-Profis fragen nach dem x-ten Abritt zu den Ahnen deshalb nach einem einstellbaren Schwierigkeitsgrad.

Rohe Eier

Die auffindbaren Waffen, die nochmal gesonderte Spezialattacken ermöglichen und ab und zu magische Fähigkeiten besitzen, forcieren ähnlich wie bei *Diablo 2* den Ur-Instinkt des Sammelwahns. In Stimmung versetzen Sie zudem die teils dramatische Musikuntermalung (z. B. tiefe Posaunenklänge) und die unheimlichen Geräusche (rostig schabende Türen, Grunzlaute etc.). Die realistische Umgebung mit düsteren Höhlen und prächtigen Landschaften passt dazu wie die Faust aufs Auge, wobei Licht- und Schattenspiele in der Nähe von Fackeln und Feuerstellen der optische Höhepunkt sind. Negativ fallen die etwas klobigen Spielfiguren und deren Animationen auf. „Der Zwerg rennt, als habe er ein rohes Ei im Hintern, das nicht rausfallen darf" – so drückte es Kollege Müller treffend aus.

Harald Fränkel

Kommentar



Harald Fränkel

Aug' und Ohr müssen bei diesem Titel keinesfalls verhungern und als Action-Mensch mit Teilzeit-Gehirn kommt es mir entgegen, dass sich die Rätsel im üblichen Schalterdrück- sowie Hau-die-Wand-kaputt-Rahmen bewegen. Schade hingegen ist, dass die Story weitgehend darin besteht, dass ein Märchenonkel zwischen den Levels dröges Fantasy-Allgemein-Blabla von sich gibt. Und mit der Steuerung musste ich mich weitaus mehr rumprügeln als mit jedem noch so fetten Endgegner.

Auf CD-ROM

Severance in Aktion
Bewegte Bilder zu unserem Test
TestSever.mpg


Gewöhnliche Rätselkost: Pfeil und Bogen dienen schon mal dazu, einen eigentlich unerreichbaren Schalter zu betätigen.

Severance: Blade of Darkness

Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, GeForce2-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound (3D), Aureal A3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk; Internet; 2 Sp. pro CD
CD/HD:	531 MB/750 MB
Internet:	www.codemasters.com/severance/eng/index3.htm
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Rebel Act Studios/Codemasters
Veröffentlichung:	23. Februar 2001
USK-Altersfreigabe:	Ab 18 Jahren



» Leckeres Schwertschwinger-Abenteuer in fast traumhafter Optik – aber recht schwierig! «

Genre:	**Action-Rollenspiel**
Testversion :	**Engl. Beta vom Januar**
Steuerung:	**Ausreichend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**88%**
Sound:	**88%**
Mehrspieler:	**71%**
Einzelspieler:	

81 %



Am Haken: Sie platzieren einen Tanklastzug, um die Satellitenanlage zu sprengen. Hinten wütet Ihr Kollege.

Fakten

- 21 Missionen
- 13 Einheiten
- 8 Waffensysteme
- 10 Persönlichkeits-Chips
- Tag-Nacht-Wechsel
- Kein Mehrspielermodus
- Lineare Kampagne

Tödliche Nähe

Schicken Sie die Panzer, das Hubschraubergeschwader oder fliegen Sie doch lieber selbst? Nichts ist unmöglich. Oder?



Tod von oben: Pilot Ransom fliegt trotz Schneesturm den Einsatz.

Die Zukunft, unendliche Langeweile. Zumindest, wenn Sie sich durch die Textwüsten von Missionsbeschreibungen klicken, mit denen Ihnen *Hostile Waters* das Leben unnötig schwer macht. Erst wenn Waffen sprechen und Ihnen mehr als nur Funksprüche um die Ohren fliegen, steigt die Motivationskurve. Im Jahr 2032 ist die Menschheit mal wieder im Begriff, sich selbst zu vernichten. „Brauche Unterstützung, bin unter schwerem Beschuss": Die Luftabwehr der feindlichen Fabrikanlage spuckt Gift und Galle. Drei feindliche Apache-Hubschrauber im Anflug. Darum kümmert sich Ihr Flügelmann. Wenig später befehlen Sie Ihren Bodeneinheiten, die rauchenden Trümmer in Energie für neue Einheiten umzuwandeln. Ins Schwitzen gekommen ist bei der Aktion keiner Ihrer Piloten. Wieso auch? Schließlich sitzen nur noch so genannte Soulcatcher-Chips am Steuer.

Neuland

„Bereits vor dreieinhalb Jahren haben wir begonnen, die Grafik-Engine zu entwerfen, die nun in *Hostile Waters* und *Offroad* (Test Seite 88) zum Einsatz kommt", berichtet Product Manager Julian Widdows. „Wir benutzen hierbei die Erfahrungen, die wir durch unseren Action-Titel *Incoming* sammeln konnten. Die Engine an sich ist aber eine völlig neue." Ebenfalls neu für die Engländer ist das Spielkonzept: knallharte Baller-Action mit einer großen Portion Strategie. Ihre Einsatzzentrale ist das alte Kriegsschiff Antaeus. Über einen Taktik-Bildschirm schicken Sie von dort bis zu 40 Einheiten gleichzeitig ins Gefecht. Doch davon können Sie zu Beginn nur träumen, denn

Auf CD-ROM

Videoreportage

Bewegte Spielszenen aus dem neuesten Spiel der Incoming-Programmierer

Test hostile waters.mpg

Vergleich

Hostile Waters landet im soliden Mittelfeld. An der spielerischen Klasse von *Battlezone 2* kratzt es nicht und auch Soldatenspiel *Hidden & Dangerous* ist spannender. *Uprising* und *Heli-Copter* halten aber nicht mit, wobei Letzteres sowieso mehr Wert auf Action legt.

Battlezone 2	85%
Hidden & Dangerous	77%
Hostile Waters	74%
Uprising 2 (abgewertet)	72%
Heli-Copter (abgewertet)	69%

Grübeln statt Metzeln

Der Ballerfinger spielt in *Hostile Waters* eine untergeordnete Rolle. Sie dürfen zwar jede Ihrer Einheiten persönlich lenken, sinnvoller ist es allerdings, das Spielgeschehen über den Taktik-Bildschirm im Griff zu behalten. Sobald Sie von dem Gefechtsmodus zur Karte wechseln, pausiert das Spiel: Zeit, um zu verschnaufen, Gruppen zu bilden, Befehle zu erteilen und neue Truppen zu zimmern. Einheiten, die mit einem Soulcatcher-Chip versehen wurden, agieren in beschränktem Umfang sogar selbstständig. Es macht übrigens keinen Unterschied, ob Sie einen ehemaligen Panzerfahrer in einen Hubschrauber stecken oder umgekehrt, die Burschen und Mädels sind universell einsatzfähig.



Die Antaeus wird im Trockendock aufgerüstet und muss beschützt werden: Auf der Karte kommandiert der Spieler seine Einheiten.



Baukasten: Hier wird gerade ein Kampf-Helikopter mit Piloten-Chip, Waffen, Panzerung und Schilden ausgerüstet.

zum Bau der Einheiten brauchen Sie Energie und Baupläne. Zwei Sachen, die nicht auf den Bäumen wachsen. Energie gewinnen Sie aus Metallschrott und nach und nach bergen Sie Wracks, die Sie für Ihre Zwecke rekonstruieren können.

Aller Anfang ist hart

Sind die Missionen zu Beginn noch leicht und sollen in erster Linie die Funktionsmöglichkeiten der komplexen Benutzeroberfläche erläutern, zieht der Schwierigkeitsgrad bald an. Die Aufgaben, die es in den Levels zu erfüllen gilt, reichen vom Blechsammeln bis hin zum Vernichten strategischer Ziele. Da im Spiel manchmal kleine Pixelsoldaten den Helm abgeben können, erwägt Vertriebsfirma Koch Media, für die Verkaufsversion eine Art „Blut-Code" einzubauen, über den sich derlei Effekte abstellen lassen. Hoffentlich werden auch die Grafik- und Laderoutinen noch etwas optimiert, denn bei großem Objektaufkommen ruckelt es wie ein Güterzug und die Wartezeit vor einer Mission reicht fast aus, um die Tageszeitung durchzulesen. Belohnt wird der Spieler auf jeden Fall mit mächtigen Explosionen, schmucken Lichteffekten und feinen Zwischensequenzen nach jedem Level. Die deutsche Version wird zudem komplett mit deutschen Bildschirmtexten und Sprachausgabe bestückt, ein Mehrspielermodus à la *Team Fortress* wird vielleicht per Patch nachgeliefert. Wenn das mal keine rosigen Zukunftsaussichten sind! Wäre da nur nicht diese Sache im Jahr 2032 …

Joachim Hesse



Überraschung: Auf der Flugbasis treffen Sie erstmals auf außerirdische Lebensformen. Ihr Luftkissenfahrzeug hat alles im Griff.

Kommentar



Joachim Hesse

Den Spagat zwischen Action- und Strategiespiel schafft Hostile Waters nicht ganz. Und das liegt ganz klar an der Steuerung. Steigt man selbst ins Cockpit, muss man bald feststellen, dass ein altersschwacher Gemüselaster sich auch nicht wesentlich unkomfortabler handhaben lässt. Konzentriert man sich auf den Strategieteil, sollte man vorher mit dem Handbuch in mindestens drei langen Toilettensitzungen das kryptische Piktogrammsystem auswendig gelernt haben. Ist diese Hürde überwunden, steigt das Spaßbarometer. Am Ende dieses Kommentarkastens noch mein Lieblingszitat aus dem Spiel: „Die Erde wurde von etwas getroffen, was niemand erwartet hatte: Vernunft!" Na dann …

Hostile Waters

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 700, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, EAX, A3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1
CD/HD:	562 MB/623 MB
Internet:	www.rage.co.uk
Sprache:	(noch) Englisch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Rage/Koch Media
Veröffentlichung:	Ende März 2001
USK-Altersfreigabe:	Nicht bekannt



» Schwieriger Genre-Mix, der seinen Ansprüchen nicht ganz gerecht wird «

Genre:	**Action-Strategie**
Testversion :	**Beta v14.1**
Steuerung:	**Ausreichend**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**77%**
Sound:	**70%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

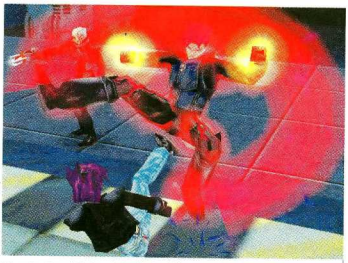
74%



Eine der Spezialbewegungen ist der Teufelswirbel, ein Dreh-Kick, mit dem Konoko mehrere Gegner gleichzeitig aus den Nahkampfsocken haut.

Kleiner Wirbelwind

Körperkontakte zwischen Frau und Mann sind an sich prima. Dumm ist's, wenn die Dame Konoko heißt. Sie beweist, dass auch Füße der Größe 36 blaue Flecken in der Fresse hinterlassen.



Hoch das Bein: Frollein Karate-Kid weiß, wo's Männern besonders weh tut. Autsch!



Für Fernduelle zückt Frau eine Waffe. Gut zu sehen: Die Umgebung wirkt beachtlich trist.

Konoko kämpft gegen das organisierte Verbrechen. Sie kann boxen, ballern, kicken, springen und mehr. Spezialattacken á la *Virtua Fighter* entstehen per Tastenkombination. Frau „Kunterbunt" präsentiert sich als perfekte Animierdame. Ihre geschmeidig-weichen Bewegungsabläufe lassen selbst schwarze Katzen vor Neid erblassen. Andererseits wäre die eintönige Umgebung zu erwähnen, die auf einer Freude-Skala nur knapp über dem Wert liegt, den eine Beerdigung liefert.

Ohrenspülung

Der Sound hat ebenfalls Höhen und Tiefen. Während sich die Musik prima dem Geschehen anpasst und beispielsweise ein fröhliches Wirbelknirschen etwas über den medizinischen Zustand eines Gegners verrät, müssen wir uns wegen einiger Sprüche warm anziehen, um nicht zu frösteln. Setzt Konoko zum Spezialschlag „Teufelswirbel" an, keift sie dieses Wort lautstark krächzend hinaus. Ganz zu schweigen von den Gegnern, die attackieren, während sie schnarchig „Kanonenkugel" durch die Lippen säuseln. So würde wohl eine Valium-Tablette sprechen, hätte sie einen Mund. Gespeichert wird nur automatisch an bestimmten Stellen. Wer die Tastatur für die Steuerung ändern möchte, muss die Datei „key_config.txt" editieren. Das Level-Design von *Oni* wirkt uninspiriert. Der Spieler folgt dem (übrigens genialen) Kompass und drückt ab und zu einen Schalter – das war's meistens.

Harald Fränkel

Kommentar



Harald Fränkel

Kindliche Witzfiguren mit Scheinwerfer-Glubschern entsprechen nicht gerade meinem Heldenbild – kurz: Anime führt höchstens meine Hitliste für rezeptfreie Brechmittel an. Trotzdem hat's mir Spaß gemacht – wegen der Schlägereien! Es gibt herrlich viele Möglichkeiten, den Gegnern Muskelzerrungen zuzufügen.

Oni

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D, OpenGL
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	632 MB/800 MB
Internet:	www.take2.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Bungie Software/Take 2
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Genre:	**Action**
Testversion :	**Verkaufsversion 1.0**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**68%**
Sound:	**76%**
Mehrspieler:	**–%**
Einzelspieler:	

73%

» Wer Anime-Fan ist und/ oder Prügeleinlagen liebt, darf im Wortsinn bedenkenlos zuschlagen. «

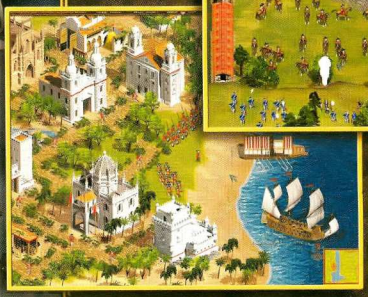
Cossacks
- European Wars

Eine neue Ära beginnt...

Erleben Sie grandiose, historische Schlachten mit bis zu 8.000 Einheiten auf einzelnen oder Netzwerk-Spielkarten. Das Spiel enthält u.a. eine große Enzyklopädie über Kriege, Schlachten, Nationen, Technologien und Einheiten des Europas des XVII. und XVIII. Jahrhunderts.

- 3D-Landschaft mit echten taktischen Auswirkungen (Feuerreichweite etc)
- Landeinheiten sind in 16 Richtungen gerendert, Fahrzeuge (Schiffe) in 64 Richtungen: weiche Animation
- 16 Nationen: Algerien, Österreich, England, Frankreich, Preussen... Niederlande, Piemont, Venedig, Polen etc. mit jeweils eigenem Baustil
- Zwei technologische Epochen: 17. und 18. Jahrhundert
- Formationenbildung der Truppen
- 6 Ressourcen: Nahrung, Holz, Stein, Gold, Eisen, Kohle
- Dynamischer Fog-of-war
- Gegnerische Zivilisten und Zivilgebäude können erobert werden
- 5 Kampagnen inkl. Tutorial (zus. 36 Missionen), 10 Einzelmissionen, 12 historische Schlachten, dazu Zufallskartengenerator
- bis zu 7 Spieler im LAN od. Internet





- Bis zu 8000 Einheiten
- 16 historische Nationen
- Über 300 Upgrades
- Umfassende Enzyklopädie
- Mehr als 40 Missionen

Jetzt im Handel!

Weitere Informationen erhalten Sie im Internet: **www.cossacks.de**

Cossacks "... besticht durch die Liebe fürs geschichtliche Detail" Computer Bild 26/2000 TESTSIEGER

"Großartig sind die Kampfformationen." Note: 1,68 Computer Spiele (01/2001)

"... technisch ausgereiftes Echtzeitstrategie-Spiel mit hohem Unterhaltungswert." PC ACTION (12/2000)

"Ich bin ein begeisterter Fan von AoE und AoK. Die sind bereits sehr komplex. Aber Cossacks schlägt das alles..." Gamblexx (12/2000)

cdv
www.cdv.de

Alien 5

Die (Miss-)Geschicke dieser liebenswürdigen außerirdischen Gesellen stehen im Mittelpunkt von Stupid Invaders.

Außerirdische landen in Computerspielen immer mal wieder auf der Erde. Doch selten stellen sie sich dabei so dämlich an wie die fünf bunten Kerlchen aus Ubi Softs neuem Cartoon-Adventure!

Sollbruchstellen scheint es auch an Raumschiffen zu geben. Jedenfalls werden die fünf grünen, blauen, roten, pinkfarbenen und gelben Männchen mit ihrer defekten fliegenden Untertasse zu einer unfreiwilligen Zwischenlandung auf der Erde gezwungen. Bis der technisch versierte Etno das UFO repariert hat, suchen er und seine Kumpanen Unterschlupf in einem verlassenen Haus. Die Weiterreise scheint unmittelbar bevorzustehen, als plötzlich der Kopfgeldjäger Bolok auftaucht und die ungewöhnlichen Hausbewohner für die Experimente des wirren Wissenschaftlers Sakarin einfangen will. Es gelingt ihm, vier der Aliens mit seiner Eiskanone einzufrieren, doch der gelbe Bud kommt nochmal davon. Er macht sich daran, seine Genossen zu befreien und die Flucht im Raumschiff vorzubereiten ...

Weltraum-Humor

Ziemlich derb muss es auf fremden Planeten zugehen – diesen Eindruck könnte man jedenfalls in *Stupid Invaders* gewinnen. Abgefahrener, unkonventioneller, schwarzer Humor, oft jenseits des guten Geschmacks, aber auch enormer Ideenreichtum kennzeichnen das Spiel. Zimperlich dürfen Sie nicht sein, wenn beispielsweise unsere außerirdischen Freunde mit Dosen-Chili eine Kuh dazu bringen, die übel riechende braune Masse von sich zu geben, die nebenbei auch als Treibstoff fürs Raumschiff dient. Freunden des Weihnachtsmanns gefällt es bestimmt auch nicht, wenn ihr Idol kurzerhand mit einer Ladung Abflussreiniger dematerialisiert wird. Neben derart bizarren Scherzen strotzt *Stupid Invaders* nur so vor abgefahrenen Anspielungen, unter anderem auf die Challenger-Katastrophe, *James Bond, Star Wars, Little Shop of Horrors, Mars Attacks* und vieles mehr.



Welcher Verlag Pornos für die außerirdische Zielgruppe produziert, blieb uns verborgen.



Keine Gewaltdarstellung in Computerspielen: grausame Anblicke werden „zensiert".

Grafische Höhenflüge

Erstklassige Cartoon-Grafik wie in einem Zeichentrickfilm –

Vergleich

Unter den neueren Adventure-Titeln findet sich eigentlich kaum Vergleichbares zu *Stupid Invaders*. Allenfalls die beiden fünf Jahre alten, aber immer noch reizvollen Programme *Toonstruck* und *Orion Burger* bieten ähnliche Comic-Kost und ähnlich abgefahrenen Humor. Die Puzzles sind in diesen beiden Klassikern ein ganzes Stück anspruchsvoller, *Stupid Invaders* hingegen ist technisch auf der Höhe der Zeit und einsteigerfreundlicher.

Stupid Invaders	79%
Toonstruck (abgewertet)	75%
Orion Burger (abgewertet)	72%



Bud gelingt es, seine Kumpanen mit einem Föhn aus ihrem eisigen Gefängnis zu befreien.

in Sachen Optik ist bei *Stupid Invaders* das Beste gerade gut genug. Die Entwickler setzten jedoch bei ihrem Werk nicht auf die gegenwärtig übliche Dreidimensionalität, sondern griffen auf die traditionelle 2D-Optik klassischer Adventures zurück. Sämtliche Figuren werden hervorragend charakterisiert und verfügen über eine herzerweichende Gummimännchen-Mimik. Und damit Sie die Eigenheiten der schrulligen kleinen Kerlchen auch richtig kennen lernen, dürfen Sie im Lauf des Abenteuers jeden von ihnen einmal steuern. Leider trüben jedoch kleine Designfehler das Vergnügen etwas: Die Steuerung ist nicht hundertprozentig durchdacht – so hätte man den Zugriff aufs Inventar sicherlich auch noch per Maus lösen können, statt dafür nervigerweise die Space-Taste herzunehmen. Ferner wäre eine Karte wünschenswert gewesen, auf der man schnell von einem Raum in einen beliebigen anderen wechseln kann – stattdessen muss man im ersten Kapitel des Spiels im Haus Zimmer doppelt und dreifach durchwandern und dabei gehörige Ladezeiten tolerieren. Oft ist nicht klar erkennbar, an welchen Stellen es noch weitergeht.

Herbert Aichinger



Hunderte von Kühen arbeiten in der Dung-Fabrik Tag und Nacht mit Hochdruck an der Herstellung von UFO-Treibstoff.

Bug-Report

Käufer der internationalen Version von *Stupid Invaders* sollten aufpassen und NICHT die deutschen Untertitel wählen. Dies führt nämlich an zwei Stellen des Spiels (Dung-Fabrik und Sakarins Laboratorium) zu Total-Abstürzen, die ein Weiterspielen unmöglich machen!

Kommentar



Herbert Aichinger

Ich habe schon lange nicht mehr so gelacht wie bei Stupid Invaders! Der Humor ist sicher nicht jedermanns Sache, mit einer gewissen Tendenz zur Geschmacklosigkeit und zuweilen ein wenig unter der Gürtellinie. Ich mag so was – muss ich mich jetzt schämen? Nein, im Ernst: Stupid Invaders ist ein sehr gelungenes Adventure, einfallsreich, nicht zu schwer und nicht zu leicht, vielleicht etwas zu kurz, aber mit absolut sehenswerter Cartoon-Grafik. Für den Spaß nehm ich zumindest die paar Design-Schwächen gern in Kauf!

Stupid Invaders

Mindestens:	PII 266, 16 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PII 350 MMX, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	Ca. 2.400 MB/400-3.100 MB
Internet:	www.stupid-invaders.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Xilam/Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren



» Bizarr, witzig, derb, geschmacklos und knallbunt – die Stupid Invaders sind einfach Kult! «

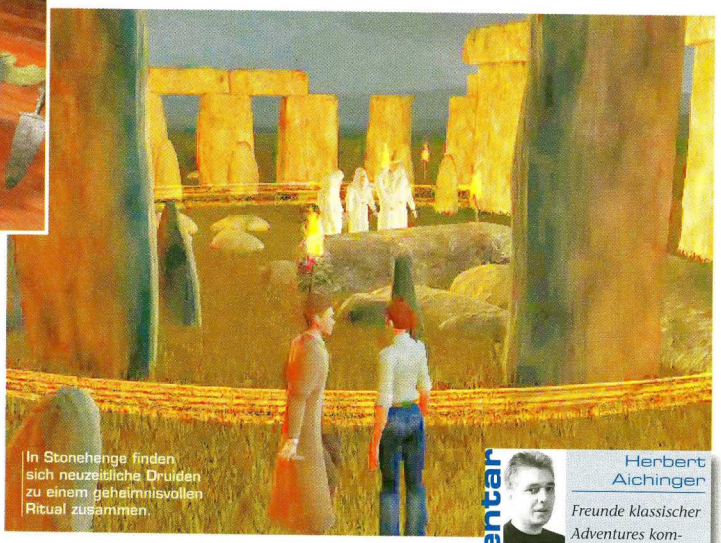
Genre:	Adventure
Testversion :	Engl. Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	85%
Sound:	70%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

79%

Finstere Mächte



Fachmännisch entnehmen Sie eine Gewebeprobe vom Knochen.



In Stonehenge finden sich neuzeitliche Druiden zu einem geheimnisvollen Ritual zusammen.

Neben den netten Druiden, die in gallischen Dörfern Zaubertränke brauen, gibt es auch solche, die vorwiegend Böses im Sinn haben. Unsere Geschichte erzählt von Letzteren ...

In einem Wald unweit von London sorgt ein mysteriöser Knochenfund für Aufregung. Bei Scotland Yard hegt man den Verdacht, dass es sich nicht um einen normalen Mord handelt. Was hinter der grausigen Angelegenheit steckt, soll Detektiv Halligan herausfinden. Im Lauf seiner Ermittlungen trifft er in Oxford mit der Anthropologin Melanie Turner zusammen, die sich mit Todesritualen auseinander setzt. Gemeinsam nehmen die beiden die Fährte auf und kommen einem geheimen Druiden-Orden auf die Spur, der mithilfe von Menschenopfern übernatürliche Kräfte heraufbeschwört.

Klassische Detektivstory

Das Geheimnis der Druiden lässt die Tugenden klassischer Adventures wieder aufleben: Eine Story voller Überraschungen, in der sich der Spieler als Detektiv auf die Suche nach der Wahrheit begeben darf, bildet die Grundlage. Anspruchsvolle, logische Rätsel, die nie aufgesetzt wirken, sondern stets direkt aus der Spielhandlung hervorgehen, fordern den scharfen Verstand eines „Polizei-Schnüfflers". Gespielt wird mit der Maus; ein kontextsensitiver Cursor zeigt, wo's auf den detailreichen Renderhintergründen langgeht und wo Sie mit einem Objekt etwas anfangen können. Ein wandlungsfähiger Soundtrack und lippensynchrone Sprachausgabe mit prominenten Sprechern verstärken noch die ohnehin schon knisternde Krimi-Atmosphäre.

Herbert Aichinger

Kommentar

Herbert Aichinger

Freunde klassischer Adventures kommen beim Geheimnis der Druiden voll auf ihre Kosten: Die Story hat alles, was ein packender Thriller braucht, und an den stets logischen Rätseln können auch Profis noch ihren Spaß haben. Großartige Innovationen dürfen Sie von CDVs Druiden-Saga zwar nicht erwarten, aber darauf kommt's bei dieser Art von Spiel auch nicht unbedingt an. Ob man die zuweilen etwas weitschweifig geratenen Dialoge gut findet, ist allerdings Geschmackssache.



Londoner Flair und naturgetreu nachgebildete Originalgebäude kennzeichnen die liebevoll gezeichneten Renderhintergründe.

Geheimnis der Druiden

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 400, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, Dolby Surround
Eingabegeräte:	Maus
Spielerzahl:	1
CD/HD:	ca. 1.800 MB/155 MB
Internet:	www.geheimnisderdruiden.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	House of Tales/CDV
Veröffentlichung:	März 2001
USK-Altersfreigabe:	N. n. b.

Spieleanteile

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

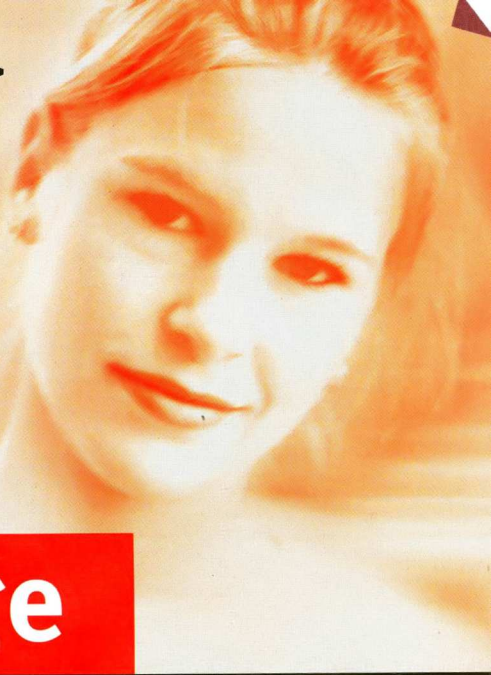
» Die mystisch-spannende Detektivgeschichte verspricht gute Unterhaltung für viele Stunden. «

Genre:	**Adventure**
Testversion :	**Testversion 25.01.01**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**75%**
Sound:	**76%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

74%

JUMP geht weiter >>

Jugend mit Perspektive



Arbeit für Junge

www.arbeit-fuer-junge.de

Kein Ausbildungsplatz, kein Schulabschluss? Keine Arbeitsstelle?

- Junge Leute unter 25 Jahren erhalten die Chance, doch noch einen Ausbildungsplatz zu finden, sich beruflich zu verbessern, den Hauptschulabschluss nachzuholen oder ein Praktikum zu machen.

- Auch in diesem Jahr stellt die Bundesregierung für laufende und neue Maßnahmen wieder finanzielle Mittel zur Verfügung. Betriebe, die arbeitslose Jugendliche einstellen, können Lohnkostenzuschüsse erhalten. Jetzt kann jeder zeigen, was in ihm steckt.

Noch heute anklicken oder anrufen. Oder direkt zum Arbeitsamt.

0 8000-100 001

Die Rufnummer für Qualifizierung und Arbeit

Die Bundesregierung

EUROPÄISCHE GEMEINSCHAFT
Europäischer Sozialfonds

Bundesanstalt für Arbeit

Gratzfeld

PC CD ROM

Dreamcast

DAS GEWISSEN DIESER WÜRMER IST



Der fette WORMS WORLD PARTY CONTEST Am 30./31.03.01 in den Karstadt Cyberb@rs in 8 Städten. Infos in Cyberb@rs oder unter www.PowerPlay.de und www.vid.de

The Ward



Nach der Entführung ist alles fremd und ungewohnt: David Walker muss sich in der Alien-Welt erst einmal zurechtfinden.

Eine Mondmission sollte heutzutage schon fast etwas Nostalgisches haben. Auch die Crew von Apollo XIX rechnet nicht mit größeren Aufregungen, als sie auf dem Erdtrabanten seismische Aktivitäten untersuchen soll. Doch dann tauchen plötzlich Außerirdische auf, töten die Apollo-Mannschaft und entführen Sie als einzigen Überlebenden in eine fremde Welt. Nun können Sie schauen, wie Sie da wieder rauskommen, und dazu bedienen Sie sich der Vorgehensweisen, die Sie in anderen klassischen Adventures bereits erprobt haben. Die Geschichte von *The Ward* ist durchaus interessant, aber die technische Umsetzung und das Gameplay wirken antiquiert und konventionell und die Lokalisierung schludrig. Wer auch sonst ein Faible für die bemannte Raumfahrt hat, mag an dem Programm aber trotzdem Gefallen finden.

Herbert Aichinger

Kommentar



Herbert Aichinger

The Ward ist eines der Spiele, die sicherlich ihre Liebhaber finden, aber angesichts hochkarätiger Konkurrenz nie den großen Durchbruch schaffen werden. Das Spiel wirkt zu „brav" und lässt eine deutliche eigene Handschrift vermissen.

The Ward

Mindestens:	PII 133, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 266, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1
CD/HD:	Ca. 1.200 MB/130-1.050 MB
Internet:	www.fragilebits.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 60,-
Hersteller:	Fragile Bits/Take 2
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren



» Arg konventionell aufgemachtes Raumfahrer-Epos, das keine rechte Spannung aufkommen lässt «

Genre:	Adventure
Testversion :	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
Ffeedback:	–
Grafik:	52 %
Sound:	64 %
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

48 %

EINFACH STRUKTURIERT. SIE HABEN KEINS.



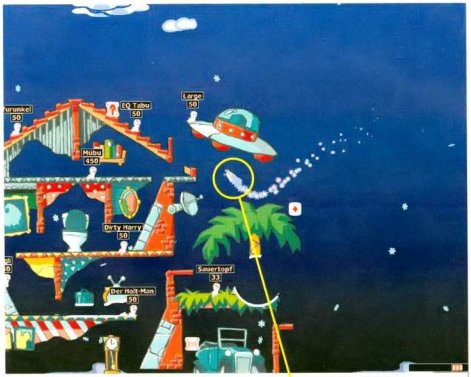
Wer Skrupel hat, hat hier keine Chance. Schlachte die hinterlistigsten Würmer jetzt online ab – auf PC und jetzt ganz neu auch online über Dreamcast. Vernichte sie, egal wo Du auf sie triffst und führe deine Armee zum Sieg. Aber nimm dich vor explodierenden Schafen in acht.

powered by:

cyberport · T-Online · getmobile.de · CASIO · VIDEO GAMES · Saitek · PC PLAYER

© 2000 Team17 Software Limited. Published under license by Titus. All rights reserved. Original Concept Andy Davidson. Distributed by Virgin Interactive Entertainment Europe (Ltd).

Worms World Party



Frontal-Angriff auf das Big-Action-Fort: Das Superschaf kann mittlerweile bei Bedarf sogar unter Wasser schwimmen.

Neue Würmer braucht das Land, immerhin sind seit *Worms Armageddon* schon zwei Jahre verstrichen. Deshalb bekommen Wurm-Liebhaber jetzt auch ein paar neue Leckereien an die Angel gehängt: einen Level-Editor, 20 neue Trainingslevels, 40 Einzelspielermissionen, ein elektronisches *Worms*-Lexikon namens „Wormopaedia", neue Waffen, neue Spielmodi – endlich dürfen Sie mit Kumpels gemeinsam Missionen knacken, Teams bilden und, und, und. Am grundlegenden Spielprinzip ändert sich aber nicht die Bohne: entweder Runde für Runde süße Würmchen vom Bildschirm putzen oder kleine Missionen absolvieren. Es gewinnt, wer übrig bleibt. Der Hammer ist und bleibt der Mehrspielermodus: Es gibt nur wenige Spiele, die so schnell so viele Mitspieler glücklich vor dem Bildschirm vereinen. Wem *Counter-Strike* zu real ist, der sollte sich *Worms* kaufen. Es lohnt sich!

Joachim Hesse

Kommentar



Joachim Hesse

„Banzai!" Der letzte feindliche Wurm versinkt mit einem Salto mortale in den Fluten. Sieg! Wie alle Worms-Episoden ist auch WWP wieder genial, ein Pflichtkauf. Wirklich? Die Vorgänger sind kaum schlechter und schon lange im Budgetregal. Doch wer will so kleinlich sein?

Worms World Party

Mindestens:	P 100, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	P 233, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	6 Sp. an einem PC, 6 Sp. über Netzw./Internet
CD/HD:	553 MB/ca. 37 MB
Internet:	www.team17.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 70,-
Hersteller:	Team 17/Virgin Int.
Veröffentlichung:	März 2001
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren



» Wurm frei: Wer einen durchschnittlichen Rechner hat, findet kein besseres Party-Spiel. «

Genre:	**Actionsp./Rundenstrategie**
Testversion :	**Beta v. Januar**
Steuerung:	**Sehr gut**
Ffeedback:	**Nein**
Grafik:	**60%**
Sound:	**75%**
Mehrspieler:	**91%**
Einzelspieler:	

81 %

Blair Witch Volume 3



Grausame Rituale: Der Hexenjäger steht zum Glück nicht mit leeren Händen da. Magische Kreuze gehören zum Repertoire.

Dies ist die Höhle des Satans", krächzt die Alte. „Unsere Kinder dienen der Hexe als Festschmaus." Nun mal langsam. Wer wird denn an solche Ammenmärchen glauben? Na ja, in erster Linie Sie selbst, schließlich spielen Sie den Hexenjäger Jonathan Prye im Jahr 1786. Ort des Geschehens ist mittlerweile zum dritten Mal der kleine Ort Blair samt umliegendem Wald. In *Die Elly Kedward Sage*, dem Abschluss der *Blair Witch*-Trilogie, laufen nun die Fäden der Story zusammen. Ist Elly Kedward wirklich eine Hexe? Und wohin verschwinden die Kinder? Finden Sie es heraus! Sehr erfreulich ist, dass man inzwischen die einst endlosen Ladezeiten besser in den Griff bekommen hat. Entwickler Ritual (*Heavy Metal F.A.K.K. 2*) hat die Folge actionlastig angelegt, erschrecken braucht man selten, dafür geht es etwas blutiger zur Sache. Der Wald ruft!

Joachim Hesse

Kommentar



Joachim Hesse

Teil 1 bleibt meine Nummer 1. Blair Witch Volume 3 ist mir zu linear. Die fünf Bossgegner werden der Reihe nach abgehakt und schwups ist der Spaß vorbei. Durch zum Teil langweilige deutsche Sprecher ziehen sich die Dialoge wie ein Aufenthalt im Wartezimmer eines Zahnarztes. Spannend ist es trotzdem. Also, ihr Blair-Fans: Kauft!

Blair Witch Volume 3

Mindestens:	PII 233, Win9x, 2000, NT
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, GeForce2-Karte
Grafik:	Direct3D, OpenGL
Sound/Musik:	DirectSound3D, EAX
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	Ca. 548 MB/ca. 997 MB
Internet:	www.ritual.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 60,-
Hersteller:	Ritual/Take 2
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Genre:	Action-Adventure
Testversion :	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Nein
Grafik:	84%
Sound:	86%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	74%

» Weniger Grusel, mehr Action: der würdige Abschluss eines Hexenmythos' «

Freedom



Vorsicht, Angel! An allen Ecken der Stadt lauern die Wachen der Catteni und können dich blitzschnell ins Jenseits befördern.

Invasion aus dem All: Die außerirdischen Catteni machen sich die Erde untertan. Schon bald regt sich Widerstand. Partisanengrüppchen bilden sich und bereiten akribisch die Wiedererlangung der Freiheit vor. Als Straßenkämpferin Angel schlagen Sie sich auf die Seite der Aufständischen und arbeiten zeitweise mit bis zu zwei gleich gesinnten Spezialisten zusammen. Der offene Kampf steht in *Freedom*, das sich an Anne McCaffreys gleichnamige Romanreihe anlehnt, nicht im Vordergrund. Meist bemühen Sie sich in den 23 Missionen, Ihre Aufgaben von den Häschern der Catteni unbemerkt auszuführen. Die 3D-Schauplätze, durch die Sie Angel aus der Verfolgerperspektive steuern, wirken realistisch und sorgen für eine dichte Atmosphäre. Umso bedauerlicher, dass die Schwerfälligkeit der Engine und die umständliche Steuerung manchmal gehörig an den Nerven zerren.

Herbert Aichinger

Kommentar



Herbert Aichinger

Freedom betont mehr die Adventure- als die Action-Elemente. Auch wenn sich die Rätsel weitgehend auf das Aufspüren von Schlüsseln, Waffen oder Personen beschränken, kommt gehörig Spannung auf. Leider wirkt das Programm jedoch technisch nicht ganz ausgereift; unverhältnismäßig lange Ladezeiten und kleine Schnitzer im Missionsdesign trüben den im Grunde guten Eindruck etwas.

Freedom

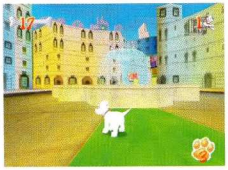
Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1
CD/HD:	Ca. 400 MB/575 MB
Internet:	www.redstorm.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Red Storm/Ubi Soft
Veröffentlichung:	März 2001
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



Genre:	Action-Adventure
Testversion :	v1.00
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	68 %
Sound:	64 %
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	68%

» Spannender, aber leider technisch etwas zu schwerfällig geratener Befreiungskampf «

102 Dalmatiner



Rechtzeitig zum Start des Kinofilmes *102 Dalmatiner* erscheint ein gleichnamiges Action-Spiel: Als Welpe Domino oder Nullpunkt bellen und tollen Sie sich durch 20 Orte, um Baby-Tölen aus den Fängen von Cruella deVil zu befreien. Sechs Minispiele, beispielsweise ein Flipper, versüßen die Hunde-Hatz. Das Spiel wurde zweifelsohne für die jüngeren PC-Anhänger programmiert und ist sowohl grafisch als auch spieltechnisch eher Mittelklasse. **tabu**

Mindestens: P 233 MHz, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik: DirectSound, Direct3D
Hersteller: Disney Int./Eidos
Preis: Ca. DM 89,95
Genre: Action
Grafik: 59% **Sound:** 58%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:** 63%

Combat Command 2



Im klassischen Hex-Strategiespiel *Combat Command 2 – Danger Forward* übernehmen Sie wahlweise das Kommando über alliierte Streitkräfte oder Truppen der Achsenmächte in historischen und hypothetischen Szenarien des 2. Weltkriegs. Das Spiel bleibt strategisch und grafisch höchst abstrakt. Trotz der eingeschränkten Aktionsmöglichkeiten ist die Steuerung kompliziert. Selbst Hardcore-Strategen kann man von diesem öden Spiel nur abraten. **ag**

Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Shrapnel Games
Preis: Ca. DM 80,-
Genre: Strategie
Grafik: 15% **Sound:** 10%
Mehrspieler: 25% **Einzelspieler:** 25%

Kiss Pinball



Die schwarz-weiß geschminkten Gesichtsruinen von KISS standen Pate für zwei grellbunte und gut designte Tische. Der Zocker bekommt eine ordentliche Ballphysik, Minispiele, witzige Animationen (Gene Simmons schnappt mit der Zunge nach dem Ball) und eine Kindersicherung, falls Sie die Flüche der Bandmitglieder abschalten wollen. Nachteile: Es gibt keine 3D-Ansicht und die Bildschirmtexte hat offensichtlich ein Zweijähriger ins Deutsche übersetzt. **hfr**

Mindestens: P 133, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Take 2
Preis: Ca. DM 60,-
Genre: Flipper
Grafik: 78% **Sound:** 84%
Mehrspieler: 83% **Einzelspieler:** 80%

World Quest Racing Tour



Die Walt-Disney-Figuren Chip und Chap treiben Blödsinn und die Feuerwerksmaschine explodiert. Alle Teile liegen in den Parks verstreut und können nur in einem Autorennen wiedererlangt werden. Ihre Fahrzeuge (u. a. Schneemobil) lassen sich mit auf den Strecken befindlichen Zusätzen erweitern, beispielsweise zielsuchende Eicheln. Sicher ein netter Freizeitvertreib für Kinder, für erfahrene Spieler aufgrund der wenigen Kurse jedoch eher langweilig. **tabu**

Mindestens: P 233 MHz, 32 MB RAM, Win9x
Technik: DirectSound, Direct3D
Hersteller: Disney Int./Eidos
Preis: Ca. DM 80,-
Genre: Rennspiel
Grafik: 64% **Sound:** 62%
Mehrspieler: 67% **Einzelspieler:** 66%



Jedes Rennen kann im Replay-Modus noch einmal verfolgt werden.

Schwer in Fahrt

„Mensch, das sieht ja klasse aus, da machen wir ein Rennspiel draus!", dachten sich die Entwickler von Rage, als sie einen Blick auf die Grafik-Engine von Hostile Waters warfen. Gesagt, getan - und das Ergebnis kann sich in der Tat sehen lassen.

Klassische Querfeldein-Rennen haben seit jeher ihren eigenen Charme und es ist bisher nicht vielen Entwicklern gelungen, diesen so gut einzufangen, dass der Balance-Akt zwischen guter Spielbarkeit und ansprechendem Realismusgrad gelingt. *Offroad* ist weder eine lupenreine und ultrarealistische Simulation noch ein stupider und anspruchsloser Spaß-Raser, sondern eben genau ein Mittelding. Die Fahrzeuge lassen sich recht realitätsnah über die 27 Kurse manövrieren und auch die wechselnden Wetterbedingungen wie Schnee oder Regen wirken sich merklich auf die Fahrphysik aus. Leider ist die Steuerung etwas ungenau geraten, was gerade bei der Jagd nach wertvollen Rundenzeiten für leichten Frust sorgt.

Ein echter Leckerbissen ist die Grafik. Egal ob herabfallende Blätter, Schneeflocken, Lens-Flare-Effekte oder aufwirbelnder Staub: Die Engine von *Hostile Waters* leistet ganze Arbeit und zählt mit zum Besten, was das Genre zu bieten hat.

Stock und Stein

Neben einem spaßigen Splitscreen-Modus für zwei Spieler an einem PC oder einem Rennen im Netzwerk mit bis zu sechs Kontrahenten macht vor allem der Championship-Modus eine Menge Spaß. Durch gute Rennergebnisse klettern Sie in der Rangliste nach oben, wodurch neue Strecken und Fahrzeuge (bis zu 16) verfügbar werden und frische Strecken befahren werden können. Der Schwierigkeitsgrad steigt kontinuierlich an, wodurch auch Profis ihre liebe Mühe haben. Die Strecken sind schön abwechslungsreich designt, weitere Kurse können nach der Veröffentlichung ab Mitte März auch im Internet heruntergeladen werden. Was will man mehr?

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Offroad ist eine erfrischende Abwechslung im Rennspieleinheitsbrei der letzten Wochen und Monate. Schicke Grafik, starke Computergegner und motivierende Spielmodi sorgen für reichlich Kurzweil. Ärgerlich nur, dass die Steuerung weder mit Tastatur noch mit Joystick oder Lenkrad vollauf überzeugt.



Bei Wind und Wetter darf durch die hübschen Landschaften geheizt werden.



Die verschiedenen Grafikeffekte machen einen prima Eindruck.

Offroad

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joypad, Lenkrad
Spielerzahl:	2 an einem PC, 6 im Netzwerk (1 Sp./CD)
CD/HD:	315 MB/ca. 275 MB
Internet:	www.rage.com/offroad
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Rage/Koch Media
Veröffentlichung:	16. März 2001
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Herausfordernder Offroad-Raser mit starker Optik und kleineren Mängeln in der Steuerung! «

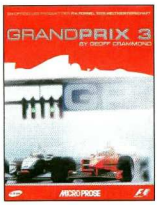
Genre:	**Rennspiel**
Testversion :	**Beta von Januar**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**79%**
Sound:	**75%**
Mehrspieler:	**76%**
Einzelspieler:	

70%

Abgefahrene Aboprämien

Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön gratis eines der abgebildeten Top-Games. Aber zögern Sie nicht, denn das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

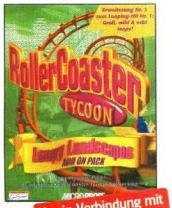
Grand Prix 3



Realistischer geht es nicht: Erleben Sie die Faszination Formel 1 hautnah mit Geoff Crammonds *Grand Prix 3*. Strecken, Fahrer, Teams – all das präsentiert sich genauso, wie Sie es von den TV-Übertragungen gewohnt sind. Mit *Grand Prix 3* erleben Sie, wie sich Michael Schumacher oder Mika Häkkinen in der Loews-Kurve in Monte Carlo fühlen und werden förmlich in Ihren Stuhl gedrückt, wenn es mit über 300 Sachen über den Hockenheimring geht. Grafik, Fahrgefühl und Steuerung genügen höchsten Ansprüchen.

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium 300, 64 MB RAM, HD 100 MB, 4xCD-ROM

Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes



Der Freizeitpark-Aufbauspaß geht weiter: Hunderttausende von Freizeitpark-Architekten haben Schwindel erregende Attraktionen entworfen und die Besucher mit Grillhähnchen, Eiscreme und Cola versorgt. Mit der Zusat-CD *Loopy Landscapes* (das Basisprogramm wird vorausgesetzt) bekommen Sie gleich zwei Erweiterungs-Sets auf einmal, denn all die Szenarien und neuen Fahrgeschäfte der ersten Zusatz-CD *Added Attractions* sind im Paket enthalten – da ist wochenlanges Aufbau-Vergnügen garantiert!

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium 90, 16 MB RAM, HD 45 MB, 4xCD-ROM

Nur in Verbindung mit dem Basisprogramm spielbar!

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

PC Action im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag



☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit CD-ROM (DM 115,20/Jahr [= DM 9,60/Ausg.]; Ausland: DM 139,20/Jahr; öS 909.-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit DVD-Show PC Action TV (DM 114.-/Jahr; Ausland: DM 138.-/Jahr, öS 900.-/Jahr)

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action CD und PC Action mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur ein Spiel ankreuzen)

☐ „Grand Prix 3" (Art.-Nr. 2039) ☐ „Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes" (Art.-Nr. 2040)

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

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Action CD oder PC Action mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

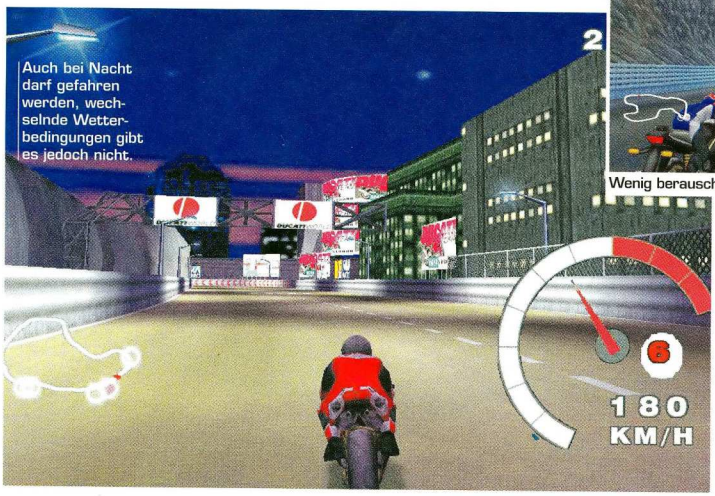
Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 PA 93

Schein und Sein





Wenig berauschend: die Bitmap-Landschaftsgrafik.

Jeder, der leidenschaftlich gerne Motorrad fährt, weiß um den exzellenten Ruf der italienischen Zweizylinder aus Bologna. Bei Ducati World dürfen Sie die gesamte Produktpalette der Rennsportlegende der vergangenen 40 Jahre ausfahren.



Mit 122 km/h an der Wand entlang? Kein Thema, bei Ducati World bleibt das Motorrad trotzdem auf Kurs ...

Wer eine Zweiradkarriere starten möchte und in die Fußstapfen der Rennsportlegenden Carl Fogarty oder Mike Hailwood treten will, sollte den Karriere-Modus starten. Hier dient man sich mittels Preisgeld vom Anfänger bis zum Profi hoch und schaltet sich durch Erfolge immer neue Maschinen und Strecken (insgesamt 20) frei. Wem das alles zu lange dauert, der darf sich im Quick-Race vergnügen oder via Splitscreen gegen menschliche Kontrahenten antreten. Grafisch reißt *Ducati World*, das auf der ehemaligen *Rollcage 2*-Engine basiert, niemanden vom Hocker und kommt nicht an EAs *Superbike 2001* heran.

Im Laufe des Spiels können Sie knapp 40 Ducatis freischalten, von der lahmen 50er bis zur rasanten MH900E ist alles dabei, was Motorradliebhaber jubilieren lässt. Tränen in die Augen dürfte ihnen dann aber die dürftige Fahrphysik treiben. Abgesehen von einigen wenigen Ausnahmen, was die Geschwindigkeit anbelangt, fahren sich fast alle Motorräder gleich – die Unterschiede sind nur minimal. Fahrten ins Kiesbett enden selten mit einem Sturz, die Lenkung ist ausgesprochen gutmütig und wenn Sie mit Tempo 160 gegen eine Wand fahren, müssten Sie eigentlich tot sein – bei *Ducati World* können Sie stattdessen in bester Rummelplatz-Manier im 90-Grad-Winkel an der Mauer entlangfahren. Und das soll das realistische Fahrgefühl der italienischen Edel-Marke sein? Sicherlich nicht!

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Der Name Ducati steht für die besten Motorräder der Welt, das gleichnamige Spiel leider nur für eine mit viel Wohlwollen überdurchschnittliche Grafik, eine unpräzise Fahrphysik, eine unausgewogene Steuerung und ziemlich blöde Computergegner. Wer ein Faible für (ungewollt) arcadelastige Motorradrennspiele hat oder ein Liebhaber der Edelmarke ist, mag eine Zeit lang seinen Spaß haben. Insgesamt bietet Ducati World aber zu wenig, um EAs Superbike ernsthaft zu gefährden.

Ducati World

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joypad
Spielerzahl:	2 an einem PC
CD/HD:	182 MB/ca. 115 MB
Internet:	www.acclaim.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Acclaim
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



Genre:	**Rennspiel**
Testversion:	**Beta vom 24.01.01**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**68%**
Sound:	**61%**
Mehrspieler:	**58%**
Einzelspieler:	

» Graues Mittelmaß mit guten Ansätzen, die Edelmarke Ducati hätte wirklich Besseres verdient! «

52%

Erscheint Q2 2001 *
* Änderungen vorbehalten!

IL-2 STURMOVIK™

Mit IL-2 Sturmovik fliegen Sie 20 teilweise noch nie simulierte sowjetische, deutsche und amerikanische Flugzeugtypen des 2. Weltkriegs in überwältigender Realitätsnähe!



- ★ Absolut detailgetreue Umsetzung von Flugzeugen, Flugverhalten, Schadensfällen und Szenarien!
- ★ Realitätsnahes Erlebnis von Landschaften, Bodenobjekten, Wolkenschichten, Licht- und Wetterverhältnissen!
- ★ Frei einstellbarer Schwierigkeitsgrad vom leichten Start für Einsteiger bis zur echten Herausforderung für Fliegerprofis!
- ★ Multiplayer-Spiele mit bis zu 32 Spielern im Dogfight- und 16 im Kooperativmodus im LAN oder BLUE BYTE GAME CHANNEL!

Weitere Informationen und Foren zum Spiel im **BLUE BYTE GAME CHANNEL: www.bluebyte.net!**

Entwickelt von: 1C MAKEMPKT, MADDOX GAMES

www.bluebyte.net

© 2001 Blue Byte Software. Blue Byte Software GmbH & Co. KG • Eppinghofer Str. 150 • 45468 Mülheim/Ruhr • Deutschland • Technische Hotline: +49 (0)2 08 4 50 29 29 • hotline@bluebyte.de

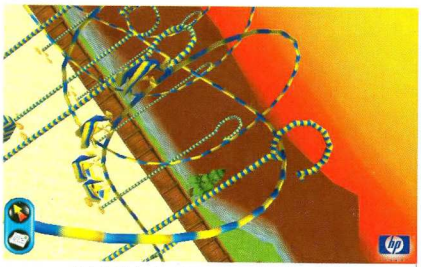
Park & Ride

Ihre Riesenachterbahn ist in die Luft geflogen, das Konto im Minus und kleine Kinder haben den Gehweg vor dem „Fliegenden Teppich" vollgekotzt. Dass der Job eines Freizeitparkmanagers wahrlich kein Vergnügen ist, demonstriert EAs Rummelplatzsimulation par excellence.

Luden bei *Theme Park World* noch vier illustre Themenwelten wie der Weltraum oder die Sahara zum munteren Freizeitparkbauen ein, sind es beim Nachfolger „nur" noch drei: „1001 Nacht", „Land der Erfindungen" und „Polarzone" warten darauf, von Ihnen bebaut zu werden. Außerdem verfügt *Theme Park Manager* im Vergleich zum Vorgänger auch über eine richtige Hintergrundgeschichte. Die Theme Park AG wurde nämlich von einem riesigen Geschäftskonsortium aufgekauft und Sie sind zum neuen Assistenten der Geschäftsführung auserkoren worden. 15 Levels und drei Themengebiete später sollen Sie zum Geschäftsführer des Unternehmens aufsteigen.

Am erfolgreichen Spielprinzip und Ihrer Aufgabe aber hat sich wenig geändert: Entwerfen Sie einen attraktiven Freizeitpark und betreiben Sie diesen erfolgreich. Als Vergnügungspark-Manager müssen Sie ein funktionierendes Wegsystem planen, Fahrgeschäfte von der Achterbahn bis zum Zeppelinrundflug bauen, Attraktionen wie Schießbuden und Skirennen anbieten und für ausreichend Fress- und Getränkebuden sorgen, um die unterhaltungssüchtigen Besucher auch angemessen zu verköstigen. Und das wie gehabt mit zehn Eiswürfeln im Cola-Becher und richtig viel Salz auf den Pommes! Bei den Fahrgeschäften kann Geschwindigkeit und Nervenkitzel festgelegt werden. Je aufregender eine Fahrt, desto glücklicher sind die Besucher. Allerdings sollten Sie es hier auch nicht übertreiben, da Ihre Gäste sonst die Wege vollkotzen. Stellen Sie deshalb neben Clowns, Gärtnern und Sicherheitsbeamten auch reichlich Reinigungskräfte ein, um die Schweinerei schleunigst zu entfernen. Um das Personal bei Laune zu halten und Streiks zu verhindern, sollten Sie auch regelmäßig das Gehalt ein wenig anheben und genug Personalräume anbieten.





Solch Schwindel erregende Achterbahnen können nach Herzenslust konstruiert werden.



Pfui Deibel! Hier ist wohl einem Besucher die letzte Fahrt nicht so ganz bekommen ...

Ganz schön voll hier

Nicht nur Kinder, sondern auch noch deren Eltern und Großeltern tummeln sich ab sofort in Ihren Parks. Da alle Altersschichten gleichermaßen zufrieden gestellt werden wollen, wird Vielfalt groß geschrieben. Kinder und Jugendliche wollen Achterbahnen haben, in die sich nicht mal die Eltern reintrauen, Großeltern schauen am liebsten irgendwo zu oder gehen aufs Klo – die

Vergleich

Bullfrog bleibt die Nummer 1 bei den Freizeitparksimulationen, allerdings teilt sich der dritte Teil der *Theme Park*-Serie den Platz an der Sonne mangels wirklicher Neuerungen mit seinem ebenso guten Vorgänger. Knapp dahinter rangiert das technisch und grafisch altbackene *Rollercoaster Tycoon*.

Theme Park Manager	79%
Theme Park World (abgewertet)	79%
Rollercoaster Tycoon (abgewertet)	77%
Theme Park (abgewertet)	66%

Mischung macht's also. Für zusätzliche Brillanz sorgen spezielle Aufgaben, bei denen Sie beispielsweise eine bestimmte Anzahl von Senioren in Ihren Park locken müssen. Da aber Stillstand bekanntlich der Tod ist, ist es unabdingbar, ausreichend Bares in die Forschung zu investieren, um neue Attraktionen zu erforschen. Für besonders gute Leistungen bekommen Sie von Ihrem Vorgesetzten „Goldene Eintrittskarten" verliehen, mit denen zusätzliche Fahrgeschäfte freigeschaltet werden können. Besonders herausfordernd ist das Bauen von Achterbahnen, das diesmal erfreulich leicht von der Hand geht. Insgesamt stehen 16 Bahnen zur Auswahl und mit dem „Coaster Construction Kit" dürfen neue Bahnen entworfen, unterschiedlich variiert und über das Internet mit anderen Spielern ausgetauscht werden.

Die Grafik sieht klar besser als beim Vorgänger aus und ist in alle Richtungen frei dreh- und zoombar – im Vergleich zum grafisch völlig altbackenen *Rollercoaster Tycoon*. Lustig: Im Camcorder-Modus können Sie in der „Ich-Perspektive" durch Ihren Park spazieren und sogar in den Fahrgeschäften mitfahren – genial!

Etwas nervig hingegen ist die gute, aber permanent sabbelnde Hilfsfunktion geraten, die selbst in den höheren Levels einfach nicht die Klappe halten will. Nichtsdestotrotz werden Anfänger wie Profis die einfache Bedienbarkeit zu schätzen wissen, auch wenn bei größeren Parks zeitweise die Übersicht verloren geht.

Christian Sauerteig

Kommentar

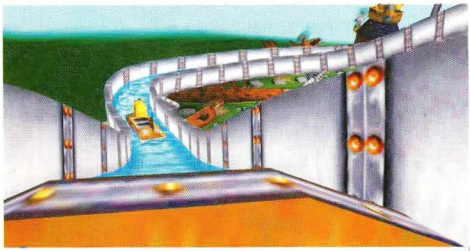


Christian Sauerteig

Es gibt nur wenige Spiele, die einen förmlich an den Monitor fesseln. Theme Park Manager zählt dazu, zumindest so lange, bis man alle Parks und Attraktionen freigeschaltet hat. Und das dauert gottlob länger als beim Vorgänger. Dennoch sollten sich Besitzer des Vorgängers mangels wirklicher Neuerungen den Kauf gründlichst überlegen, alle anderen können ruhigen Gewissens zuschlagen.



Bei Theme Park Manager zählen auch einige ältere Semester wie diese rüstige Rentnerin zu Ihrer erlesenen Kundschaft.



Witzige Idee: Wie beim Vorgänger dürfen Sie in sämtlichen Fahrgeschäften selbst Platz nehmen und mitfahren.

Theme Park Manager

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	Keine Mehrspieleroptionen
CD/HD:	425 MB/ca. 360 MB
Internet:	www.themeparkworld.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Spaßige, aber auch etwas innovationsarme Vergnügungspark-WiSim von Bullfrog! «

Genre:	**Wirtschaftssim.**
Testversion:	**Master u. Jan. 2001**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**83 %**
Sound:	**79 %**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

79%

Genau Dein Ding?

Genau Deine Nummer:

web: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8.30–20 Uhr (Sa.-So. 9.30–18 Uhr)

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Gestohlene Zeit

Einbrecher haben es nicht leicht: Selbst die Erkundung des Objektes erweckt Verdacht. Schlösser, Wachen und Alarmanlagen machen ihnen das Leben schwer. Und ständig ist ihnen die Polizei auf den Fersen.



Ohne richtige Ausrüstung und Komplizen können Sie nur Wohnwagen ausräumen.

In *Raub* geht es deutlich härter zur Sache als in *Der Clou*. Offene Feuergefechte und Verfolgungsjagden sind zwar nicht wünschenswert, können aber aus so mancher heiklen Situation retten. Leider wird dafür der spannende Teil, die strategische Planung der Einbrüche, nur stiefmütterlich behandelt: Das Ausspionieren des Objektes und der Coup selbst laufen nämlich vollautomatisch ab. Bestenfalls bei der Flucht sind schnelle Reaktionen gefragt, um etwaige Verfolger mit einigen Mausklicks zu erledigen. Sie müssen also nur das nötige Werkzeug und die geeigneten Spezialisten zur Hand haben.



Größere Raubzüge mit besseren Aussichten auf fette Beute sind erst mit einem Team und guter Ausrüstung möglich.

Verbrechen lohnt nicht

Wegen der stark eingeschränkten Möglichkeiten fällt die Steuerung relativ simpel aus. Trotzdem ist es ein Graus, die notwendigen Details herauszufinden, denn dem Spiel liegt nur eine bedingt hilfreiche Anleitung auf der CD bei und es existiert kein Tutorial. Ganz im Gegenteil: Bereits der erste Level ist unglaublich schwer und frustrierend. Die wenigen Gebäude, die Sie ausrauben können, ohne erwischt zu werden, werfen nur ein paar magere Kröten ab. Das Geld reicht nicht, um bessere Komplizen anzuheuern, mit denen lohnendere Coups möglich wären. Zudem dürfen Sie innerhalb einer Mission nicht speichern, sondern nur zwischen den einzelnen Levels. Spätestens nach zwei bis drei fruchtlosen Stunden fehlt jede Motivation, weiterzuspielen, was teilweise auch an der mittelmäßigen Grafik und dem für Europäer unverständlichen englischen Gang-Slang der Sprachausgabe liegt.

Alexander Geltenpoth

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Da frage ich mich, ob dieses Spiel vor der Veröffentlichung eine ordentliche Qualitätssicherung durchlaufen hat. Anders kann ich mir nicht erklären, dass der erste Level fast unlösbar ist. Da legen auch hartnäckige Wiederholungstäter nach einigen Stunden das Brecheisen entnervt aus der Hand. Aber selbst wenn ein Patch diese Katastrophe demnächst beheben sollte, macht Raub keine gute Figur. Dafür ist das Spiel zu oberflächlich und eintönig.

Raub

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	540 MB/150 MB
Internet:	http://heist.vie.co.uk
Sprache:	Deutsch/Englisch
Preis:	Ca. DM 99,-
Hersteller:	Virgin
Veröffentlichung:	Januar 2001
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion :	Verkaufsversion
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	–
Grafik:	42%
Sound:	38%
Mehrspieler:	–%
Einzelspieler:	

» Wegen des abartigen Schwierigkeitsgrades und mangelnder Spieloptionen eine einzige Frustration «

8%



In den acht Raffineriezentren können Sie das flüssige Gold Gewinn bringend verkaufen.

Öl-Krise

Man nehme einen alten Klassiker, klaube ein paar Ideen für einen Nachfolger zusammen und poliere das Ganze zeitgemäß auf. Eigentlich kann da ja nicht viel schief gehen. Oder?

Mit *Oil Imperium* landete die deutsche Spieleschmiede reLine vor über zehn Jahren auf Amiga, C64, Atari und PC einen Riesen-Hit. Als erste Wirtschaftssimulation bot *Oil Imperium* eine ansehnliche Grafik, gepaart mit einer komfortablen Bedienbarkeit – für damalige Verhältnisse ein absolutes Novum. Heute wie damals ging es darum, auf der ganzen Welt Probebohrungen für einige hunderttausend Dollar zu veranlassen. Bei Erfolg galt es, einen Ölturm zu errichten, eine Pipeline zu bauen und das flüssige Gold mit dem Schiff in ein Raffineriezentrum zu befördern.

Davon gibt es bei *Oil Tycoon* acht Stücke, in denen der Rohölpreis pro Barrel monatlich schwankt. Nach diesem System lässt sich der Kontostand schnell anheben. Nach einem Jahr geht Ihre Firma automatisch an die Börse, das dort gewonnene Geld kann dann in ein Forschungszentrum investiert werden. Während Sie weiter Rohöl verschiffen, was auf Dauer nicht sehr prickelnd ist, darf nach Abschluss undurchsichtiger Forschungsarbeiten ein eigenes Raffineriezentrum errichtet werden. Damit können Sie das Öl auch zu Benzin oder Heizöl weiterverarbeiten.



Unglaublich übersichtlich: Das Forschungsmenü glänzt auf Shareware-Niveau.



Auf der ganzen Welt können neue Ölquellen erschlossen werden, sogar in Alaska.

Nostalgische Grafik

Oil Tycoon läuft entweder rundenbasiert oder in Echtzeit ab. Die Unterschiede sind minimal. Mit seiner veralteten Grafik und der altertümlichen Menüstruktur erinnert das Spiel unfreiwillig stark an den Klassiker und auch die geringe Intelligenz der Computergegner erinnert an vergangene Zeiten. Bot *Oil Imperium* anno dazumal wenigstens noch Spielwitz und kleinere Action-Elemente, kann der inoffizielle Nachfolger nach zweistündiger Spielzeit nur noch mit gähnender Langeweile aufwarten – schnarch!

Christian Sauerteig

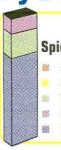
Kommentar

Christian Sauerteig

Vom Charme des Klassikers, der mich vor zehn Jahren wochenlang vor meinen guten, alten C64 fesselte, ist nicht viel geblieben. Witzige Ideen wurden nicht übernommen – so dürfen Sie weder das Schiff selber steuern noch eigenmächtig bohren. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht besonders hoch, die Computergegner wenig intelligent und nach wenigen Spieljahren können selbst Anfänger den Ölmarkt kontrollieren und Ermüdung macht sich breit. Immerhin verbreiten die altbackene Grafik und der seltsame Sound ungewolltes Flair vergangener Heimcomputer-Zeiten.

Oil Tycoon

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-4/PC, 6 im Netzwerk (1 Sp./CD)
CD/HD:	144 MB/ca. 185 MB
Internet:	www.oil-tycoon.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Blackstar
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



Genre:	**Wirtschaftssimulation**
Testversion :	**Beta vom 30. Januar**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**56%**
Sound:	**52%**
Mehrspieler:	**53%**
Einzelspieler:	

53%

» Nur für Fans: lieblose Umsetzung des Klassikers. Wir warten weiter auf Oil Imperium 2 ... «

Starpeace

Wir schreiben das Jahr 2040, die Erde ist überbevölkert, verschmutzt und steht an der Schwelle zum Dritten Weltkrieg. Da gelingt es einem Mathematiker, eine nummerische Serie zu entdecken, die Eintrittsorte durch das Universum in andere Welten bietet. Als moderner Siedler dürfen Sie bei der „100% Online-Wirtschaftssimulation" mit einem üppigen Startkapital Wohnanlagen, Restaurants und Fernsehsender errichten und mit Spielern aus der ganzen Welt konkurrieren. Die hochkomplexe Mischung aus WiSim und *SimCity* kann nur online gespielt werden und ist für Anfänger und Gelegenheitsspieler vollkommen ungeeignet. Aber selbst Profis werden ein Tutorial zum Offline-Üben schmerzlich vermissen. Darüber hinaus nerven die lahmen Internet-Server gewaltig und das unübersichtliche Interface erfordert einiges an Eingewöhnungszeit. Zu allem Überfluss fällt für das fragwürdige Vergnügen ab dem zweiten Monat auch noch eine monatliche Spielgebühr von 20 Mark an.

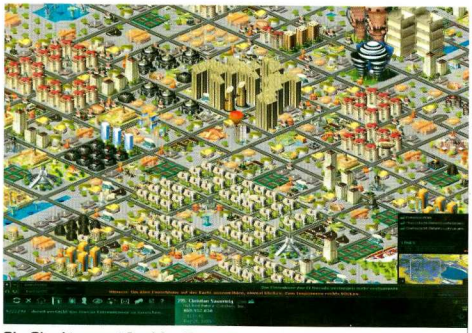
Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Lahme Server, hochkomplexes Spielprinzip, schlampige Übersetzungen und übermächtige Gegner dürften höchstens Hardcore-Spieler eine Zeit lang begeistern. Vor allem das Fehlen eines Tutorials macht sich mehr als negativ bemerkbar.



SimCity lässt grüßen! Im Gegensatz zu Maxis' Städtebau-Simulation geht bei Starpeace des Öfteren die Übersicht verloren.

Starpeace

Mindestens:	P 133, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	Bis zu 1.000
CD/HD:	125 MB/ca. 100 MB
Internet:	www.starpeace.net
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 80,- + DM 20,- mtl.
Hersteller:	Monte Cristo
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Mäßige und hochkomplexe Umsetzung einer interessanten Spielidee «

Genre:	Online-WiSim
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	–
Grafik:	63%
Sound:	56%
Einzelspieler:	–
Mehrspieler:	

45%

Die Rache der Sumpfhühner 3



Auf welchen Tellern landen bloß die Hühnchen, denen bereits der Garaus gemacht wurde? Neben den Gackermonstern jagen Sie in *Die Rache der Sumpfhühner 3* auch Prominente wie Bill Gates. Interessanter macht es das nicht. Um einem Schlafanfall zu entgehen, ignorieren Sie besser die Fließbandproduktion und die elf neuen Levels. Falls Sie jemanden mit grausamen Melodiefetzen und Spielspaßlücken nerven wollen, sieht die Sache natürlich völlig anders aus. **jh**

Mindestens: P 133, 16 MB RAM, Win9x/NT/2000
Technik: Direct3D, DirectSound, 4-Sp. Netzw./Internet
Hersteller: Meridian 93/Koch Media
Preis: Ca. DM 30,-
Genre: Actionspiel
Grafik: 28% **Sound:** 17%
Mehrspieler: 25% **Einzelspieler:**

22%

Die Siedler – Hiebe für Diebe



In Blue Bytes Minispiel *Die Siedler – Hiebe für Diebe* versuchen Sie eine Horde Wikinger daran zu hindern, Ihre, von römischen Soldaten behüteten, Gold- und Silberbarren zu mopsen. Bei längerer Betätigung der Maustaste versetzen Sie den Dieben einen gehörigen Schlag. *Hiebe für Diebe* erwerben Sie kostenfrei auf der Blue-Byte-Seite, auf der Sie auch Ihren Punktestand in einer Rangliste abspeichern können, oder für 20 Mark als CD-ROM. **tabu**

Mindestens: P 166 MHz, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik: DirectSound, DirectDraw
Hersteller: Blue Byte
Preis: Ca. DM 20,-
Genre: Geschicklichkeit
Grafik: 44% **Sound:** 41%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:**

46%

Quiztime



Was sich die Entwickler bei *Quiztime* gedacht haben, bleibt uns ein Rätsel: Die Benutzeroberfläche gleicht einer billigen Windows-Anwendung und nervender Sound dröhnt aus den Boxen. Sollte Sie dieses Debakel nicht stören, können Sie sich mit bis zu vier Mitratern durch 20 Rubriken wie „Technik" oder „Sport" quälen, die 2.210 Fragen bieten. Der erreichte Punktestand wird anschließend auf einer Bestenliste im Internet gezeigt. **tabu**

Mindestens: P 166 MHz, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik: DirectSound, DirectDraw
Hersteller: Cerasus/Art Data
Preis: DM 29,95
Genre: Denkspiel
Grafik: 6% **Sound:** 3%
Mehrspieler: 12% **Einzelspieler:**

11%

World Championship Snooker



Irgendwie verrückt: Zuerst erscheint monatelang überhaupt keine Billardsimulation und dann innerhalb von sechs Wochen gleich zwei richtig gute. Zwar ist die Ein-Klick-Steuerung von *WCS* weniger herausfordernd als die von *Virtual Pool 3*, doch dafür machen Grafik, Sound (inkl. Kommentator!) und Animationen der Spieler einen besseren Eindruck als bei Interplays Genre-Referenz, bei der das Einlochen insgesamt einen Tick mehr Spaß bereitet. **cs**

Mindestens: P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Codemasters
Preis: Ca. DM 90,-
Genre: Sport
Grafik: 77% **Sound:** 72%
Mehrspieler: 81% **Einzelspieler:**

79%

Impressum

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

Zentrale Service-Nummer:
Tel.: 0911/2872-150 (13-17 Uhr)
Fax: 0911/2872-250

Anschrift des Abo-Service
PC Action
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 0180/5959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 0180/5959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur
Christian Müller (V.i.S.d.P.)

Stellvertreter des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Redaktion
Herbert Aichinger, Tanja Bunke, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Christian Sauerteig

Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Ltg.), Bernhard Meiler

Redaktion Hardware
Thilo Bayer (Leitung), Bernd Holtmann

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Silke Menne, Lars Theune, Lars Geiger, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß

Layout
Petra Dittrich-Hübner, Carola Giese, Gisela Müller

DVD-Abteilung
Klaus Rohrhuber (Ltg.), Michael Schraut, Axel Schrüfer, Richard Schöller, Oliver Schneider, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek

Bildredaktion
Albert Kraus, Sonja Pfaffenberger

Textredaktion
Michael Ploog

Textkorrektur
Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Titel: © COMPUTEC MEDIA
Fotograf: Dirk Kartscher
Gestaltung: Gisela Müller

Verlag

COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: 0911/2872-100
Fax: 0911/2872-200

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritzer

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Produktionsleitung
Martin Closmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Hans Fauth, Jeanette Haag, Sandra Wendorf

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action CD: DM 115,20
(Ausland DM 139,20)
PC Action DVD: DM 114,-
(Ausland DM 138,-)

Abo-Service:
PC Action Abo-Betreuung,
74168 Neckarsulm
Tel.: 01805/9595 06 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805/9595 13 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnementbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820
Fax: 06246/8825277
E-Mail: nduft@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis, 12 Ausgaben:
PC Action CD oS 909,-
PC Action DVD oS 900,-

Druck
Heckel GmbH, Nbg., ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: +49-911/2872-345
Fax: +49-911/2872-241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

ANZEIGENLEITUNG:
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) (-141)

ANZEIGENBERATUNG:
Wolfgang Menne (-144)
Ina Schubert (-346)
Michael Wamser (-245)

ANZEIGENDISPOSITION:
Andreas Klopfer (-140)
Anca Stef (-345)

ANZEIGENMARKETING/ LESERDATEN:
Claudia Rudolph (-143)
Anja Krauß (-345)

ANZEIGENGRAFIK:
Sabine Klier (-138)
Kirsten Krümmel (-138)

Es gelten die Media-Daten Nr. 14 vom 1.10.2000

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 Serviceleistungen 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 dem die Anzeige erschienen ist, sowie der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß: -345

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage IV. Quartal 2000: 146.449 Exemplare

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290
VKZ B 50027

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem
Games Aktuell, PC Games, N-ZONE, Video Games, PSG, Hardware, MCV

Die PC ACTION 04/2001 erscheint am 21. März 2001

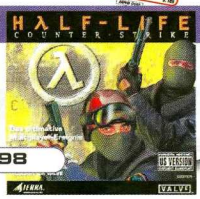
Spielerforum

Exklusiv auf der PC-Action-DVD:
Jeden Monat das große Spieler-forum-Archiv mit über 600 MB Tools für Ihre Lieblingsspiele!!!



HL: Counter-Strike

Auf der Cover-CD/-DVD:
Das PC-Action-Map-Pack:
Die 10 besten Maps für Counter-Strike-Spieler



Seite 98

Inhalt

Age of Empires 2 114
So spielen Sie die Koreaner; Was macht man gegen Koreaner?, Ensemble-Zufallskarten

Anstoss 3 CD-ROM/DVD
Anstoss Action bei NBC Giga Games, Die wichtigsten Infos, Ascaron InTeam – Guido Eickmeyer

Command & Conquer 116
Add-on-CD, Neue FinalAlert/Sun-Version, Epische NOD-Story, Map Contest

Diablo 2 106
Nachgebessert: Patch-Version 1.04, Sicherheitslücke, Der Fünfte Akt

Die Siedler 3 113
Fans aus aller Welt, Siedler 4: Neuigkeiten in letzter Minute

Die Sims 120
Sim-Schweinefarm, Neues Add-on: House-Party, Character Studio, Die unendliche Geschichte des Blueprint

E-Sports 104
The Judgement Day – Die Begegnung in U; Esport-today.com mit neuem Outfit; IRC – Der Kontakt zu den E-Sport-Clans; mTiwlpca – monthly Update

Everquest CD-ROM/DVD
Redesign und Balancing; Geheimnisse von Velious

FIFA 2001 112
Fed 2001, Gewinnspiel Tor des Monats; FML – Aktuelles

Flugsimulationen: CFS 2 CD-ROM/DVD
Douglas SBD-3 „Dauntless", Curtiss P-40K, Neue Rauch- und Welleneffekte

Grand Prix 3 110
TV-Feeling in GP3 ..., Grand Prix 3 wird Formel-3-tauglich, PerfectGP steht in den Läden, Blick hinter die Kulissen

GTA 111
GTA 3 offiziell!, Bots für GTA 2

Half-Life – Counter-Strike 98
Neuer Mod „The Paradise Project", Patch 1.1 für CS, Hiebe für CD-Key-Diebe!, HLMod-Commander, Tipps für den Download

Need for Speed 108
Interview mit dem Betreiber der NfS-Liga, NfS 5: Rennspiel des Jahres 2000, (Un)gewöhnlicher Wagennachschub

NHL 2001 CD-ROM/DVD
Einbinden neuer Musikstücke, Audioarena.org

Starcraft 118
Aqueousrift, Patch 1.08, Länderspiel Deutschland – Polen, Professional Gaming: pG, Improve-Yourself.de, Blizzards Karten des Monats

Star Trek Voyager Elite Force 102
Mod: Operation Takeover, Raven ist Nummer 3

Ultima Online CD-ROM/DVD
Ultima Online: Third Dawn, Neue Welten, riskante Abenteuer

Unreal Tournament 100
CSHP doch nicht erfolgreich?, Neue Unreal-Liga Deutschland, Trainingscamp für Anfänger, Tactical-Ops-Nationalteam

Auf der Cover-CD

Age of Empires 2
Age-of-Kings-Zufallskarten

Command & Conquer
FinalAlert-Editor, DLLs zu Final-Sun, Map Pack 3

Diablo 2
Low-CPU-Mod v005 von Ka'Shel, VK Mod für Diablo 2 v1.04, Mod Eastern Sun v1.8

Die Sims
Haustier: Schwein, Getränkeautomaten, Waschmaschine und Trockner

Die Siedler 3
Drei Musikstücke aus Siedler 4

E-Sports
Drei E-Sport-UT-Demos, CS-Demo, mIRC QuakeNET Client

FIFA 2001
Sidewinder Patch, TV-Einblendungen, Savegames

Flugsimulationen: CFS 2
Douglas SBD-3 „Dauntless" und Curtiss P-40K (Bomber und Jagdflugzeug für CFS 2), Cockpit für die P-40, Neue Rauch- und Wassereffekte

Grand Prix 3
GP3 Master 1.1

GTA
Karten des Monats (GTA und GTA 2), Neue Fahrzeuge (GTA 2), Mapflash 2.0 (GTA 2), Xtreme-Force-Mod (GTA 2)

Half-Life – Counter-Strike
PCA-Map-Pack: Die 10 besten CS-Maps, Mods: Gangstawars und The Paradise Project (Beta), Front-Line-Force-Update, The ODD Bot

Need for Speed
Neue Autos für NfS 4: Stretch-Limousine, VW Golf 1, Suburban 7.4 l, Kia Clarus

NHL 2001
Musik-Tool, Neue Aufstellungen

Starcraft
Karten: „Operation Claws", „Trade Masters", „Deception", Leser-Starcraft-Kampagne

Star Trek Voyager Elite Force
GEF Skinpack: Sieben neue Charaktere

Unreal Tournament
UT Mod Jailbreak, Battlesuit: Neues Skin für das Xan-Model, DM-Map: DM-Alcatraz

Half-Life



Michael Schmidt informiert Sie über *Half-Life, Team Fortress, Counter-Strike* und alle anderen Zusatzprogramme.

Michael Schmidt
Alias mTw|Speiky
18 Jahre, Schüler aus Alfeld
www.mortal-teamwork.de
E-Mail: Speiky@gmx.de ICQ: 30871489

„Auch in Deutschland steigen die Preisgelder bei LAN-Partys: Ich konnte mit meinem Clan mTw|pca auf der Planet-Insomnia 9 den ersten Platz belegen, der vom Sponsor 4Players immerhin mit 5.000 Mark dotiert war."

Der Gegner hopst per Strafesprung auf uns zu – laut Gooseman soll dieser Sprung für die kommende Counter-Strike-Version 1.1 komplett herausgenommen werden.

Auf CD-ROM

Gangstawars
Der Mod in der Version 2.6
gw-win32-2_6.exe

Front Line Force
Die neueste Version (Update)
frontline11update.exe

The ODD Bot
Neuer Computergegner für Front Line Force und Team Fortress Classic
odd_bot.exe

PCA Map-Pack
Die vier besten Mapper Deutschlands (El_Presidente, Cortex, MoCo und Warbeast) haben für Sie ihre besten zehn Karten zusammengesucht.
cs_chinatown.exe, cs_storm.exe, cs_winternights.exe, de_arabia2-2.exe, de_bahrainv2.exe, de_bridge.exe, de_heat.exe, de_seaside.exe, de_silentopv2.exe, hi_city.exe

The Paradise Project
In dieser exklusiven Betaversion des Mods können Sie zwar noch nicht groß rumballern, aber das Basictraining komplett durchspielen.
tpp.exe

zusätzlich nur auf DVD

Mods: Counter-Strike 1.0, Frontline Force (volle Version), Firearms 2.4, Chemical Existence 1.0, Crash, The Evil Thing, Mission of Mercy, Deliverance, The Long Night, Little Skycraper of Horrors; **Maps:** cs_assault2k; **Extras:** Bot-Pack

Neuer Mod

Die Vorgeschichte zum neuen Mod „The Paradise Project" (Betaversion auf der CD) ist im Jahr 1983 angesiedelt. In der sonnigen Wüste Nevadas wird ein Forschungszentrum für Stromversorgung gebaut. Prof. Dr. Dr. Justin McGrey ist Leiter der Anlage, die den Namen „Black Mesa Research Facility" bekommt. Dann jedoch passiert eine Katastrophe. Weil alle Logbücher der Wissenschaftler und Doktoren gespeichert sind, erfährt die Öffentlichkeit und auch der Spieler davon:

LogBuch Datei_ 021025a85g654d McGrey:

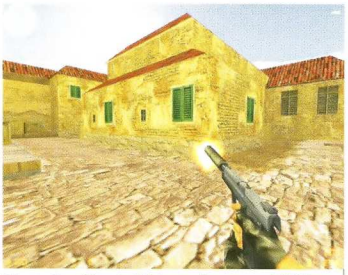
„Irgendetwas ist schief gelaufen! Das Kontinuum ist unstabil geworden und es öffnete sich ein schwarzes Loch mitten im Black Mesa Research Komplex. Ich kann nicht genau bestimmen, ob es ein schwarzes Loch ist, da ich mich nicht in die Nähe des Komplexes traue! Ich sehe von hier nur, dass drei Viertel des Komplexes fehlen. Ich frage mich, was passiert ist ..."

Fiese Pläne

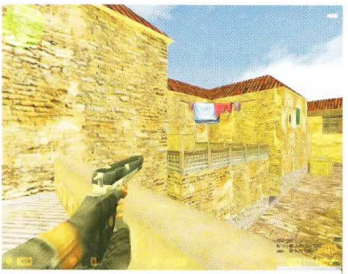
Was passiert ist, fragt sich auch der Spieler. Erst 16 Jahre später, also 1999, wird das Black Mesa Research Facility Nevada wieder aufgebaut. Diesmal aber in einem alten Atomraketenabschussbunker in den Bergen, wieder neben einem Stützpunkt der amerikanischen Streitkräfte. Was steckt dahinter? Will das Pentagon tatsächlich eine bessere Stromversorgung für die Vereinigten Staaten von Amerika entwickeln? Während dieser Zeit berichtet die Regierung der ganzen Welt von einem wunderschönen Ferienort namens PARADISE. Was allerdings keiner weiß: Die US-Führung hat üble Hintergedanken. PARADISE soll nur der „Säuberung der Erde" dienen. Alle, die nicht viel Geld haben, bekommen die Fahrt umsonst, was heißt: Sozial Schwache, die einmal dort sind, dürfen nie wieder zurück. Die Operation „THE PARADISE PROJECT" beginnt! Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Soldaten, der die verschleppten Menschen raushauen soll ...



Die Boot-Camp-Mission von Paradise Project: Sie müssen versuchen, an der Säure vorbeizukommen, die aus den Rohren gelaufen ist.



Hier sehen Sie ein Bild aus der neuen CS-Map „de_inferno". Die Texturen ähneln der beliebten und meistgespielten Karte „de_dust".



Ein weiterer Screenshot aus der Map de_inferno: Die Wäscheleinen sind ein ideales Versteck und zum „Campen" gut geeignet.



Die Karte cs_militia glänzt nach dem CS-Patch mit neuen Texturen (Oberflächenstrukturen). Wir schleichen uns an das Haus heran und versuchen, unbemerkt durch die Vordertür einzudringen.

Veröffentlichung?

Die Hintergrundgeschichte des Mods hört sich spannend und viel versprechend an. Wann die offizielle Version erscheint, ist noch nicht bekannt. Zurzeit arbeiten die Programmierer an der Fertigstellung. Wir werden Sie natürlich auf dem Laufenden halten.

Patch für CS

Vor einigen Monaten wurde die Betaphase von Counter-Strike (CS) beendet. Demnächst soll der erste Patch auf Version 1.1 erscheinen. Sie dürfen sich unter anderem auf die Karte „cs_militia" freuen. Denn diese soll leicht umgebaut sein und neue Texturen verpasst bekommen haben. Eine neue Map („de_inferno"), die ähnlich wie „de_dust" aufgebaut sein soll, wird sicherlich ebenso viel Spielspaß mit sich bringen. Wann der neue Patch erscheint, stand zum Redaktionsschluss noch nicht fest.

Hiebe für Diebe!

Normalerweise begegnen wir ihnen nur bei aktuellen Top-Hits – die Rede ist von CD-Key-Dieben, die mit immer neuen Tricks versuchen, Codenummern für ein Original-Spiel in Erfahrung zu bringen. Jetzt hat es Counter-Strike erwischt! Wir haben für Sie aufgedeckt, welche aktuelle Trick-E-Mail ihre Runden macht. Der Spieler bekommt eine Nachricht geschickt (von halflifesysop@gmx.ch). Der Schwindler beglückwünscht ihn und will ihm weismachen, dass er einer der Auserwählten sei, die bei einem neuen Projekt teilnehmen dürfen. Allerdings brauche er die persönlichen Angaben und den CD-Key. Laut unseren Informationen ermittelt bereits die Staatsanwaltschaft.

Einstellungssache

Der HLMod-Commander ist ein Programm, das Ihnen hilft, CS oder TFC in jeder erdenklichen Weise leichter zu konfigurieren. Sie können zum Beispiel Bots, Map Cycles und vieles mehr einstellen. Auch alle wichtigen Funktionen für den Einzelspieler- oder Mehrspielermodus bietet der HLMod Commander. Der bekannte RealBot 2.1 ist im Programm integriert, so dass langweilige Offline-Abende der Vergangenheit angehören. Das Werkzeug können Sie unter www.multimania.com/twistersoft/hlmodc herunterladen.



Aua! Den Techniker hat es böse erwischt. Wir fragen, ob er noch seine letzte Zigarette rauchen will, bevor seine Lichter ausgehen.

Tipps für den Download

Alpine Mod
Download Mirror:
www.chaosrealm.com/alpine
Wollten Sie schon mal *Half-Life* starten und mit einem Snowboard die Hänge runterfahren? Bestimmt nicht, aber dies ist jetzt möglich: „Alpine" heißt der neue Spaß-Mod, mit dem Sie einige witzige Stunden vor dem PC verbringen dürfen.

MultiBot Launcher 9.0
Download Mirror:
www.cs.4players.de/download_file.php3?DOWNLOADID=324
Eine neue Version des MultiBot Launcher ist da. Mit dem Programm können Sie für fast jeden *Half-Life*-Mod Bot und Spielparameter mit einfachen Mausklicks konfigurieren und starten.

Außerdem

/// Viele **Maps**, die es für **Half-Life DM, Counter-Strike und Team Fortress** gibt, sind leider von schlechter Qualität, da sie oftmals nicht ausreichend getestet wurden. Jetzt haben Sie die Chance, Ihre **selbst gebauten Karten** von anderen Mappern **testen** zu lassen. Mehr Information finden Sie auf www.mapscene.de. /// Auf www.cs-today.de ist kürzlich das **Turnier** gestartet, bei dem es auch um **PCA-Masterpunkte** geht! CiTs Seite gilt übrigens als **Szeneseite Nr. 1** in Sachen Counter-Strike. /// Seit kurzem ist die **neue Homepage** des **Infantry Force-Mod** (www.infantryforcemod.cjb.net) wieder online. Sie befindet sich zwar noch im Aufbau, allerdings können Sie schon etliche **Screenshots** bewundern. /// Bei HL-Station wurde ein **Bericht** über den Einzelspieler-Mod **Operation: Red Falcon** veröffentlicht. Es gibt auch einen **Trailer** zum Runterladen und jede Menge Screenshots. Der Link: http://web.hl-station.de /// Viele interessante **Neuigkeiten rund um Half-Life** finden Sie auf der neuen Homepage der **Blackmesa-Jungs** (www.blackmesa.de/coding). ///

Unreal Tournament



Unser Experte Björn Jensen informiert über die *Unreal*-Szene und sammelt für Sie Tipps und Tricks von Profis.

Björn Jensen aka mTw.pcaIE@rN
20 Jahre, Azubi
http://www.planetmtw.de
ICQ: 81515718

„Ich freue mich wie verrückt auf den Tag des Judgement Days. Es gerät wohl in der UT-Szene zum Event des Jahres. Endlich wird das Geheimnis des besten UT-Clans der Welt gelüftet."

Auf CD-ROM

UT-Mod Jailbreak
Guter und Assault ähnelnder Mod für UT
Utjb102.exe

Battlesuit
Neues Skin für das Xan-Model
Battlesuit.exe

DM-Alcatraz
Sehr gute DM-Map, die selbst CliffyB empfiehlt
Dm-alcatraz.ex

zusätzlich nur auf DVD

UT Bonuspack, UT Inoxxpack, UT Mod Excessive, Chaos UT Beta, Unreal4Ever, TacticalOps1.5, Unreal Fortress, UT Patch 436, MultiCTF plus MultiCTF-Map Pack, UT Bonuspack 4, UT Jailbreak

CSHP doch nicht erfolgreich?

In der Ausgabe 1/2001 haben wir über das neue Tool CSHP (Client Site Hack Protection) berichtet. Inzwischen gibt es drei neue Versionen, die laut Information des Entwicklers einige Verbesserungen beinhalten. In den Diskussionsforen wird derzeit heftig darüber gestritten, ob CSHP auch in puncto Sicherheit das hält, was es verspricht. Darüber hinaus hat sich eine Gruppe schlauer Köpfe zusammengetan, um dieses Tool zu umgehen. Ob sie es nun wirklich geschafft haben, weiß niemand. Einige Aufzeichnungen (Demos) aus *Unreal Tournament* zeigen, dass manche Versionen des „Funbots" auch auf CSHP-gängigen Servern laufen – genauso wie die so genannten „Blackskins" (Skins, die mit anderen Texturen belegt und dadurch so gut wie unerkennbar werden) immer noch auf CSHP-Servern funktionieren. Man darf hoffen, dass dieses Problem des Schummelns (Cheatens) bald der Vergangenheit angehört.

Neue Unreal-Liga Deutschland

Die wohl beliebteste *Unreal Tournament*-Liga, ULD, hat ein neues Design. Sämtliche Scripte sowie das komplette Layout sind überarbeitet und verbessert. Besonders erwähnenswert ist das neue Tippsystem, das ähnlich wie Toto funktioniert. Jeder, der sich im UFD (*Unreal*-Forum Deutschland) registriert hat, kann seinen Tipp über den nächsten Gewinner abgeben. Für jeden übereinstimmenden Tipp gibt es Punkte, die auf ein Konto gutgeschrieben werden. Die fünf Personen, die am Ende der Saison die meisten Punkte gesammelt haben, bekommen als Bonus einen Geldbetrag zwischen 50 und 175 Mark. Außerdem bietet die ULD für alle Clans und somit jeden Spieler eine ganze



Das Swat-Kommando macht sich auf den Weg, die gegnerischen Terroristen aufzuhalten. Taktisches Vorgehen ist in dieser Situation ebenso gefragt wie ausreichend Waffen, Munition und Schutzkleidung.

Reihe von Mods und Settings an: 1on1, TDM in drei verschiedenen Ligen nach Bundesliga-System, TDMpro (Team Deathmatch mit besonderen Einstellungen wie Friendly Fire 100 % und Weaponstay off) und CTF.

Trainingscamp für Anfänger

Haben Sie sich auch schon einmal jemanden gewünscht, der Ihnen zeigt, wie man *Unreal Tournament* richtig spielt? Das muss nicht länger ein Wunsch bleiben. Im *UT*-Trainingscamp (http://uttrainingscamp.de.vu) haben sich erfahrene Spieler zusammengeschlossen, um Neulingen in der Szene ein wenig unter die Arme zu greifen. Anmelden kann sich jeder, der lehren oder lernen will. Trainiert wird im praktischen und theoretischen Teil. Der praktische Teil enthält einzelne Moves (Bewegungen) und einige Waffenübungen. Im theoretischen Teil wird Neulingen erklärt, wie sie in manchen Situationen reagieren sollten oder wo welche Geheimverstecke liegen.

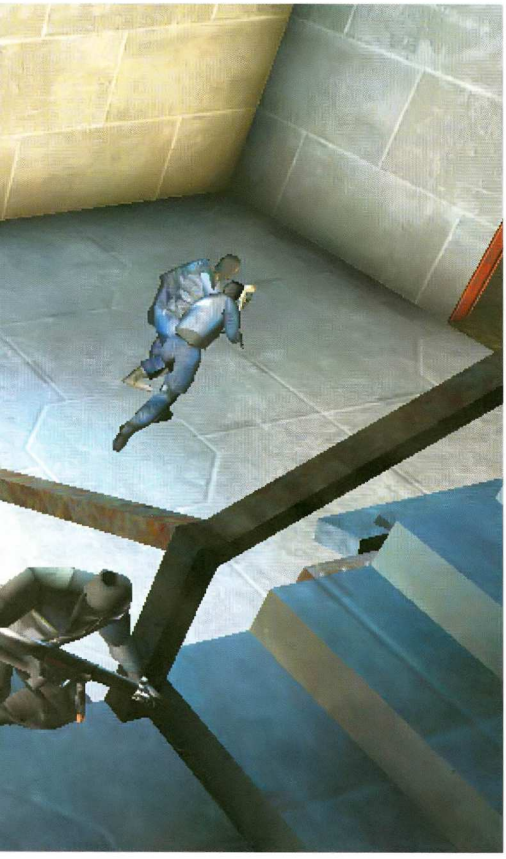
Derzeit sind ca. 18 Trainer und über 90 Lernbegeisterte angemeldet, um an diesem Projekt teilzunehmen. In dem internen Forum des Camps vermitteln die Trainer Tipps und Anregungen zur Verbesserung.

Tactical-Ops-Nationalteam

Kaum einer hat daran geglaubt, dass sich TO wirklich durchsetzt, doch inzwischen hat sich eine kleine, immer weiter wachsende Szene mit jetzt schon mehr als 50 Clans allein in Deutschland entwickelt. Wie in jedem E-Sport möchten sich natürlich auch die Länder miteinander messen. Bisher sind 14 Nationen aus Europa, Amerika und Asien in der Nationalliga angemeldet. Das Nationalteam für Deutschland steht bereits fest. Der Teamchef]*LFH*-[OpErAtOr hat sich aus über 80 Bewerbern die besten rausgesucht und sie in das Nationalteam gestellt. Ab sofort werden für Deutschland spielen: [BB]Firebolt, [BB]BigDaddy, =[KvD]=RazoFaz, [CFD]Zenga,]*LFH*[OpErAtOr,]*LFH*[Ca5ey,]*LFH*[TATWAFFE, (v).Erazor, (v).Bad_Erric, (v).Endymion, -=GaB=-*BIG F@IL* und -=GaB=-_XoR_.

Außerdem

/// Clanz.de öffnet seine neuen Türen auf www.utloft.de mit einer komplett überarbeiteten Internetseite. /// Auf **Leaguez.de** (http://leaguez.gcpro.de) befindet sich seit dem 1. Februar ein neues Liga-Turnier für *UT* und *CS*. Gespielt wird in einem Gruppen-System, bis am Ende 16 Clans in den Playoffs stehen. /// **UT-Station ändert seinen Namen** in UT-Center (www.utcenter.de) und bietet ab sofort wieder Clansite-Hosting an. ///





Manipulation: Durch eine kleine Veränderung der Benutzerdatei kann ein Blackskin erzeugt werden. Dieses ist im Kampf wesentlich schwerer zu entdecken als normale Skins und erleichtert das verpönte Campen.



Uneinnehmbar: die Stellung des Swat. Hier wartet das Team auf den Angriff der feindlichen Basis. Eine kleine Granate könnte den Terroristen da schon helfen.

Star Trek Elite Force



Benjamin Boerner ist Gründer und Webmaster der *Star Trek: Elite Force*-Fanpage hazardteam.de.

Benjamin Boerner,
19 Jahre, Schüler aus Geeelsburg
bebo@hazardteam.de

„Die Ruhe vor dem Sturm. Wird Elite Force fortgesetzt?"

Auf dieser Realmap neigt man dazu, sich mehr umzusehen als zu schießen.

ZUSCH



Extra für PC Action: ein Shot aus dem Mod „Operation: Takeover", der von deutschen Elite-Force-Freaks erstellt wurde.

Operation: Takeover

Jeder 3D-Shooter hat sie. Kenner wissen: Jeder 3D-Shooter braucht sie! Die Modifikationen, kurz Mods. Eine der wohl bekanntesten Modifikationen dürfte heutzutage *Counter-Strike* für *Half-Life* (dt. Version) sein. Jetzt haben ein paar junge Spiele-Freaks aus deutschen Landen ein Team zusammengestellt und gesagt: „Das können wir auch!" Sie entwickelten für *Elite Force* den Mod *Operation: Takeover*, der auf den ersten Blick an Klassiker wie *Team Fortress Classic* oder eben *Counter-Strike* erinnert. Damit die Sache so schnell nicht langweilig wird, gibt es vier verschiedene Spielmodi: Bei „Assimilation" haben die Borg bestimmte Stellen der Map zu assimilieren. Um dieses Unterfangen zu erschweren, müssen vorher weitere Stellen in den Besitz gebracht werden, die dann den Weg zum Hauptziel freimachen. Der nächste Modus heißt „Data/Material Retrieval". Ein hilfloser Ingenieur muss vom angreifenden Team zu einem wichtigen Terminal oder zu einem Frachtraum gebracht werden, um wichtige Daten abzurufen oder Gegenstände zu stehlen. Die letzten zwei Modi, „Rescue" und „Destroy", sind vielen bereits aus *Counter-Strike* bekannt. Bei „Rescue" ist Ihr Ziel die Rettung von Geiseln, bei „Destroy" müssen Sie an vorgegebenen Stellen auf der Karte eine Bombe legen. Der größte Unterschied zum beliebtesten *Half-Life*-Mod (dt. Version) ist jedoch, dass *Operation: Takeover* ein Klassensystem bei den Charakteren verwendet. Je nach Wahl der Spielfigur laufen Sie schneller, sind stärker gepanzert und können andere Waffen tragen. Wer mehr über *Operation: Takeover* wissen will, der erhält unter www.op-takeover.net alle wichtigen Informationen zum Mod und den Köpfen dahinter.

Auf der Cover-CD

GEF Skinpack
Dieses Skinpack erweitert die Charakterauswahl um weitere sieben Personen.
GEFPack.exe

zusätzlich nur auf DVD
Diverse Elite-Force-Maps

Raven ist Nummer 3 unter den Spiele-Entwicklern

Nach all den Awards für die besten Spiele des Jahres 2000 gibt es nun auch eine Zusammenstellung der besten Spiele-Entwickler bei Daily-Radar (www.dailyradar.com). Positiv für alle *Elite Force*-Fans ist dabei, dass Raven Software auf dem dritten Platz der PC-Spiele-Entwickler gelandet ist! Somit landet das Team um *Elite Force*-Projektleiter Brian Pelletier sogar vor Firmen wie Blizzard (*Diablo 2*) und Ion Storm (*Deus Ex*) – für alle Fans der Softwareschmiede eine sicherlich erfreuliche Meldung. Dies bedeutet aber auch, dass Raven stark an Sympathie gewonnen hat, was Fortsetzungen ihrer Spiele zumindest ein wenig wahrscheinlicher macht.

POWERGAMER → on tv

THE FUTURE IS YOU



GIGA GAMES

Die erste tägliche Livesendung über
Computer- und Videospiele
auf Deinem Fernseher und im Internet.

NBC EUROPE

22:00 Uhr

MONTAG - FREITAG

GIGA.DE

E-Sport & mTw|pca



Oliver Hauth steckt als aktiver Spieler mittendrin in der Online-Sport-Szene. Hier erfahren Sie alles über die Sportarten und Stars von morgen. Mit E-Sport wird Computer-Zocken professionell.

Oliver Hauth alias mTw|pca-phomeXa
21 Jahre, Zivi aus Oberhausen
www.esport-today.com

„The Judgement Day wird sicherlich neue Akzente setzen; bleibt nur zu hoffen, dass die Medien diesem Event mit dem nötigen Respekt begegnen. Außerdem möchte ich noch c-Jabba für seine oft benutzten Bilder danken."

The Judgement Day – Die Begegnung in UT

Wie bereits in der letzten Ausgabe erwähnt, fand am 10. Februar die interkontinentale E-Sport-Veranstaltung „The Judgement Day" (http://www.the-judgement-day.com) statt. Hierfür wurde der beste amerikanische UT-Clan, DD – Dark Disciples (http://www.unreality.org/disciples/), nach Deutschland eingeladen, um gegen einen der besten europäischen UT-Clans mTw|pca – Mortal Teamwork | PC Action (http://www.mymtw.de) – zu spielen. Organisiert und finanziert wurde das Turnier im Münchener Botanikum von der Net-Games AG (http://www.net-games.com). Leider lag der Redaktionsschluss kurz vor der Veranstaltung, so dass ein ausführlicher Bericht erst in der nächsten Ausgabe der PC Action folgen wird.

The Judgement Day

Mortal Teamwork | PC Action

Homepage:
http://www.mymtw.de

Spieler:
LarZ, Horny, XtC, E@rn, DonalD

Gegründet/spielt Unreal seit:
November 1999

Spiele (gesamt/gewonnen/verloren):
>100/>100/1

Dark Disciples

Homepage:
http://www.unreality.org/disciples/

Spieler: Iceman, BigPoppaHump, Half, Ron1jed, Nina

Gegründet/spielt Unreal seit:
August 1997

Spiele (gesamt/gewonnen/verloren):
36/29/7

Wichtige Links zum Judgement Day

- http://www.net-games.com
  Veranstalter – Multiplayer Online Platform
- http://www.mymtw.de
  Clan Mortal Teamwork | PC Action
- http://www.unreality.org/disciples/
  Clan Dark Disciples
- http://www.ocrana.de
  Clan Ocrana
- http://www.x-treme.ws
  Clan –X-treme
- http://www.esport-today.com
  Deutsche Coverage

Esport-today.com: Mit neuem Outfit noch sportlicher

Schon einige Zeit ist die deutsche Seite esport.today nun online. Vor kurzem wurde der nächste Schritt vollzogen. Zusammen mit dem KRAWALL Gaming Network (http://www.krawall.de) und dem Projekt KRAWALLesport war es uns möglich, in eine neue Ära der E-Sport-Berichterstattung vorzustoßen. Bisher konnten Sie unter der URL http://www.esport-today.com eine typische Gamingseite sehen. Ende Januar wurde das Design in Richtung Sportseite geändert, um der wachsenden Informationsflut in der E-Sport-Szene Herr zu werden. Neu sein wird die Konzentration auf jeweils ein aktuelles und wichtiges Turnierspiel aus der Liga-Szene, das im Mittelpunkt steht. Hierzu gibt es Interviews sowie eine Umfrage, welcher Clan wohl gewinnen wird. Nach dem Spiel folgen dann Ergebnisse, kurze Statements zu den einzelnen Maps sowie Demos, so dass eine Art Komplettpaket geboten werden kann. Auch werden Sie dort Berichte zu aktuellen Turnieren, LAN-Parties, Ligen etc. finden, sofern diese in den Bereich E-Sport fallen. Des Weiteren wird derzeit eine eigene Liga entwickelt. Dort sollen diverse offizielle deutsche Meisterschaften zu aktuellen E-Sport-Spielen ausgetragen werden.

IRC – Der Kontakt zu den E-Sport-Clans

Wenn Sie sich fragen, wie Sie Kontakt mit den so oft erwähnten Clans aufnehmen können, dann heißt die Antwort: IRC bzw. QuakeNET (http://www.quakenet.eu.org). Das IRC (Internet Relay Chat) ist ein Chatsystem, von dem es mehrere Networks gibt. Das QuakeNET ist das Netz, in dem sich die Online-Spieler aufhalten. Um ein IRC-Netz benutzen zu können, benötigen Sie noch einen Chat-Client. Der am meisten benutzte IRC-Client trägt den Namen mIRC und kann entweder von der offiziellen Homepage heruntergeladen und anschließend konfiguriert oder bereits fertig eingerichtet von der Cover-CD-ROM installiert werden.

PC-Gamer-Triatlon

Das wohl letzte Event des Jahres 2000 wurde am 30. Dezember in Nottingham ausgetragen: der PC-Gamer-Triathlon. mTw|pca mischte beim *Unreal Tournament*-1-gegen-1-Duell-Turnier leider nicht ganz oben mit. So gelang es mTw|pca Ulath nur, den dritten Platz zu erreichen, hinter ocr Flocutus. Gewonnen hat die £ 1.500 Preisgeld Dougal vom Clan –X-treme.

LAN-Arena 5

Unter dem Motto „E-Sport, wie er nicht sein sollte" kann man die LAN-Arena 5 in Paris betrachten. Gespielt wurden aus mTw|pca-Sicht: 5-gegen-5-*Counter-Strike* sowie id 4-gegen-4-Team-Deathmatch. Da sich jedoch zwei der fünf *Counter-Strike*-Spieler im Pariser Straßen-Wirrwarr verfahren hatten, konnte mTw|pca das Halbfinale gegen SK nicht bestreiten und musste sich deshalb mit dem vierten Platz begnügen. Sieger dieses Turniers ist der Clan Schroet Kommando vor Ocrana und GG (Frankreich). Im id-Team-Deathmatch-Turnier gewann ebenfalls SK vor ocr. Hier belegten die Eyeballers aus Schweden den dritten Platz vor den 4z aus Russland. mTw|pca belegte nach einer Niederlage gegen SK im Viertelfinale Platz 5.

Planet Insomnia 9

Vom 19. bis zum 21. Januar fand in Hamburg die Planet Insomnia 9, eine LAN-Party mit Tradition, statt. Bei dem mit DM 1.000 dotierten *Unreal Tournament*-1-gegen-1-Duell-Turnier gewann mTw|pca XtC vor ocr Flocutus, mTw|pca Larz und ocr Frost. Ebenfalls *Unreal Tournament*: das 2-gegen-2-Turnier, für das 2.000 Mark an Gewinn bereitgestellt wurden. Hier dominierte das Team mTw|pca Ulath/mTw|pca Horny vor FS Crush/mTw|pca XtC, ocr Flocutus/ocr Fragmaster und ocr Titan/NUB Asmo. Wie so oft war auch auf der Planet

Auf CD-ROM

UT-Demo
mTw-pcalXtC vs ocr|Flocutus (POV: mTw-pcalXtC) PI9 UT 1on1 Finale, Map1 – Deck16|l
flocfinalepideck.exe

UT-Demo
mTw|pca vs ocrana (POV: mTw-pcal|Ulath) PI9 UT 2on2 1/4 Finale – Map Turbine
2on2pi9badct.zip

UT-Demo
mTw-pcalDonalD vs DD|Gokuh (POV: mTw-pcalDonalD) Fungame auf dem amerikanischen DD-Server – Map Deck16|l
donald_gokuh_deck.zip

CS-Demo
mTw-pcalwirsing vs mTw-pcalGran Fundemo – Map cs_assault
wirsivsGran.dem

mIRC QuakeNET Client
Voreingestellter IRC-Client für das QuakeNET
mIRCv582.exe

zusätzlich nur auf DVD
Tutorial: CS-Strafejumps für alle UT-Demos: mTw|pca vs ocr – Tempest – UT| Halbfinale, mTw|pca – Deck16|l – Clanbase Winter 2000 Finale, mtw|pca vs. NBF, mTw|pca vs. NUB

NEUES VON mTw PC ACTION

Insomnia 9 das Preisgeld für *Counter-Strike* mit 5.000 Mark am höchsten ausgefallen. Hier siegten mTwlpca vor WwW und LkH. Ebenfalls teilgenommen hat mTwlpca an den preisgeldlosen Turnieren in den Spielen *Rocket Arena 3* 2-gegen-2 und id-Team-Deathmatch 4-gegen-4, welche die Teams ebenfalls für sich entscheiden konnten. Mit fünf gewonnenen Turnieren also durchaus ein erfolgreiches Wochenende.



Nach dem Gewinn des UT-2-on-2-Turniers waren Horny und Ulath stolze Medaillen-Besitzer.



Das Counter-Strike-Team von mTwlpca ist 5.000 Mark reicher: Fritz, Nykon, Scorp, Speiky und Wirsing (v.l.n.r.) bei der Preisverleihung mit dem Moderator.

PC ACTION MASTERS

>>> die turnierserie für die besten counter-strike- und unreal-tournament-clans >>> preisgeld 100.000 DM. >>> www.pcactionmasters.de.

folgende veranstaltungen sind offizielle ausrichter der pc-action-masters-turnierserie:

Unreal Liga Deutschland · UED · SUJ · CIRCUS INFERNUS · The X LAN · LAN-WARS · Landay.com · WALDHESSEN-LAN · LANPARTY · 6-8 April · MONSTERDADDELPARTY · extreme GAMES

Diablo 2



Andreas Philipp ist passionierter *Diablo*-Fan, kennt sich aber auch mit allen vergleichbaren Spielen besonders gut aus.

Andreas „Bryionak-WtC" Philipp
34 Jahre, Online-Redakteur
http://www.d2watchtower.de
http://www.gamesweb.com
bryionak@gamesweb.com

„Irgendwie bin ich sauer auf Blizzard. Wenn schon nach so langer Zeit ein Patch veröffentlicht wird, dann sollte der auch alle bekannten Fehler beheben."



Die Assassine besitzt auch einige magische Fähigkeiten, wie zum Beispiel den „Psychic Hammer".

Nachgebessert

Kurz nach dem jüngsten Redaktionsschluss ist die Patch-Version 1.04 erschienen. Neben einer Vielzahl kleiner Programmfehler behebt das Update auch schwerwiegendere Bugs und schließt einige Schlupflöcher, die im Battle.Net zu Verdruss führten. Unter anderem entsteht nun eine kurze Wartezeit beim Handeln, wenn ein Gegenstand aus dem Inventar genommen wird. Das war nötig, weil einige Spieler mit flinken Fingern beim Abschluss des Handels ihren angebotenen Gegenstand herausgenommen haben und der Handelspartner mit leeren Händen dastand. Die Grafiken von Duriel werden nun vorher geladen, so dass beim Betreten des Levels keine Spielverzögerung mehr entsteht, was oftmals zum Tod des Charakters führte. Eine komplette Liste der Bugfixes und Verbesserungen liegt dem Patch in Form einer englischen Readme-Datei auf der CD bei. Die Freude über den neuen Patch bekam allerdings schnell die ersten Dämpfer. Ein schon länger bekannter Bug sorgt dafür, dass bei der Barbaren-Fähigkeit „Wirbelwind" das Inventar rot wird und die Gegenstände sich erst nach erneuter Aktivierung eines Skills benutzen lassen. Hier schafft das Update leider keine Abhilfe. Auch bei den Paladin-Fähigkeiten haben sich Fehler eingeschlichen. Zum Beispiel scheint der „Eifer"-Skill unter bestimmten Voraussetzungen keine Wirkung zu zeigen. Hinzu kam, dass die ursprüngliche Version des Patches wieder einmal zu Problemen bei der CD-Erkennung bei bestimmten Laufwerken führte, so dass Blizzard wenig später die Patch-Varianten 1.04b und 1.04c veröffentlichte.



Mit diesem Zauber beschwört der Druide eine Lavakugel, die großen Schaden anrichtet und eine Feuerspur hinterlässt.

Sicherheitslücke

Für einen echten Schocker sorgte kurz vor der Jahreswende ein neues Schlupfloch: Schlagartig häuften sich Berichte über getötete Hardcore-Charaktere und geleerte Inventare. Im Forum einer US-Fansite war ein Trick zu lesen, mit dem man ohne Passwort auf die Accounts anderer Spieler zugreifen kann. Innerhalb kürzester Zeit glich die Hardcore-Ladder der US-East-Realm einem Friedhof. Blizzard reagierte schnell, stopfte die Sicherheitslücke und behob den Schaden. Alle Hardcore-Charaktere, die vor dem 19. Dezember erstellt worden waren und zwischen dem 19. Dezember und dem 1. Januar starben, wurden wiederbelebt. Normale Charaktere der geschlossenen Realms konnten nach entsprechender Vormerkung wieder auf den Stand vom 19. Dezember zurückgesetzt werden. Dazu wurden alle Realms für 24 bis 30 Stunden heruntergefahren. Nachteil: Einige Spieler nutzten dies, um zentnerweise Gegenstände zu duplizieren, indem sie die Ausrüstung vorgemerkter Charaktere weitergaben, die

Auf CD-ROM

Low-CPU-Mod v005 von Ka'Shel
Ka'Shel hat in diesem Mod Effekte entfernt, so dass das Spiel flüssiger läuft. Der Mod funktioniert auch im Battle.Net.
Mods.exe

Diablo-2-Patch 1.04b
Der aktuelle Patch enthält zahlreiche Bugfixes und Updates.
Updates.exe

Diablo-2-Patch 1.04c
Die Version 1.04c sollte zur Anwendung kommen, wenn Version 1.04b nicht funktioniert und es zu Problemen bei der Erkennung der Spiel-CD kommt.
Updates.exe

VK Mod für Diablo 2 v1.04
Die neue Version des VK-Mods.
Mods.exe

Mod Eastern Sun v1.8
Die Version 1.8 ist deutlich besser.
Mods.exe

sie nach der Rücksetzaktion wieder hatten. Unschön, denn der Handel mit Gegenständen in den geschlossenen Realms ist damit zur Farce verkommen. Zu allem Überfluss trübten Performance-Probleme beim Spiel über das Battle.Net den Spaß. Spieler beklagten teilweise fünfstellige Ping-Werte und instabile Verbindungen mit bestimmten Providern, darunter auch T-Online. An den Providern lag es allerdings nicht, sondern am schwedischen Provider Telia, der die Server der geschlossenen europäischen Realms hostet. Erst nach einigen Massen-E-Mails an den Support kam eine erste Reaktion von Blizzard.

Zum Fünften

Einige neue Informationen sind über den fünften Akt bekannt: Der Druide hat die Fähigkeit, sich in einen „Mammoth Bear" oder „Dire Wolf" zu



Mit dem kalten Pendant zum „Inferno" der Zauberin friert der Druide seine Gegner ein.

verwandeln. In diesem Zustand darf er kaum Zaubersprüche verwenden, dafür aber andere Kreaturen beschwören sowie spezielle Fähigkeiten wie „Rabies" (Tollwut) als Wolf oder „Fire Claw" (Feuerklauen) als Bär einsetzen. Im Rahmen eines Auftrags wird es möglich sein, NPC-Barbaren anzuheuern. Die Orbs der Zauberin sind zwar nur schwache Einhandwaffen, sie erhöhen jedoch mitunter die Werte einiger Skills oder ganzer Skill-Klassen. Welchen Titel Charaktere erhalten, nachdem sie Baal besiegt haben, steht noch nicht fest.

Battle.Net-Rennen

Wie schon berichtet, gab es einen heißen Kampf um die Spitze zwischen zwei Team-Charakteren, der eine aus Russland, der andere aus Deutschland. Nach einem spannenden Kopf-an-Kopf-Rennen konnte das deutsche Team mit dem GER-Barb kurz vor dem 1. Januar weltweit als erster Charakter den Maximallevel 99 erreichen. Hier die Abschluss-Tabelle der europäischen Realm:

	Name	Klasse	Level	Erf
1	Baron JBERDBarb	bar	91	1.794M
2	Lord HIGHLevel_Kor	bar	91	1.765M
3	Baron ExpDeuf	bar	90	1.651M
4	Baron BloodInTheNigh	bar	90	1.661M
5	Baroness Channel-Hunama	dg	89	1.600M
6	Baron DIYBarb	bar	89	1.592M
7	Baron xxBalleRxx	bar	89	1.588M
8	Baron BarbSimpson	bar	89	1.571M
9	Baron mysteryfighter	pal	89	1.558M
10	Baron TOPDLE	bar	89	1.535M
11	Baron DEATH-ANIMAL	bar	89	1.533M
12	Baron Greek-Barb	bar	89	1.532M
13	Baron Ladder Junkie	bar	89	1.532M
14	Lord BlOoDyBeAsT_dE	bar	89	1.532M
15	Baron DR_Gabithen	pal	89	1.486M
16	Lady Diperia	ama	89	1.495M

Der spanische Team-Barbar, bereits nach wenigen Tagen über Level 90, führt die neue Ladder an.

Charakter-Name	Klasse	Level
GERBarb	Barbarian	99
RUSSBarb	Barbarian	99
Gigalos	Barbarian	91
Mala_gant	Barbarian	91
Manxuz	Necromancer	91
Clubhell	Barbarian	91
Kronka	Barbarian	91
AUSTRIA-BARB	Barbarian	91
Baxyra	Barbarian	91
death-alex	Barbarian	91

Die Spitzenreiter der anderen Realms lauten:
US-East – EROSSEX, Barbar, Level 94
US-West – Harafutel, Necromancer, Level 93
Asia – ot-sun, Sorceress, Level 97

Am 1. Januar startete die neue Saison, in der sich nur Charaktere platzieren, die am 1. Januar oder später erstellt wurden. Der nächste Reset wird voraussichtlich zum Erscheinen der Expansion erfolgen. Die aktuelle Ladder führte ein spanischer Team-Barbar übrigens schon Mitte Januar mit Level 91 an.



Need for Speed



Patrick Richters hält Sie über die neuesten Trends, Tipps, Patches und Add-ons rund um *Need for Speed* auf dem Laufenden.

Patrick „Kiviov" Richters
17 Jahre, Schüler in Atlanta, USA
www.nd4spd.de

„Ausnahmezustand im NfS-Spielerforum: Alltagsautos halten auf der Cover-CD Einzug, während NfS: Porsche und NfS 4 immer noch um die Herzen der Fans ringen."

Airbag? Im Einser-Golf noch Fehlanzeige. Der Wagen parkt natürlich für Sie auf der Cover-CD.

NfS 5: Rennspiel des Jahres 2000

Das amerikanische Online-Magazin *GameSpot.com* kürte unlängst *NfS: Porsche* zum Rennspiel des Jahres 2000. Nichts verdeutlichte bei der Verleihung dieses Titels die führende Marktposition EAs auf dem Rennspielsektor so prägnant wie die Liste der nominierten Titel. Gleich vier EA-Titel tummelten sich unter den fünf Anwärtern: *F1 Championship, Superbike 2001, Mobil 1 Rally Championship* und natürlich *NfS: Porsche*. Einziges Produkt eines anderen Publishers: *Grand Prix 3* von Hasbro.

(Un)gewöhnlicher Wagennachschub

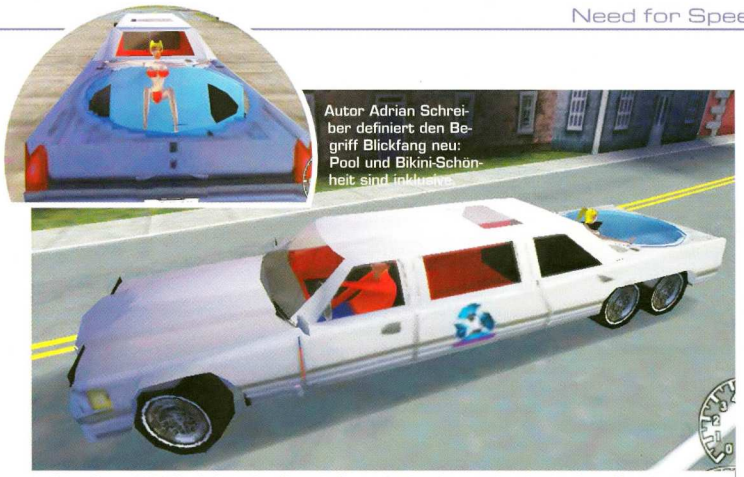
Stammleser wissen von jeher, dass dieses Spielerforum meist dazu dient, teuren Sportwagen und anderen ausgefallenen Fahrzeugen zu huldigen. Nein, dies ist nicht die Einleitung zu noch teureren, noch schnelleren oder gar noch exotischeren Edelboliden, sondern eine zu Alltagsautos, kurzum dem, was der Geldbeutel uns Otto Normalverbrauchern auferlegt. Adrian Scheiber aus dem schweizerischen Frick versorgt die werte Leserschaft diesen Monat mit seiner wohl besten Kreation: einem VW Golf der



Auf der Cover-CD: der flinke Golf I von Volkswagen. Auch vor großen Marken zeigt der kleine Flitzer keinen Respekt.



Auf der Cover-CD: Der Chevrolet Suburban ist ein neuer amerikanischer Beitrag zur Gattung „Zu groß" und verbeult sich prächtig.



Autor Adrian Schreiber definiert den Begriff Blickfang neu: Pool und Bikini-Schönheit sind inklusive.

Auf der Cover-CD: Die dreiachsige Stretch-Limousine ist überraschend schnell, auf kurvigen Strecken jedoch schwer zu handhaben. Am besten testen Sie den Bezinschlucker einmal selbst!

ersten Generation! „Wie soll ich mit einem VW gegen etablierte Nobelkarossen antreten", mögen Sie sich jetzt vielleicht fragen. Die Sorge ist unbegründet, da der Golf sich durch sein wieselflinkes Handling für viele Sportwagen als harter Gegner erweist. Doch Adrian hält noch mehr für Sie auf Lager: Der Chevrolet Suburban 7,4 l ist zwar abermals ein überdimensioniertes „Ami-Auto", doch eines mit einzigartigem Schadensmodell. Des Weiteren wird es für Sie auch möglich, eine Stretch-Limousine zu chauffieren. Weibliche Leser mögen Adrian hoffentlich verzeihen, dass eine leicht bekleidete Dame mitfährt. In diesem Sinne: Immer schön auf die Straße achten! Alle beschriebenen Autos finden Sie auf der Cover-CD.

Auf CD-ROM

Stretch-Limousine (NFS 4)
Luxus pur von Adrian Scheiber alias Zorro: Was will man mehr?
2lim.exe

VW Golf 1 (NFS 4)
Einfach zum Verlieben: ein Golf der ersten Generation
pol1.exe

Suburban 7.4 l (NFS 4)
Der Suburban 7.4l zeichnet sich durch ein hervorragendes Schadensmodell aus.
subu.exe

Kia Clarus (NFS 4)
Der Autor dieses Kia Clarus hat gute Arbeit geleistet. Der dicke „Kia Clarus"-Schriftzug an den Fronttüren soll wohl Verwechslungen mit der Mercedes-C-Klasse vorbeugen.
kiac.exe

zusätzlich nur auf DVD

Für NfS: Porsche: 4 Zusatzautos, eine Zusatzstrecke, 3 Extratools; für NfS 4: 17 Zusatzautos, 2 Zusatzstrecken, 5 Extratools (z. B. Komplettpaket für Wagendesigner); für NfS 3: 8 Zusatzwagen, 2 Zusatzstrecken, Track-Editor

Was ist die Need-for-Speed-Liga? Ein Interview mit Hauke Vollstedt



Hauke Vollstedt, Betreiber der NfS-Liga

Hauke Vollstedt ist einer der Initiatoren der deutschen NfS-Liga (www.nfsliga.de) und beantwortet uns einige Fragen zum Stichwort „Online-Rennen mit *Need for Speed*".

PC ACTION Gib uns doch bitte noch ein paar Informationen über dich selbst und wie du zum *NfS*-Fan wurdest!
Hauke: Ich bin 17 Jahre alt, Schüler und lebe in Heikendorf nahe Kiel. Aktiv *NfS* spiele ich erst seit dem vierten Teil, da ich vorher keinen ausreichend schnellen Computer hatte.

PC ACTION Bitte beschreib doch den Lesern kurz eure *NfS*-Liga!
Hauke: Nfsliga.de ist die einzige deutsche *NfS: Porsche*-Liga und bietet Fans des Spiels die Möglichkeit, ihre Fähigkeiten untereinander zu messen.

PC ACTION Wie ist die Idee entstanden, eine *NfS*-Liga ins Leben zu rufen?
Hauke: Es macht nun mal Spaß, gegeneinander zu fahren, wenn es auch um etwas geht. Und da dachten wir, es sei eine gute Idee, eine Liga aufzubauen. Anfangs gab es drei verschiedene Ligen, die sich später zusammengeschlossen haben.

PC ACTION Wer steckt momentan hinter der *NfS*-Liga, wer genau sind die Organisatoren?
Hauke: Namentlich sind es Brisco, [LR]Evil, [PBR]Edge und ich, die aktiv die Liga leiten.

PC ACTION Worin besteht momentan der Anreiz, in der *NfS*-Liga mitzufahren?
Hauke: Erstmal natürlich darin, dass man sich mit anderen Fahrern messen kann. Und dann bekommen die besten Fahrer außerdem noch Sachpreise, was für viele sicherlich auch noch ein Anreiz ist und für die wir übrigens auch immer noch Sponsoren suchen.

PC ACTION Welches sind momentan die Top-Fahrer der Liga?
Hauke: Ich denke, [DR]AS, [DR]KingPo, [eYe]Viper7, [eYe]XPLORER und [DR]Mich werden die Meisterschaft unter sich ausmachen.

PC ACTION Basiert eure Liga auf einer anderen internationalen Liga oder ist euer Konzept weltweit einmalig?
Hauke: In Deutschland sind wir die einzige. Mir ist weltweit aber auch keine andere Liga dieser Größe bekannt. Unsere Regeln sind meines Wissens nach ebenfalls einmalig.

PC ACTION Wie viele Teilnehmer hat eure Liga zurzeit überhaupt?
Hauke: Momentan besteht die *NfS*-Liga aus etwa 50 aktiven Spielern.

PC ACTION Sind die Ressourcen der *NfS*-Liga eigentlich bereits ausgeschöpft? Wie viele Fahrer kann die Liga verkraften?
Hauke: Die Zahl ist, denke ich, nach oben hin offen. Also können sich gerne noch Leute anmelden.

PC ACTION Andere onlinefähige Spiele litten in der Vergangenheit unter Spielern, die sich durch Schummeln Vorteile verschafften. Besteht dieses Problem auch bei *NfS: Porsche*?
Hauke: Bis jetzt hatten wir in unserer Liga noch keinen Fall, bei dem ein Spieler tatsächlich gecheatet hätte. Doch momentan steht gerade einer unter dem Verdacht, es wurde ihm allerdings noch nichts nachgewiesen. Ich hoffe, dass sich unsere Vermutung nicht bestätigt.

PC ACTION Hätte hier vielleicht EA präventiv im Spielcode vorbeugen müssen?
Hauke: Momentan ist dies ein großes Gesprächsthema, da sich auf den EA-Servern einige schwarze Schafe herumtreiben. Fehler sind in dieser Hinsicht also auch bei EA zu suchen.

PC ACTION In welcher Weise manipulieren diese „Cheater" überhaupt in *NfS: Porsche*?
Hauke: Es gibt gecheatete oder gehackte Wagen, die dem Spieler unfaire Vorteile verschaffen. Das verdirbt den ehrlichen Fahrern natürlich den Spaß am Spielen.

PC ACTION Wie sieht die Zukunft der *NfS*-Liga aus? Glaubt ihr an eine Veröffentlichung von *Motor City* in Deutschland?
Hauke: Als Erstes wird es ab nächster Saison zusätzlich noch eine Clan-Liga geben. Und es wird neben dem normalem Saisonbetrieb noch spezielle Turniere geben. Wir werden später sicherlich auf einen anderen *NfS*-Teil umsteigen, ob das aber *Motor City* sein wird, ist fraglich. Wir werden uns das Spiel nach der Veröffentlichung angucken und prüfen, ob eine Liga damit sinnvoll wäre.

Grand Prix 3



Dennis Grebe und Benjamin Kaiser (www.grand-prix3.de) bringen Ihnen jeden Monat die neuesten Informationen rund um *Grand Prix 3* näher.

Dennis Grebe
15, Schüler, Buxtehude
dgrebe@grand-prix3.de
www.grand-prix3.de

„GPxPatch wird einige wichtige Veränderungen mit sich bringen. Man darf gespannt sein ...“

Blick hinter die Kulissen

Jeden Monat wollen wir hier eine andere Person vorstellen, die sich in der *GP 3*-Editoren-Szene einen Namen gemacht hat. Anfangen wollen wir mit Sven Mitlehner, Programmierer des GP3Master.



Name:	Sven Mitlehner
Alter:	18
E-Mail:	GP3Master@web.de
Website:	http://www.grand-prix3.de/gp3master
Programme/Add-ons:	GP3Master, Hardware-JAM-ID-Changer sowie ein paar Editoren zu diversen Spielen, die aber nie veröffentlicht wurden
Dabei seit:	Ich bin schon seit *F1GP* (*GP1*) dabei. Seit September 2000 entwickle ich den GP3-Master, sozusagen mein Erstlingswerk.
Entstehungsgeschichte:	Ich wollte anfangs eigentlich nur die vielen Tools, die andere *GP 3*-Editoren boten, für mich zu einem Programm zusammenfassen. Als GarrenT mir dann half, die Menü-Hintergründe zu editieren (zu dem Zeitpunkt konnte das kein anderes Programm), dachte ich mir, dass es auch für andere interessant sein könnte, und veröffentlichte den GP3Master.
Hoffnung für die Zukunft:	Dass *GP 4* und *F1RC* genauso gut zu editieren sein werden wie *GP 3* und dass ich auch für diese beiden Spiele einen Editor schreiben kann :-)

TV-Feeling in GP 3

Seit Monaten fiebert die *GP 3*-Fangemeinde dem Release von GPxPatch entgegen, das dort ansetzen soll, wo GP2Lap aufgehört hat. Unter anderem wird es möglich sein, eine Zeitanzeige wie im Free TV zu bestaunen. Nachdem mit GP3-Master die Editiermöglichkeiten von *GP 3* nahezu ausgeschöpft sind, erwartet uns nun also ein „benutzerfreundlicheres“ *GP 3*. Vielleicht schafft es die Fangemeinde ja doch noch, *GP 3* mit solchen Features attraktiv zu halten. Wer über GPxPatch auf dem Laufenden bleiben will, sollte regelmäßig die GpxPatch-Website unter www.xs4all.nl/~rsdi/ besuchen.

Auf CD-ROM

GP3 Master 1.1
Die neueste Version des momentan besten GP3-Editors
GP3Master_v1.1.exe

zusätzlich nur auf DVD
GP3Jammer BETA ver. 1.0, P3Commander ver. 2.1, GP3 Cockpit Editor ver. 1.0, GP3 Art Editor, Felgen-Update von LeoDesign, Steer Dash

PerfectGP steht in den Läden

Schon zu *Grand Prix 2*-Zeiten haben die Jungs von Instant Access ein Add-on auf den Markt gebracht, das neben neuen Strecken unter anderem auch einen Editor enthielt. Mittlerweile steht der Nachfolger für *Grand Prix 3* in den Regalen. Ob sich der Kauf des Produktes lohnt oder ob Sie getrost verzichten können, erfahren Sie in unserer Review, die Sie auf unserer Website unter www. grand-prix3.de finden.

Grand Prix 3 wird Formel-3-tauglich

Im Forum von Grand-Prix3.de und GP3Racer.de hat sich auf Initiative einiger Fans ein Projekt gebildet, das es sich zum Ziel gemacht hat, *Grand Prix 3* komplett auf die Formel 3 umzustellen. Mittlerweile haben sich für fast alle Bereiche Leute gefunden und eine Website zum Projekt ist entstanden. Wer am Projekt mitwirken oder sich einfach nur informieren möchte, sollte auf www.grandprix3.de/formel3/ vorbeischauen.

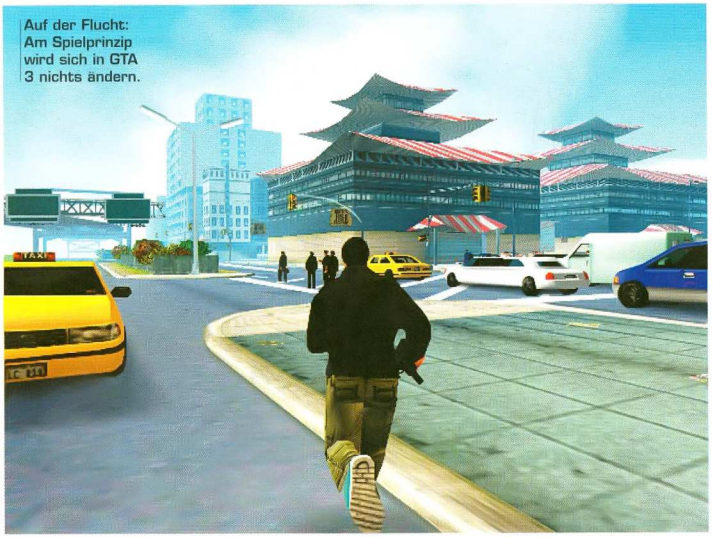


Tropische Aussichten: Dennis Grebes neuer Sepang-Track.



Nach dem Start ist es schwer, auf der Strecke die Übersicht zu behalten.

GTA


Auf der Flucht: Am Spielprinzip wird sich in GTA 3 nichts ändern.



Gleb Tritus versorgt Sie mit seinem Team von GTAZone.de mit Wissenswertem rund um *GTA 2* & Co. Respect is everything!

Gleb Tritus
16 Jahre, Schüler aus frechen
www.gtazone.de
gleb@gamez.de

„GPxPatch wird einige wichtige Veränderungen mit sich bringen. Man darf gespannt sein..."

Auf CD-ROM

Karten des Monats (GTA 2)
Spielen Sie die Top 3 unseres Karten-Wettbewerbs.
gangstacity.exe
killtown.exe
newtown.exe

Neue Fahrzeuge (GTA 2)
Drei neue Vehikel für Ihren Fuhrpark
f1ferarri.exe
shelby_cobra.exe
copcar.exe

Mapflash 2.0 (GTA 2)
Sehr guter, deutscher Editor für Gebäude
mapflash.exe

Xtreme-Force-Mod (GTA 2)
Bekämpfen Sie computergesteuerte Bots.
gta2xfb1.exe

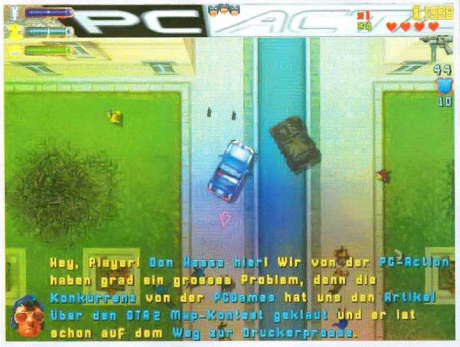
Neue Karten (GTA)
Kartennachschub für GTA 1
gtabronx.exe
gtaed2.exe

zusätzlich nur auf DVD
Für *GTA 1*: 6 Extras; für *GTA: London 1969*: Add-on *London 1961*, Realcars-Editor; für *GTA 2*: 20 Fahrzeuge, 10 Karten, andere Missionen, 6 Extras, 20 Trainer & Tools (z. B. Map-Editor, Textureneditor Styed V1.4), 6 Tutorials

Endlich: *GTA 3* erscheint im Oktober für die PS2, die PC-Version folgt im Frühjahr 2002. Entwickler DMA verspricht eine New York nachempfundene 3D-Stadt, die bei Bedarf auch in der klassischen *GTA*-Perspektive gespielt werden kann. Mittlerweile wurde bestätigt, dass rund 40 Fahrzeuge mit einem 18-stufigen Schadensmodell versehen werden. Originalnamen tragen die Vehikel nicht. In den drei nahtlos verbundenen Spielabschnitten dienen außerdem öffentliche Verkehrsmittel und Fähren als Fortbewegungsmittel. Ein Tag-Nacht-Wechsel (30 Spiel-Minuten entsprechen einem Tag) soll sich spürbar auf den Spielablauf auswirken. So nimmt laut Herstellerangaben die Kriminalität in den Abendstunden zu, während sich die bösen Buben mittags aufgrund des hohen Polizei-Aufkommens kaum auf die Straße trauen. Neben bekannten Missionstypen kündigte DMA auch neue Spielmodi an, bei denen Verfolgungsjagden zu Fuß oder der Umgang mit dem Scharfschützengewehr auf dem Programm stehen sollen.

Gewinner-Karten auf der Cover-CD

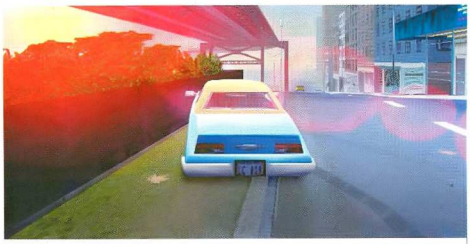
Christian Scheb aus Zellingen heimste mit seiner brillanten Karte „Gangsta-City" den Sieg in unserem *GTA 2*-Kartenwettbewerb ein. Der Spieler stoppt im Auftrag von PC Actions Mafiaschergen Don Hesse die dunklen Machenschaften der Konkurrenz ;). Die mit Spielwitz voll gepackte Karte finden Sie zusammen mit den beiden anderen Gewinner-Karten von **Lukas Krawczyk** und **Sebastian Jenneßen** auf unserer Cover-CD. Installieren und totlachen!



Im Hauptquartier der PC Action und auf der Cover-CD: Der Spieler wird über seinen Auftrag instruiert. Jetzt geht's los!

Bots für GTA 2

Wie das Team von GTA-GA (http://gta.niteshade.net) mitteilte, steht ihr Mehrspieler-Mod *Xtreme Force* kurz vor der Vollendung. Das Paket ermöglicht in *GTA 2* erstmals das Spielen gegen computergesteuerte Kontrahenten (Bots). Die erste Beta-Version von *Xtreme Force* finden Sie auf der Cover-CD.


GTA 3: Die Bilder stammen noch aus der PlayStation-2-Version.

FIFA 2001



Hier erwarten Sie monatlich alle Infos zur *FIFA*-Serie von EA Sports. Erfahren Sie aktuelle Trends zu *FIFA 2001* und verfolgen Sie das Geschehen in der ISDN-/Modemliga FML.

Henry van Boxtel
29 Jahre, BWL-Student, Frankfurt
www.fifamodemliga.de
E-Mail: Leiter@fifamodemliga.de

„Wie jedes Jahr verschiebt sich die Veröffentlichung des Fed Monat um Monat und verhindert diesmal wohl die Erstellung der eigenen FML-Files zumindest für die achte Saison."

Turbulente Strafraumszenen wie diese gibt es in FIFA 2001 genügend.

Fed 2001

Das in der *FIFA*-Fangemeinde wohl am sehnlichsten erwartete Programm lässt weiter auf sich warten. Mit diesem Editor, der schon seit Jahren zu den besten und am meisten genutzten Zusatzprogrammen der *FIFA*-Serie gehört, lässt sich so ziemlich alles nach Belieben modifizieren. Außer dem obligatorischen Erstellen bzw. Verändern von Spielern, Mannschaften und Ligen können viele weitere Dinge wie Trikots, Flaggen, Wappen, Gesichter, Kommentare und mehr editiert werden. Wann der Fed nun tatsächlich erscheint, ist weiter ungewiss. Wir hoffen aber, Ihnen das Programm auf der Cover-CD der nächsten Ausgabe präsentieren zu können.

FML – Aktuelles

Die aktuelle Saison der FML befindet sich momentan in der entscheidenden Phase. In den Playoff-Spielen machen die zwölf Erst- und Zweitplatzierten den Meister unter sich aus. Ebenso wird in der zweiten Liga um den Titel des besten Spielers gespielt, der ebenfalls mit einem Preisgeld prämiert wird. Im Finale des FML-Pokals spielen RW Fressen und Brauweier Wulfes 2000 um den Titel, nachdem es in den Runden zuvor sehr spannende Partien mit vielen knappen Ergebnissen gab. Die FML hat nun auch einen Liga-Rat, bestehend aus Stefan Beberweil, Christian Funk, Sebastian Mittmann und Henry van Boxtel. Näheres zum Ligarat ist auf der Homepage der *FIFA*-Modemliga nachzulesen. Für die Mitte/Ende Februar beginnende achte Saison, die mit *FIFA 2001* ausgetragen wird und für die es wie in der aktuellen Saison auch Geldpreise für die besten Erst- und Zweitligaspieler gibt, können sich Interessierte noch unter www.fifamodemliga.de anmelden.

Auf CD-ROM

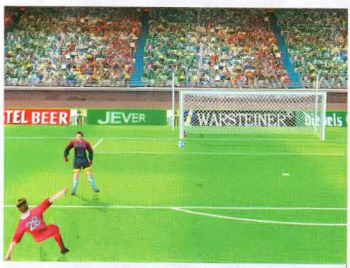
SideWinder-Patch, TV-Einblendungen
Auf der Cover-CD finden Sie diesmal einen SideWinder-Patch und frei wählbare TV-Einblendungen für FIFA 2001.
Sidewinder_Patch.exe
TV.exe

Savegames
Die Spielstände zu den preisgekrönten Toren des Monats
hilite01.sav
hilite02.sav

zusätzlich nur auf DVD
LigaManager, Rasentexturen, Replay Organizer, Spieler- und Teameditor, diverse Stadien

Gewinnspiel Tor des Monats

Zum Tor des Monats November in der FML wurde der Treffer von Lukas Brettschneider (1. FC Teichberg) gewählt. Mit dem Replay Organizer, der auf der Cover-CD der Ausgabe 3/2000 enthalten war, können Sie dieses Tor bequem in *FIFA 2000* einbinden und anschauen. Wer die Cover-CD nicht hat, kann den Replay Organizer auch von der Download-Sektion der FML-Homepage herunterladen. Zum Tor des Monats November unter den freien Einsendungen für *FIFA 2001* wurde das Tor von Martin Schultze gewählt. Beide Gewinner erhalten ein aktuelles PC-Spiel. Haben Sie auch ein schönes Tor mit *FIFA 2001* im Weltklassemodus erzielt? Senden Sie es an Leiter@fifamodemliga.de unter Angabe von Name, Alter und Adresse.



Der Torwart schießt gegen den Kopf des Stürmers, von wo aus der Ball ins Tor kullert ...



Ein unhaltbarer Freistoß aus gut 20 Metern direkt in den Winkel.



Beide Finalteilnehmer schafften erstmalig den Finaleinzug.

Die Siedler 3



Rolf Klöppel, Mitbegründer des *Siedler*-Online-Clubs, versorgt Sie Monat für Monat mit den heißesten News der *Siedler*-Szene.

Rolf „Mordred" Klöppel
28 Jahre, Journalist, Rheine
http://www.siedleriv.de
rolf@gamigo.de

„Die Entwicklung von Siedler 4 ist abgeschlossen! Ich bin gespannt, ob das Versprechen, ein bugfreies Spiel zu liefern, eingehalten wurde."

Fans aus aller Welt

Auch wenn *Die Siedler 4* in diesen Tagen auf den Markt kommen soll, ist der Vorgänger nicht totzukriegen. Erst kürzlich stürmte der dritte Teil als Budget-Version auf Platz 2 der deutschen Verkaufscharts. Genügend Motivation für viele Fans, weiterhin Karten und anderes Material zu erstellen. In den vergangenen Wochen machte eine besonders fleißige Kartenbastlerin auf sich aufmerksam, die im Tagesrhythmus hochwertige und ausgewogene Karten in den verschiedensten Schwierigkeitsgeraden veröffentlichte. Die Rede ist von Elly, einem 22 Jahre alten *Siedler*-Fan aus Malaysia. Doch Elly erstellt nicht nur Karten, sondern betreibt und pflegt auch ein riesiges *Siedler 3*-Kartenarchiv, das Sie unter www.settlers4.net abrufen können. Damit Sie sich von der Qualität der Karten überzeugen können, haben wir die neuesten Karten von Elly, die Ihnen viele Stunden Spielspaß bieten, auf die DVD gepackt. Die Cover-CD enthält diesen Monat drei MP3s direkt aus dem Spiel. Übrigens: Das Gerücht, dass Elly von einer malaysischen Königsfamilie abstammt, hält sich zwar hartnäckig, ist aber offensichtlich unbegründet.

Siedler 4: Neuigkeiten in letzter Minute

Bei *Siedler 4* werden nicht alle versprochenen Features von Anfang an enthalten sein. Entwickler Blue Byte muss sich also – trotz aller Verzögerungen – die Frage gefallen lassen, ob die Veröffentlichung nicht übereilt war.



Die Römer haben zwei Maya-Türme eingenommen und die Zivilgebäude der Maya stürzen ein.



Zur großen Enttäuschung vieler Onlinespieler fehlen die Weltranglisten in der Verkaufsversion. Sie sollen per Patch nachgereicht werden. Auch Möglichkeiten zur Clanverwaltung, wie sie in *Siedler 3* bereits enthalten sind, dürften schmerzlichst vermisst werden.

Eine positive Überraschung gibt es diesen Monat dagegen für alle Einzelspieler zu vermelden. In der sorgfältig designten Kampagne gibt es nämlich ein bisher unbekanntes Überraschungsvolk: die Piraten. Sie bekamen zwar keine eigenen Grafiken spendiert, dennoch werden sie für die eine oder andere Überraschung in der Kampagne sorgen, wenn sie, durch ein spezielles Script gesteuert, Handelsrouten unsicher machen.

Ab der nächsten Ausgabe wird Sie hier Tobias Patella vom SiedlerONLINE Club (www.siedleriv.de) über die neuesten Entwicklungen in der *Siedler*-Welt informieren. Wollen wir hoffen, dass Sie dann bereits *Siedler 4* in Ihren Händen halten können.

Auf CD-ROM

Siedler-Musik
3 Musikstücke aus Siedler 4
siv01.mp3
siv02.mp3
siv03.mp3

zusätzlich nur auf DVD
Die 8 neuesten Maps von Elly,
7 Maps des Monats

Age of Empires 2



Hans-Peter Brill ist in der *Age of Empires*-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen *AoE*-Ligen beteiligt.

Hans-Peter Brill
40 Jahre, EDV-Fachmann, Stolberg
AOEWinner@gmx.de

„Die neue Karte ES@Unknown ist mein Favorit, denn ich liebe die Abwechslung!"

Die Koreaner sind für Deathmatches eine besondere Herausforderung.

Die Koreaner

Deathmatch-Spieler bannen Koreaner oft, aber warum? Haben Koreaner auch Chancen in Standardspielen? Das sind nur zwei Fragen, die wir Ihnen diesmal beantworten möchten. Hier erst einmal die koreanischen Alleinstellungsmerkmale:

- Dorfbewohner haben +2 Sichtweite
- Steinbrucharbeiter sind 20% schneller
- Weiterentwicklung der Türme frei
- Erhöhte Turmreichweite

Die erhöhte Sichtweite der Dorfbewohner ist eigentlich ein lächerlicher Bonus, da man für die erforderlichen Erkundungen einen Späher besitzt. Der Bonus der schnelleren Steinbrucharbeiter kommt erst spät im Spiel zur Geltung, wenn es darum geht, Türme und vor allem Burgen zu bauen. Somit fehlt den Koreanern aber jeder frühe Ökonomie-Bonus. Tatsächlich ist die Phase des Spielbeginns für Koreaner sehr anfällig gegen die frühen Angriffe der sich schneller entwickelnden Gegner. Deshalb wählen Spieler, die Koreaner bevorzugen, sehr gerne Medium oder High Resources beim Spielstart – oder eben das „Spiel auf Leben und Tod" (Deathmatch).

Kriegswagen und Hellebardiere

Kriegswagen kosten 80 Holz sowie 60 Gold und damit sind Koreaner goldabhängig und produzieren nicht gerade billige Einheiten. Die ideale Kombination zu diesen Kriegswagen sind Hellebardiere, die nur recht wenig Nahrung und Holz benötigen, weshalb das Volk der Koreaner sie in wahren Massen produzieren kann. Tatsächlich neigt sich so das Holz als Erstes dem Ende zu. Doch gerade der Rohstoff Holz kann fast ohne Ende, aber vor allem an vielen Stellen und sehr schnell produziert werden. Das macht die Ökonomie des Koreaners im Spiel auf Leben und Tod besonders problemlos. Die Ressource Stein kann der Koreaner zum Bau seiner hervorragenden Türme und Kanonentürme verwenden. Außerdem benötigt der Koreaner viele Burgen, denn ohne diese kann er seine Kriegswagen nicht produzieren.



Viel Leistung fürs Geld: der Elite-Kriegswagen.

Schildkrötenschiffe

Dank der gepanzerten Kanonenboote – Schildkrötenschiffe genannt – sind die Koreaner auch zu Wasser sehr stark.

Belagerungs-Onager

Die Koreaner haben die besten Belagerungs-Onager, die vor allem gegen Byzantiner nützlich sind. Damit scheint diesen auch die letzte große Anfälligkeit genommen zu sein, wenn man von ihrer frühen Verwundbarkeit einmal absieht.

Was macht man gegen Koreaner?

Obwohl sie stark sind, sind Koreaner aber wahrlich nicht unbesiegbar und werden zu Unrecht geächtet. Beim Spiel auf Leben und Tod wie auch bei den anderen Varianten ist der frühe Angriff der unwiderlegbare Schlüssel zum Erfolg, wenn man gegen Koreaner spielt. Hunnen können im Spiel auf Leben und Tod beispielsweise einen Koreaner auslöschen, bevor dieser die erste Burg fertig gestellt hat. In Standardspielen sind Mayas und Chinesen aufgrund ihrer zügigen Spielstarts sehr beliebt gegen Koreaner, nur selten erreicht der Koreaner dann überhaupt die Ritterzeit.

Viele Spieler scheinen auch nicht zu wissen, dass man Kriegswagen mit Hellebardieren und nicht mit Eliteplänklern bekämpft. Tatsächlich können Byzantiner und Japaner mit ihren preiswerteren oder besseren Hellebardieren den Koreaner ausbluten lassen.

Koreanisches Powerplay

Koreaner sind nicht die ideale Zivilisation, um in einem Standardspiel einen möglichst frühen Angriff durchzuführen. Also macht man aus der Not eine Tugend und entwickelt 29 Dorfbewohner, bevor man nach knapp 11 Minuten die Aufwertung zur Feudalzeit startet – eine riskant lange Zeit, aber oftmals zu verantworten. Auf Wasserkarten kann man in dieser Zeit sogar noch einige zusätzliche Fischerboote schaffen und vor allem weiterhin neue Boote produzieren, während das Dorfzentrum die Aufwertung entwickelt. Mit einer derart starken Ökonomie kann man ohne jeden weiteren Zeitverlust sofort in die Ritterzeit wechseln. Das ergibt Ritterzeiten von knapp unter 16 Minuten. Während dieser laufenden Aufwertung kann man die ersten Ökonomie-Aufwertungen entwickeln.

In der Ritterzeit sollten Sie sofort eine Burg bauen sowie unablässig weitere Dorfbewohner produzieren. Eine Kaserne wird zu Beginn als Schutz bei möglichen Angriffen völlig ausreichen. Wenn kein Angriff des Gegners erfolgt, so empfiehlt es sich, erst einmal nur die Aufwertung zum Pikenier zu entwickeln, aber noch keine Militäreinheiten. Stehen erst die Burg und die Kaserne, hat der Koreaner nicht mehr sehr viel zu befürchten. Nach 20 Minuten Spielzeit sollten Sie weitere zehn Dorfbewohner haben und ununterbrochen in mittlerweile zwei Dorfzentren zusätzliche Dorfbewohner entwickeln können. Sobald alle Ökonomie-Aufwertungen, insbesondere auch Schubkarre und Handkarren, entwickelt wurden, produzieren Sie Pikeniere und Kriegswagen sowie deren Aufwertungen in der Schmiede. Nach einer langen anfänglichen Risikophase kommt nun die erste Stärke des Koreaners. Der erste, wenn auch späte Angriff wird ausgeführt, während Sie im heimischen Dorfzentrum bereits auf dem Wege in die Imperialzeit sind. Er soll den Gegner nur schwächen. Nach Entwicklung der Imperial-Aufwertungen der Militäreinheiten gehört das Spiel dem Koreaner ...



Oft unterschätzt: die Aufwertung „Handkarren".



Typischer Spielstart bei Sherwood: Robin Hood und Bruder Tuck sind in einem von einzelnen Bäumen übersäten Gelände postiert.

Ensemble-Zufallskarten

Die ersten sieben neuen Zufallskarten von Ensemble gab es bereits in der Ausgabe 1/2001 der PC Action. Heute wollen wir Ihnen zwei weitere Zufallskarten vorstellen:

Sherwood

Der Sherwood Forest besteht aus Einzelbäumen, zwischen denen Einheiten hindurchlaufen können. Allerdings leben dort auch Wölfe und so empfiehlt es sich, früh den Webstuhl zu entwickeln. Große Wildherden liefern ausreichend Nahrung und erleichtern damit den Spielstart erheblich. Die Karte gibt es in zwei Varianten: eine mit einem Jagdwolf als Mehrspielerkarte und eine mit einem normalen Späher für das Spiel gegen den Computer.

Unknown

Wem es nicht ausreicht, die bereits vorhandenen Karten zufällig auszuwählen, dem wird diese neue Ensemble-Zufallskarte besonders viel Freude bereiten. Hier ist wirklich alles dem Zufall überlassen. Ob nun die Aufteilung von Festland und Wasser, die Einheiten und Gebäude bei Spielbeginn oder die vorhandenen Ressourcen oder Artefakte: Diese Karte ist jedes Mal aufs Neue voller Überraschungen.

Auf der Cover-CD

Age-of-Kings-Zufallskarten

Zwei Zufallskarten direkt von den Ensemble Studios

Sherwood.exe

Unknown. Exe

zusätzlich nur auf DVD

Deutscher Age-of-Kings-Patch, Tabelle aller Age-of-Kings-Einheiten, AoK-Szenarien von F. Weinmann, Patches für Age of Empires und Der Aufstieg Roms, AoK-Leser-Kampagnen und -Szenarien, Zufallskarten zu Age of Kings: Die Eroberer direkt von den Entwicklern der Ensemble Studios

Command & Conquer



Alexander Dilthey ist Mitinitiator der hervorragenden deutschen Internet-Seite „C&C Information Networks".

Alexander Dilthey
17 Jahre, Webmaster von CCIN.de und RedAlert2.de

„Unser Map-Contest läuft noch weiter. Zögern Sie nicht und schicken Sie uns Ihre eigenen Karten!"

Add-on-CD

Jetzt ist es sicher: die *Alarmstufe Rot 2*-Add-on-CD kommt! Was genau diese CD am Spielablauf verändern oder verbessern wird, ist noch nicht sicher. Wir gehen aber davon aus, dass das Paket mindestens zwei neue Kampagnen, neue Sounds, neue Einheiten und natürlich neue Multiplayer-Karten enthalten wird. Im C&C-Chat kam von offizieller Seite die Aussage, die Zusatz-CD werde wahrscheinlich im dritten oder vierten Quartal 2001 erscheinen.

Neue FinalAlert-/FinalSun-Version

Inzwischen hat Matthias Wagner, Programmierer der beiden Karteneditoren *FinalSun* und *FinalAlert* die Version 0.98 seiner Tools veröffentlicht. Die stets aktuelle Version kann von der *FinalAlert*-Homepage unter http://finalalert.wagnerma.de heruntergeladen werden.

Die wohl für den Benutzer sinnvollste Änderung in der neuen Version betrifft die Features AutoShore und AutoCliff, die die Erstellung langer Geländeformationen (zum Beispiel Küsten, Strände) enorm erleichtern. Interessant ist auch die Möglichkeit, Bitmaps in Karten umwandeln zu lassen. Damit kann man nun Karten im wahrsten Sinne des Wortes zeichnen. Prinzipiell funktioniert die Funktion so, dass je nach Pixel-Farbe ein anderes Gelände eingesetzt wird, zum Beispiel macht *FinalAlert* aus blauen Pixeln Wasserflächen.

Epische NOD-Story

„Auch nach der Niederlage bei Sarajevo und dem Tod von Kane besteht die Bruderschaft weiter. Doch zu viele Generäle versuchten, sich zu Anführern aufzuschwingen. Die Bruderschaft zerbrach in Hunderte von Splittergruppen. In den ersten 15 Jahren nach dem Tiberiumkrieg gelingt es der GDI, sehr viele dieser Splittergruppen auszulöschen. Doch jene, die dies überlebten, rüsten sich für einen neuen Krieg ..."

Der oben stehende Abschnitt stammt aus dem Klappentext von *Erben der Bruderschaft*, einem NOD-Epos. In seiner Geschichte beschreibt der Autor und C&C-Fan Gavin Darklight, wie der NOD-Anhänger Gregor nach Afrika aufbricht, um dort nach einem verschollenen Tempel der Bruderschaft zu suchen. Und das in guter Qualität: Die Texte sind flüssig geschrieben und lesen sich spannend. Daher empfehle ich jedem, doch zumindest einen Blick auf den Prolog unter http://nod.gamesmania.de/nod-a-site-a6_01.htm zu werfen. Falls Sie Gefallen daran finden, werden Sie sicher auch die übrigen 23 Kapitel verschlingen. Und für den, der Lust hat, selbst einmal so etwas zu schreiben: Selbstverständlich würden wir (oder unsere Partnerseite TBO) solche Geschichten jederzeit veröffentlichen und an dieser Stelle erwähnen.

Map-Contest

Da bisher erst ziemlich wenige Einsendungen eingegangen sind, wird der Map-Contest verlängert. Aufgabe der Teilnehmer: eine möglichst gute *Alarmstufe Rot 2*-Karte zu entwerfen und an uns zu schicken (mapcontest@ccin.de). Die besten Karten werden dann von uns hier veröffentlicht und kommentiert. Aber was macht eine gute Karte überhaupt aus? Ich werde versuchen, im Folgenden ein paar Tipps zu geben:

AUSGEWOGENHEIT

Grundvoraussetzung ist, dass die Ressourcen fair verteilt sind. Dazu zählen übrigens nicht nur Gold und Edelsteine, sondern auch Ölpumpen und sonstige Gebäude. Ausgewogen ist eine Karte auch nur dann, wenn es nicht zu viele Ressourcen gibt.

LANDSCHAFT

Ästhetik ist wichtig: Ein paar Bäume und sonstige Landschaftsobjekte machen eine Kar-

Kurz und bündig

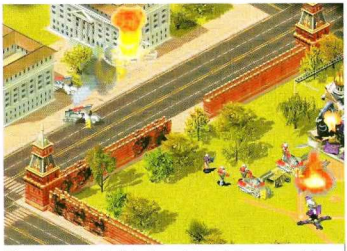
- Alarmstufe Rot 2 DeeZire 4.8 ist da! Website: http://i.am/deezire.
- Die aktuelle *Alarmstufe Rot 2*-Versionsnummer ist 1.03. Wer das Update noch nicht hat, bekommt es hier: ftp://ftp.westwood.com/pub/redalert2/update/RA21003DE.EXE. Enthalten ist ein Code, der bei Vierer-Spielen in Westwood Online die Geschwindigkeit drastisch verbessert.
- Westwood hat ein neues Map-Pack veröffentlicht, inzwischen das dritte. Die Installationsdatei ist auf der Heft-CD bzw. lässt sich alternativ unter folgender URL herunterladen: http://www.red2.org/files/maps/ra2mappack3.exe.
- Bei RedAlert2.de wurde die Maps-Sektion seit dem Erscheinen der letzten PCA-Ausgabe mehrmals upgedatet, ein Besuch lohnt sich also auf jeden Fall: http://www.redalert2.de/downloads/maps.shtml.



Schwieriges Unterfangen: Der bestens bewachte Präsident (Mitte) soll ausgeschaltet werden.



Dort, wo gerade noch ein Kraftwerk stand, ist jetzt alles nuklear verseucht. Unser Luftschiff hat seine Aufgabe bravourös erfüllt.



Die taktische Aufstellung ist richtig – unschön ist nur, dass unsere Raketen schon in der Luft abgeschossen werden.

Auf CD-ROM

FinalAlert-Editor
FinalAlert 0.98 Alpha 2
finalalert098a2.exe

FinalSun-Editor
FinalSun 0.98 Alpha 2
finalsun098a2.exe

DLLs zu FinalSun
Final®-DLLs
FinalSunDLL.exe

Map-Pack 3
Maps zu *Alarmstufe Rot 2*
ra2mappack3.exe

zusätzlich nur auf DVD
Diverse Mods, Editoren und Karten zu *Alarmstufe Rot 2*, Patch 2.03 für *Tiberian Sun/Feuersturm*

te einfach schöner und lassen sie mitunter lebendiger wirken.

TAKTIK I

Grundsätzlich sollte das Gelände auf einer Karte immer unterteilt sein, z. B. durch Gebirgsketten oder kleine Flüsse. Dies beeinflusst grundlegende taktische Gesichtspunkte, etwa „Von wo greife ich an?“ oder „Ich verteidige mich, indem ich genau diesen einen Zugang blockiere“. Wenn eine Karte also nicht dafür Sorge trägt, dass der Spieler genau solche Überlegungen anstellt, ist sie meist ziemlich langweilig.

TAKTIK II

Manche Spieler sagen, *Alarmstufe Rot 2* würde erst durch die vielen zivilen Gebäude wie Ölpumpen, Flughäfen und Stadtlandschaften interessant. Diese Option gäbe es in anderen Strategiespielen überhaupt nicht. Obwohl das sicherlich übertrieben ist, verdeutlicht es, wie wichtig diese Gebäude sind: Sie zwingen die Gegenspieler zu einer schnellen Spielweise und erschweren defensives Spielen (wer zuerst die Pumpen erreicht, gewinnt), ermöglichen alternative Strategien (Verteidigung durch besetzte Stadtgebäude) etc. Machen Sie Gebrauch von Ihrer Möglichkeit, das Gameplay mit solchen Zusatzgebäuden zu verbessern.

TAKTIK III

Eine ganz simple Regel: Wer auf seiner Karte großflächig Wasser einsetzt, gibt den Spielern die Möglichkeit, völlig unterschiedliche Spielweisen und Einheiten zu verwenden. Insofern kann es eigentlich gar nicht falsch sein, den beiden Kontrahenten ein Meer oder einen See vor die Basis zu setzen.



Starcraft



Arne Bleckwenn ist einer der Köpfe hinter der renommierten deutschen *Starcraft/Broodwar*-Seite Broodwar.de.

Arne Bleckwenn
18 Jahre, Schüler aus Schellerten
www.broodwar.de

„Ich warte gespannt auf den Patch 1.08, der einige Veränderungen mit sich bringen und somit dem Spiel noch einmal Abwechslung verschaffen könnte."



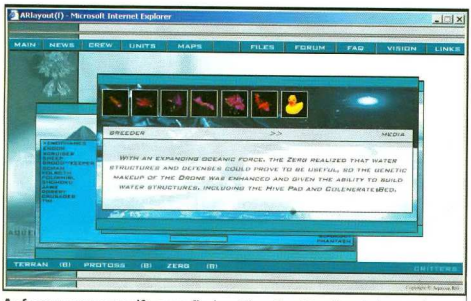
Ein Screenshot mit Wassereinheiten aus dem Add-on Aqueousrift.

Aqueousrift

Die Entwickler von Aqueousrift (früher WaterStarcraft) haben jüngst ihre neue, komplett animierte Homepage (www.aqueousrift.com) ins Netz gestellt. Dort finden Sie aktuelle Informationen über die Einheiten, die Crew hinter dem Projekt sowie einiges mehr. Genaue Informationen zum Veröffentlichungstermin liegen jedoch noch nicht vor, in einem Interview wurde der Sommer genannt.

Patch 1.08

Im Netz kursiert bereits eine Vorversion des lange erwarteten Patches 1.08 für *Starcraft*, die zu einigen Diskussionen in der *Starcraft*-Szene geführt hat. So soll der Patch unter anderem eine Funktion enthalten, mit der Spiele als .rep-Dateien gespeichert und später erneut betrachtet werden können. Darüber hinaus sollen Veränderungen an der Spielbalance, ein neuer Spieltyp, Veränderungen in Bezug auf das Battle.Net sowie eine Unterstützung für Sprachkommunikation über DirectX 8.0 im Patch enthalten sein. Blizzard hat diese Gerüchte bis dato noch nicht bestätigt, will jedoch den Patch bereits im Februar veröffentlichen.



Auf www.aqueousrift.com finden Sie alle aktuellen Informationen zum früher „WaterStarcraft" genannten Add-on.

Deutschland vs. Polen

Anfang Januar trat die deutsche *Starcraft*-Nationalmannschaft gegen das Team aus Polen an, dessen Spieler international noch größtenteils unbekannt sind. Trotz einiger Probleme mit schlechten Verbindungen, die zu Veränderungen bei der Spielweise und den Strategien führten, konnten einige sehr spannende Spiele absolviert werden.

[pG]Rookie vs. **Mario** 0:2
[pG]Kosh vs. **Majtek** 0:2
[pG]Korn vs. Jolly 2:1
XL.Kalaschni vs. Great 2:0
XL.Dune vs. Toms 2:0
[pG]Fisheye vs. Majtek 2:0

Letztendlich konnte sich das deutsche Team mit einem 4:2-Sieg gegenüber den polnischen Nachbarn durchsetzen.

Professional Gaming: pG

Die raschen Entwicklungen in der deutschen Gaming-Szene brachten in den letzten Monaten viele neue Strukturen mit sich. Getan hat sich dabei insbesondere etwas bei den Clan-Gemeinschaften. Viele Clans ver-

schiedener wettkampforientierter Spiele schlossen sich zusammen, um Teil eines großen Teams zu werden, das sich in mehreren Bereichen präsentiert.

Ein Beispiel dafür ist der Clan pG, welcher *Starcraft/ Broodwar-, FIFA-, Age of Empires/ Age of Kings-, Half-Life-* und *Q**k* 3*-Spieler vereinigt.

Die Seite www.pro-gaming.de stellt die Clanpage dar, ist jedoch gleichzeitig eine Plattform für alle Spieler und werdende Pro-Gamer. Sie bietet täglich News aus den zahlreichen Teilbereichen sowie besondere Berichte (z. B. ein 17-seitiges Korea-Special über den Vorreiter der Online-Olympiade, die WCGC) und natürlich ausführliche Strategien und Taktiken für die einzelnen Spiele.

pG gründete sich im Oktober 2000. Die Initiative ging dabei vom ehemaligen *Starcraft*-Clan DEF aus, welcher seit über einem Jahr viele große deutsche Turniere dominiert hatte. In dieser Zeit erspielten sich seine Mitglieder zahlreiche Geldpreise, Komplett-PCs und Reisen.

Bei einer Umfrage durch Netzstatt (http://www.netzstatt.de) und der größten deutschen *Starcraft*-Seite www.broodwar.de wurde DEF darüber hinaus als einer der erfolgreichsten deutschen *Starcraft*-Clans genannt.

Auf dem Final-Event der WCGC 2000 in Korea schließlich fassten elf der 16 deutschen Spieler, die sich in den Vorausscheidungen als die besten Deutschlands herauskristallisiert hatten, den Entschluss, die Clans zu pG zusammenzufassen. Seitdem sind weitere Spieler dazugestoßen und haben neue Sektionen gebildet. Als demokratische, übersichtlich strukturierte Einheit machen sie alle zusammen mit einem spezialisierten Organisations-Team den Clan pG aus.

Improve Yourself.de

Die frisch gestartete Seite www.ImproveYourself.de konzentriert sich auf Strategien und bietet einen eigenen Spieleserver, auf dem Ligen und Turniere ausgetragen werden, Battle-Reports von guten Spielen, interessante Strategien, informative Interviews, hilfreiche Videos sowie lesenswerte Artikel von bekannten Größen der Szene. In naher Zukunft wird das Projekt auch eine Anlaufstelle für andere Spiele wie *Warcraft 3* sein. Die Strategien entstehen zum Teil in Zusammenarbeit mit den bekannten Pro-Gaming Clans -[eSp]- (www.espw.de) und [pG] (www.pro-gaming.de).

Hinter diesem ehrgeizigen Projekt stehen Daniel Ludes, der sich um die Organisation des gesamten Projekts kümmert und für die Videos verantwortlich ist, Marcel Weber, der als Co-Orga fungiert und die Aufgabe hat, Interviews und Battle-Reports beizusteuern, sowie der Programmierer Daniel Nolte und ein Mitarbeiter von netgames (www.net-games.com), Darijusch Behbahani, der für die Verwaltung des Spieleservers zuständig ist.



Auch Star-Wars-Einheiten sind in der Starcraft-Welt mit einer neuen Total Conversion möglich (http://broodwar.de/tc/tcsov.cfm).



Blizzards Karten des Monats

Blizzard veröffentlicht jeden Monat auf der hauseigenen Seite www.blizzard.com die „Trigger Map of the Month" mit unterschiedlichen Ideen und Spielmöglichkeiten. In dieser Ausgabe der PC Action wollen wir Ihnen einige der letzten Karten präsentieren. Die entsprechenden Dateien finden Sie auf der Cover-CD.

Deception



- Einzelspieler-Mission
- Karteneinstellungen benutzen
- Benötigt *Broodwar*

Operation Claws

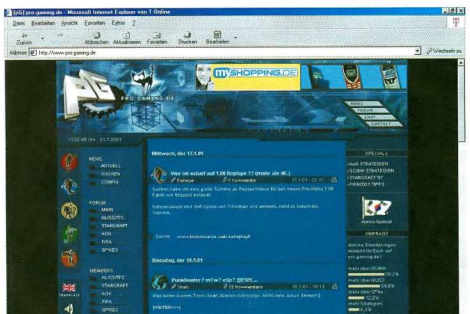


- 128x256 Eis
- Für 1-2 Spieler
- Karteneinstellungen benutzen
- Benötigt *Broodwar*

Trade Masters



- 128x192 Eis
- Für 4-6 Spieler
- Karteneinstellungen benutzen
- Benötigt *Broodwar*


Nach dem Willen von Pro-Gaming.de soll Professional Gaming um stattliche Preisgelder auch in Deutschland Fuß fassen.

Auf der Cover-CD

Karte: „Operation Claws"
Blizzard-Mission zu Broodwar
operation.exe

Karte: „Trade Masters"
Blizzard-Mission zu Broodwar
trademe.exe

Karte: „Deception"
Blizzard-Mission zu Broodwar
deception.exe

Starcraft-Kampagne
Eine Kampagne aus sieben Missionen von unserem Leser Stefan Asbeck aus Dingolfing
Asbeck.exe

zusätzlich nur auf DVD
Warcraft 3 Total Conversion, diverse Broodwar-Karten

Die Sims



Unser Experte Jan Harder, Betreiber von Simszone.de, informiert Sie regelmäßig über Neuigkeiten aus der *Sims*-Szene.

Jan Harder
21 Jahre, Student aus Bremen
http://www.SimsZone.de
harder@simszone.de

Kommentar: „Von ‚House Party' erwarte ich ein sogar noch besseres Add-on als ‚Das Volle Leben', denn auf die Möglichkeit, mal richtig mit meinen Sims zu feiern, warte ich schon lange."

Sim-Schweinefarm

Viele Sim-Fans wünschen sich nichts mehr als endlich größere Haustiere für ihre Sims-Familien. Nun ist es endlich so weit, denn bei SimsPlus (http://simsplus.homesims.com) gibt es seit kurzem ein Schwein zum Download, das erstaunlich lebendig ist. Es wandert frei auf dem Grundstück umher, legt sich schlafen und macht ganz nebenbei auch übel riechende Haufen. Sie können es zwar wie ein Haustier behandeln, viel sinnvoller ist es aber, Kapital aus ihm zu schlagen. Dazu bedarf es nicht viel, denn je mehr Sie Ihr Ferkel mästen, umso höher wird dessen Wert. Wenn Sie dann noch zwei von der Sorte haben, vermehren sich diese sogar – und das recht schnell. Da dem Schweine-Download auch gleich noch das richtige Kraftfutter beiliegt, steht Ihrer Sim-Schweinefarm nichts mehr im Weg. Schon mit ein paar wenigen Tieren können Ihre Sims genug Geld verdienen, um eine Familie über die Runden zu bringen, und das Spiel wird damit um einen weiteren Beruf bereichert. Achten Sie aber darauf, dass Sie Ihre neuen Freunde gut einzäunen, sonst müssen Ihre Sims ihnen über das ganze Grundstück nachrennen.

Neues Add-on

Electronic Arts hat nun offiziell bestätigt, dass es nach *Das Volle Leben* eine zweite Zusatz-CD zu *Die Sims* geben wird. *House Party* wird sie heißen und – wie der Name schon vermuten lässt – alles enthalten, was Sie benötigen, um mit Ihren Sims richtige Partys zu feiern. Genau das war bisher ja immer ein Problem, denn das Einladen der Gäste war umständlich, und wenn sie angekommen waren, wollten sie nicht so richtig feiern. *House Party* soll nun alles bieten, damit Ihnen jede Feier gelingt. Mit drei neuen Baustilen können Sie die richtige Atmosphäre schaffen, indem Sie Ihren Partyraum in eine Cowboy- oder tropische Welt oder in einen richtigen Rave-Schuppen verwandeln. Dazu dürfen natürlich auch die passenden Objekte nicht fehlen, von denen Maxis über 100 auf die CD packen will. Besonders interessant darunter ist die Tanzfläche, auf der Ihre Sims nun passend zum jeweiligen Musikstil, von denen es insgesamt fünf geben wird, tanzen können. Das obligatorische Mischpult für den DJ ist ebenso geplant wie Partyrenner, zum Beispiel ein mechanischer Bulle und die Riesentorte, aus der ein dazugehöriger Tänzer springt. Zusätzlich wird es Partyspiele wie eine Charade geben. Wer es besinnlicher mag, röstet Marshmellows über dem Lagerfeuer. Für das leibliche Wohl will natürlich auch gesorgt sein, und damit Ihre Sims nicht den



Schweinisch: Unser Sim hat den Sprung in die Selbstständigkeit gewagt und verdient nun sein Geld mit der Schweinemast. Ein recht dreckiger Job, wie an den diversen Häufen zu erkennen ist.

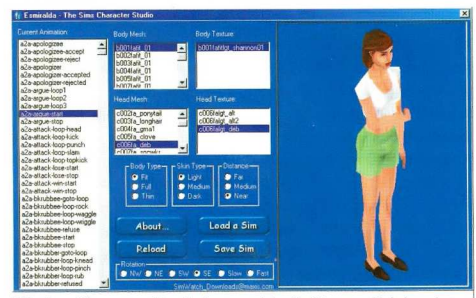


Die neuen Cola-Automaten von Killersims.com bieten Ihren Sims stets ein kühle Erfrischung.

ganzen Abend in der Küche stehen müssen, werden Sie einen Catering-Service bestellen können, der ein komplettes Büffet frei Haus liefert. Zu den neuen Charakteren sollen eine neue Form des tragischen Clowns, welcher Ihnen die Party vermiest, und ein Geist gehören, der die Sims erschreckt, die sich Gruselgeschichten am Lagerfeuer erzählen. Aller Voraussicht nach können Sie Ihre Party im April steigen lassen.

Character Studio

Den Sims ein anderes Outfit zu verpassen, war bisher bekanntlich immer mit unzähligen Besuchen am Kleiderschrank verbunden. Sie mussten Ihren Sim immer wieder zum Umziehen schicken, bis er endlich die richtige Kleidung trug, was unter Umständen eine ganze Weile dauerte. Um Ihnen diese Arbeit zu ersparen, hat Maxis nun das „The Sims Character Makeover Studio" veröffentlicht. Damit können Sie jedem Sim außerhalb des Spiels mit nur wenigen Mausklicks einen anderen Skin zuweisen. Völlig neu ist dabei die Möglichkeit, dem Sim auch eine andere Hautfarbe oder gar einen neuen Kopf zu verpassen. Das Tool befindet sich zwar noch im Beta-Status und stürzt gelegentlich ab, dennoch ist es sehr viel komfortabler, seine Sims damit umzuziehen, als dies im Spiel zu tun. Den Download finden Sie auf der offiziellen Homepage (www.thesims.com), wo Sie übrigens registriert sein müssen, um an das Tool heranzukommen.



Mit dem Character Studio lassen sich die Sims endlich komfortabel umziehen, ohne dass das Spiel gestartet werden muss.

Die unendliche Geschichte des Blueprint

Die Euphorie war groß, als Bil Simser im November die neue Alpha-Version seines Objekt-Editors „Blueprint" veröffentlichte. Doch die Hoffnung auf ein baldiges Erscheinen des fertigen Programms hat sich nicht erfüllt. Als Termin hatte Simser bereits „kurz vor Weihnachten" anklingen lassen, doch auch daraus wurde nichts. Man kann sicherlich nicht von Simser verlangen, endlich fertig zu werden, denn schließlich schreibt er an Blueprint ohne kommerzielle Absicht aus reiner Freude an der Sache. Andererseits heizt er aber selbst die Erwartungen immer wieder an, indem er regelmäßig neue Features verspricht, die in der fertigen Version enthalten sein sollen. Letztlich dürfte das auch einer der Gründe sein, warum das Tool so lange auf sich warten lässt.

Die gelegentlich etwas wirren Erklärungen, warum das Programm noch nicht erschienen ist, nahm unterdessen der Macher der Seite *TheSim* – eine Satire-Zeitschrift zu *Die Sims* – zum Anlass, die Blueprint-Homepage nachzustellen und unter dem Namen „Red Herring" ordentlich aufs Korn zu nehmen (http://thesim.terrashare.com/Images09/Welcome%20to%20redherring!.htm).

Außerdem

/// Die Gerüchte über den **Erscheinungstermin von SimsVille**, die im Internet kursierten, sind reine Spekulation. Das Spiel befindet sich noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium und ein offizieller Termin ist noch nicht in Sicht. /// Nachdem in letzter Zeit vermehrt Downloads von fremden Seiten „geklaut" wurden und der Credit für die Autoren entfernt wurde, plant **Sim-Heaven.com** ein neues Dateiformat, das davor schützen soll. /// **Wer wird Millionär** mit dem Thema *Die Sims* können Sie nun kostenlos im Internet spielen, sofern Sie gut englisch sprechen können (www.planet-sim3.homestead.com/millionaire.html). ///

Auf CD-ROM

Das Schwein
Das erstaunliche „Haustier" von SimsPlus.
schwein.exe

Getränkeautomaten
Cola-Automaten für die Sims von Killersims.com
cola.exe

Waschmaschine und Trockner
Neue Haushaltsgeräte, passend zu der Kücheneinrichtung von Killersims.com
haushalt.exe

zusätzlich nur auf DVD
Patch für Euro-Version, Neue Skins, Neue Bodentexturen, Neue Wandmotive, Simstrainer, Facelift Gold, DVD-Patch, Sims-Nacktpatch, Sims-Transmogrifier, Transmogrifier-Dokumentation, Simplorer.exe, Setupfarbe.exe, Blueprint-Texturen, Schneemann, SimCastle, Das Schwein, Neue Haushaltsgetränke



Der Patch zum Patch

Diablo 2 **Bugs der v1.04b/c behoben**

Ende Januar erschien das Update v1.05 zu *Diablo 2*, das etliche Fehler (siehe auch Spielerforum *Diablo 2*) der vorherigen Version 1.04 behebt. Dazu gehören neben einigen Kleinigkeiten vor allem die reduzierte Reichweite der Zaubersprüche sowie Probleme mit der CD-Abfrage. Eine komplette Liste der beseitigten Bugs finden Sie in der beiliegenden Readme-Datei. Die Updates v1.04b und v1.04c sind damit veraltet und nicht auf der Cover-CD.

Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Diablo 2 v1.05 (i)

Außerdem

/// Das Update **v1.0.0.1** zu **Homeworld: Cataclysm** (auf der Cover-CD) verpasst dem **Balancing** den letzten Feinschliff. Speziell einige Schiffe der Beastflotte sind etwas schwächer. Zudem behebt der Patch einige Bugs. ///

Die Besonderheit der **SWAT 3 Elite Edition**, der **Mehrspielermodus**, wird durch das Update **v1.7** (auf der Cover-CD) stark verbessert. Spieler mit unterschiedlichen Landesversionen können anschließend mit- und gegeneinander antreten. Bereits abgeschossene Spieler können nicht mehr mit ihrem Team über den Chat kommunizieren und so auf unfaire Weise wichtige Informationen über die Position der Gegner weitergeben. ///

Jetzt auch offiziell

NHL 2001 **Der Patch von EA Sports**



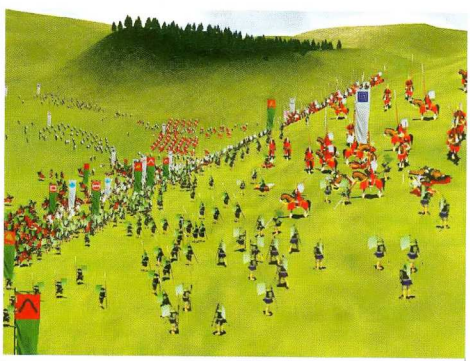
Fernschüsse von der Mittellinie haben kaum noch Erfolgsaussichten. Es kommt wieder zu richtigen Torszenen.

EA Sports hatte doch noch ein Einsehen: Seit Veröffentlichung des Hockey-Spektakels im November 2000 mussten alle Sportbegeisterten ohne Internetanschluss auf die Updates v1.01, v1.02 und v1.03 verzichten. Nur wer sich direkt im Spiel bei EA Sports zu Mehrspielerpartien einklinken konnte, bekam den Patch automatisch. Von Fans aus dem Auto-Update zusammengebastelte Dateien wurden von EA natürlich nicht unterstützt. Erst seit Ende Januar bietet EA Sports auf der eigenen Homepage die Version 1.03 zum Download an. Enthalten sind alle Verbesserungen der zwei vorherigen Patches, die unter anderem die unrealistisch hohe Erfolgschance der Fernschuss-„Bogenlampen" um 90 Prozent senken.

Auf der Cover-CD
Updates CD #1
NHL 2001 v1.03 (i)

Harakiri

Shogun – Total War **Selbstmord der Generäle**



Nach dem Update halten sich Ihre Generäle vornehm zurück und verlängern damit ihr eigenes Leben in der Schlacht.

Mit dem Update auf v1.12 verbessert Electronic Arts die Mehrspieleroption von *Shogun*. Nach dem Patch sollten Sie eine Steigerung der Performance bemerken. Zudem ist die Kommunikation innerhalb des Spiels nun endlich so geregelt, dass Sie ausschließlich mit Ihren Verbündeten chatten können, ohne dass Ihre Gegenspieler das mitbekommen. Auch der Einzelspielermodus ist erweitert: Für historische Schlachten stehen nun unterschiedliche Schwierigkeitsgrade zur Auswahl und die KI agiert etwas klüger. Dazu gehört auch, dass sich die Generäle nicht mehr als Erste in jedes Scharmützel werfen, was aus strategischer Sicht und in der Praxis einem Selbstmord gleichkommt.

Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Shogun v1.12 (d)

Du bist Manager eines riesigen Freizeitparks. Fahr niemals Achterbahn vor Meetings.









EA GAMES

www.themepark.ea.com
www.electronicarts.de



Software © 2000 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Theme Park, das Bullfrog-Logo, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

Sprechstunde



Liebe Britney Spears,

ein Leserbrief-Onkel hat's schwer. Egal wie ich Zuschriften beantworte, ich werde gehasst. Scherze ich über Österreicher, erklärt mir das Land den Krieg. Frotzele ich über dich, Britney, kriege ich Beschwerden auf Fan-Briefpapier. Okay, die meisten fanden's geil. Schreibe ich ernsthaft, beschweren sich die, die mehr Witz fordern. Versuche ich's lustig, schreien die Spaßbremsen. Du verstehst mich doch, Honigschnute? Auf den Leserbriefseiten versuche ich, zu informieren UND zu unterhalten. Damit's endlich jeder kapiert, mach ich's diesmal ganz deutlich. Wundere dich deshalb nicht über Doppelantworten, Britney-Mausi. Ich liebe dich, will dich heiraten und ein Kind von dir. Danke und noch ein schönes Leben,

dein Harald Fränkel

Leserbriefe

Papperlapapp!

[…] Da ich Abonnent der PC Action mit DVD bin, trauere ich der schmucken DVD-Hülle aus Karton nach, die seit Ausgabe 2/2001 nicht mehr da ist. Bitte führt sie wieder ein!

Sebastian Petry per E-Mail

Hallo, ihr Fichten! Vor etwa sieben Minuten habe ich die neue PC Action bekommen. Wie immer *lechz, sabber* gleich aufgerissen. Was sehe ich? […] Papphüllen! *kreisch* Wenn es was gibt, was auf diesem Planeten zum Kotzen ist, dann diese schwulen Papphüllen. […] Die halten nix aus, sehen einfach scheiße im Regal aus und unpraktisch sind sie auch noch. […] Die Dinger bleiben ja nicht mal stehen. Die kann ich mir allenfalls unter ein wackliges Tischbein legen. […] Der Hauptgrund, weswegen ich mir die PC Action gekauft habe, war, dass mir die CDs sehr gut gefallen haben. Aber es gibt noch andere Magazine, die gute CDs machen. Dann könnt ihr euch eure Papphüllen dahin stecken, wo die Sonne nicht hinscheint. […]

Katja Schick, Holmsdorf

Falls Leserbriefschreiber Sebastian Petry mit Minne-Folterknecht Wolfgang Petry verwandt sein sollte: Herzliches Beileid, einen solchen Dauerwellen-Schlagerfuzzi persönlich zu kennen, muss hart sein. Der hat ja aufgrund seiner peinlichen Lieder keine Freunde. Was ein teurer Spaß ist: Schließlich war er gezwungen, die 5.523 Freundschaftsbändchen, die er um seinen pelzigen Arm gewickelt hat, alle selber bei IKEA zu kaufen (Beschwerden und Drohbriefe von Wolfgang-Petry-Fanclubs bitte an leserbriefe@pcaction.de, schönen Dank). Katja Schick muss ich harsch rügen: Ich finde es nicht gut, andere Menschen zu verunglimpfen. Der Ausdruck „schwule Papphüllen" ist ein verbaler Angriff auf unsere homosexuellen Mitbürger. Ich würde niemanden so fürchterlich beleidigen, auch wenn's als Spaß gemeint ist.

Spaßbremsen-Antwort: Die Mehrzahl unserer Leser möchte Papphüllen. Diese können wir aber aus Kostengründen nur noch in der CD-Ausgabe anbieten. Die DVD-Variante der PC Action ist bereits in der Produktion teurer, den Heftpreis wollten wir jedoch nicht erhöhen. Wir bitten um Verständnis.

Redakteur an den Pranger

Ich hab' da ein kleines Problem. Vielleicht könnt ihr mir ja weiterhelfen. Nach eurem Test zu Counter-Strike hab ich mir es gleich mal gekauft, installiert und dann übers Internet gezockt. Hab mich da auch an eure Anweisungen gehalten, wie z. B. auf S. 94 unter dem Bild. Da heißt es: „Das grüne Radarfeld links oben zeigt die Gegner." Tja … und da hab ich dann halt alles niedergemetzelt, was geht. Hätte echt nie gedacht, dass ich das Spiel gleich so gut kann. Bloß irgendwie sind die anderen neidisch auf mein Können. Die beschimpfen mich immer als Vollidiot, TK … was das auch immer sein soll. Na ja … vielleicht könnt ihr mir da ja weiterhelfen. […]

Florian Taufer, Simmelsdorf

Bei einem Artikel zu *Counter-Strike* einen Fehler zu machen, beschert einem Spieleredakteur wegen des großen Beliebtheitsgrades des Shooters fast so viele Feinde wie … sagen wir mal, sich bei einem Christina-Aguilera-Konzert ein Schild umzuhängen, auf dem „Christina ist hässlich, kann nicht singen und stinkt" steht. Um Joachim Hesse etwas in Schutz zu nehmen: Er musste die Bildunterschrift sehr kurzfristig im Layout schreiben, hatte zu viel von seinem Zottelhaar vor den Augen, wegen der Produktion drei Nächte nicht geschlafen, war betrunken, von einer nackten Blondine am Nebentisch abgelenkt und in der Nacht zuvor von Außerirdischen entführt worden. Trotzdem musste er als Strafe zu einem Christina-Aguilera-Konzert, mit einem Schild behangen …

Spaßbremsen-Antwort: Wir bedauern diesen Fehler im Bildtext und bitten um Verständnis. Das Radar zeigt natürlich die Teamkollegen an. Bitte nicht auf diese schießen, sonst werden Sie als so genannter Teamkiller (TK) beschimpft!

Ich muss doch sehr bitten. Seit wann sind „Druiden" niedere Wesen? Viel schlimmer noch: Seit wann gibt es solche „niederen Wesen" bei Star Wars? Also, ich habe alle Filme gesehen (ca. 324 Mal jeden Teil, glaube ich) und mir sind keine „Druiden" in Erinnerung geblieben. Mein Verdacht: Der/die verantwortliche Redakteur/in hat während des Abfassens des Artikels Asterix & Obelix gelesen und die „Droiden" mit den „Druiden" verwechselt. An den Pranger mit ihr/ihm. Nochmals zum besseren Verständnis: Asterix & Obelix = Druiden. Star Wars (Galaxies) = Droiden. Droiden, meine Damen und Herren, Droiden! Gesehen auf Seite 18, Artikel: Star Wars Galaxies.

Uwe Bachmann per E-Mail

Blöd gelaufen, Uwe! Leider hast du nur einen absichtlich eingestreuten Tippfehler entdeckt. Dass Tanja Bunke zudem den allseits beliebten, grünhäutigen Jedi-Gnom Yoda mit „J" schrieb (Pranger-Antrag von Leser Christian Zamora), ist dir entgangen. Hättest du unser Gewinnspiel komplett gelöst, dürftest du dich jetzt über einen nigelnagelneuen Ferrari freuen. So natürlich nicht. Schade, schade, schade!

Spaßbremsen-Antwort: Wir entschuldigen uns für diesen und einen weiteren Tippfehler: Natürlich muss Jedi-Lehrer Yoda mit „Y" geschrieben werden, nicht mit „J".

Piratenbrut 2

[...] Habt ihr die Kategorie „Redakteure an den Pranger" nun um die Kategorie „Idioten an den Pranger" erweitert? Anders kann ich mir nicht erklären, warum ihr das Gequatsche eines überzeugten Raubkopierers veröffentlicht. [...] Unserem minderbemittelten Superschlauberger kann ich nur Folgendes sagen, falls es in seinen Schädel reingeht: Es ist ja leider kein Geheimnis, dass sich auf den diversen Internet-Servern zeitweise mehr Spieler tummeln, als CDs von dem jeweiligen Spiel verkauft wurden. [...] Würden die alle ihre Spiele kaufen, wären die auch billiger. Falls du dich also weiter ärgerst, dass Top-PC-Spiele nicht für 40 Mark zu haben sind – du bist der Grund dafür! [...]

Wolfgang Hilgers per E-Mail

[...] Haste gut gemacht, diesen Arsch in den Hintern zu treten! Wer raubkopiert, sollte bestraft werden, so ist meine Ansicht. [...]

Peter Höhne, Bennewitz/Sachsen

Dass Menschen mit zu kleinen Gehirnen nicht aussterben, ist nun mal eine traurige Tatsache. Anders könnte ich mir auch nicht erklären, warum einige Fehlgeleitete CDs von Christina Aguilera oder Ernst Mosch kaufen. Oje, die letzten beiden Namen im Zusammenhang zu nennen, ist lebensgefährlich. Ich hör jetzt besser auf. Beschwerden und Drohbriefe an leserbriefe@pcaction.de, schönen Dank.

Spaßbremsen-Antwort: Wir haben den Leserbriefschreiber anonym behandelt, weil dieser nur seinen Namen angegeben hatte. Den zu veröffentlichen oder den Schreiber gar anzuzeigen (wie von zwei Lesern gefordert), davon sahen wir bewusst ab: Immerhin könnte es sein, dass ein solcher Straftäter

Gewinnspiel: Wo steckt Britney Spears?

Sollte meine Leiche eines Tages aus einem Fluss gefischt werden, war der Mörder sicher nicht der Gärtner, sondern a) ein verärgerter Österreicher oder b) ein Britney-Spears-Fan. Dies nur mal als Vorab-Tipp für die Kripo. Okay, es könnte auch Oli P., ein Brillenträger, Teletubby, Pudel-Besitzer, Spieleredakteur oder Schweizer gewesen sein – schließlich habe ich schon viele Randgruppen verärgert. Obwohl ich nach wie vor beteure, dass meine kleinen Seitenhiebe nie wirklich ernst gemeint sind, biete ich hiermit ein Versöhnungsgeschenk an. Wir haben in der aktuellen Big-Action-Folge Britney Spears versteckt! Wer sie findet und beschreibt, wo das Antlitz (hehe) der jungen Dame kurz auftaucht, möge mir bis zum 28. Februar eine Mail oder einen Brief senden. Ich geb's zu, es ist schwierig! Dafür verlose ich aber das ungewaschene (!) Glitzerkleid unseres Covergirls der vorangegangenen Ausgabe.



Wer entdeckt Britney Spears im Big-Action-Video? Als Preis winkt das Glitzerkleid unseres Covergirls von Ausgabe 2/2001.

[...] Ich glaube, jetzt hast du dir selbst den Deckel vom Salzstreuer geschraubt, oder wie es mein Deutschlehrer ausdrückt: „Jetzt haben Sie geistigen Selbstmord durchs Knie begangen! Stehen Sie auf und rennen Sie mit dem Kopf gegen die Wand!" Wovon ich spreche? Ich rede von deinen allseitigen Anspielungen auf Fleischabfall in Knackwurstpelle! Ich meine, ich habe mich zwar kaum noch auf der Kloschüssel halten können, als ich die Leserbriefkommentare von dir gelesen habe, aber schon mal darüber nachgedacht, wen du dir jetzt alles auf den Hals gehetzt hast? Der erste deutsche Knackwurstverein, die deutsche Zentrale für die normgerechte Entsorgung von Fleischabfall und nicht zuletzt der Feministinnenverband deutscher Frauen mit dem Namen Britney! [...]

Heiko Berres per E-Mail

[...] Also, mein lieber Herr Fränkel [...], ich muss doch sehr bitten, Ihre Äußerungen über Britney Spears sind nicht mehr komisch. Das [Bild] *mit der* [nadelgespickten] *Puppe kann man noch verstehen, aber Bezeichnungen wie „pubertäre Trällersuse" oder „quiekende Hupfdohle" müssen wohl nicht sein und sind unter jeglichem Niveau. Ich möchte Ihnen nicht drohen, aber wenn Sie das in Zukunft nicht unterlassen, werden ich und auch ein paar Freunde von mir (insgesamt acht Käufer) Ihre Zeitschrift boykottieren und unsere Abos kündigen. [...]*

Guido Reichelt, Rostock

[...] Da die PCA ohnehin sehr informativ ist, genieße ich die Rubrik „Leserbriefe" als Entspannung von den ganzen vorhergehenden Infos. Es ist doch immer wieder amüsant, mit was euch eure Leser nerven („Glaubensfrage", „Gülle-Hülle" etc.) und wie sie von dir ad absurdum geführt werden. Ich möchte diese kurzweilige Rubrik nicht mehr missen, denn wenn diese rhetorisch einwandfrei und unbedenklich wäre, würde die PCA sehr an ihrem Charme verlieren. [...]

Sascha Endlein per E-Mail

[...] Jetzt bin ich sauer. Sind wir Österreicher doch sonst einsame Spitzenreiter im ‚Durchden-Kakao-gezogen-werden', so stößt du uns mit der letzten Ausgabe hemmungslos vom Stockerl. [...] Acht Mal, ja richtig, volle acht Mal Britney Spears und nur ein knappes halbes Mal wir Ösis im letzten Heft. So eine Frechheit! Ich war schon richtig stolz mit der Zeit. Und nun das. Ich glaub, ich werd meine ganz persönliche Psychotante aufsuchen müssen, um an ein paar bunte Fröhlichmacher zu kommen. Aber jetzt mal im Ernst, was pinkelt sich Andy da großartig in die Rüstung, nur weil jemandem die [Britney-Spears]-*Puppe ins Nähkästchen gefallen ist? [...]*

Norbert Sigart, Ternitz (Österreich)

[...] Den Oberhammer leistet ihr euch mit den Leserbriefen. Ihr verarscht und beleidigt treue Leser und sagt hinterher, dass alles nur Spaß sei. Und dieser Harald Fränkel sollte sich in der nächsten Ausgabe bei Britney Spears und ihren Fans ausdrücklich entschuldigen. [...]

Andreas Kist per E-Mail

Die PC-Action-Bestseller werden präsentiert von

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an unten stehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Roonstraße 21 ▮ 90 429 Nürnberg ▮ oder per E-Mail an lesercharts@pcaction.de

Top 10 Lesercharts

Rang	Trend	Vormonat		Titel/Hersteller	Anteil
1	▲	3		Diablo 2 *Blizzard*	12,0%
2	▲	neu		No One Lives Forever *Monolith*	8.0%
3	▼	1		Half-Life (deutsch) *Valve*	7,9%
4	▲	7		Hitman: Codename 47IO *Interactive*	6,7%
5	▶	5		Unreal Tournament *Epic*	5,4%
6	▼	4		C&C: Alarmstufe Rot 2 *Westwood*	5,3%
7	▲	9		Flucht von Monkey Island *Lucas Arts*	5,2%
8	▼	2		Deus Ex *Ionstorm*	4,0%
9	▲	neu		Baldur's Gate 2 *Bioware*	3,9%
10	▲	neu		Half-Life: Counter-Strike *Gooseman*	2,7%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▶	1	Black & White	28,8%
2	▲	neu	Duke Nukem 4ever	8,2%
3	▼	2	Return to Castle Wolfenstein	6,9%
4	▼	3	Unreal 2	6,8%
5	▶	5	Max Payne	5,5%
6	▲	7	Doom 3	4,1%
7	▲	neu	Anno 1503	2,7%
8	▲	9	Aquanox	2,6%
9	▼	4	Half-Life: Team Fortress 2	2,5%
10	▲	neu	Alone in the Dark 4	2,3%

Gewinner

der Ausgabe:

Marcus Fasel, Essen



erhält Giants
(Test des Monats 2/2001)

einen falschen Namen angibt, um einen unbescholtenen Bürger zu denunzieren. Deshalb haben wir uns entschieden, ihn lediglich mit harten Worten zu maßregeln. Es ging uns einfach um das Thema an sich. Dieses totzuschweigen halten wir für falsch, deshalb die Veröffentlichung. Wir hofften ferner, dass der Leserbriefschreiber und andere Raubkopierer einmal darüber nachdenken, was sie tun.

Gülle-Hülle 2

Ich kenne zwei gute Gründe, etwas gegen DVD-Hüllen zu haben: 1. Wenn ein Spiel mit zwei oder mehr CDs ausgeliefert wird, werden sie aufeinander gelegt. Für die CDs ist das nicht gut, sie zerkratzen. 2. Es werden weniger Sachen beigelegt. Beispiel Baldur's Gate 2: In der Packung befinden sich sechs CDs, ein Poster, ein Probespielheft zu Pen-&-Paper-Rollenspielen, eine Übersichtskarte mit Tastenbefehlen und schließlich ein 150 Seiten starkes Handbuch. Wie sollte das alles in eine DVD-Hülle passen? Außerdem finde ich wie Thomas Hess, dass die größeren Pappschachteln besser aussehen.

Marc Lengowski, Buxtehude

Also ich habe gerade die gegenteilige Meinung von Thomas Hess: ENDLICH bieten immer mehr Hersteller ihre Spiele in den DVD-Hüllen an! Vorteile: kleiner und stabiler (wie erwähnt). Einheitliche Größe. Passt auch in (Video-)DVD-Sammelkästen. Die alten Riesenboxen waren doch nur zu einem gut: zum Wegschmeißen. CD-Hülle rausnehmen und ins CD-Regal. Karton ins Altpapier.

Martin Hilpert per E-Mail

Auch ich möchte mich zum Thema DVD-Hüllen äußern. Ich finde sie bei weniger komplexen Spielen, etwa einem 3D-Shooter, von Vorteil, da sie weniger Platz verbrauchen und stabiler als herkömmliche CD-Hüllen sind. Wenn nun aber ein komplexes Spiel, etwa eine Flugsimulation oder ein Rollenspiel, in einer DVD-Hülle verkauft wird, geschieht dies zwangsläufig mit einem unzureichenden Handbuch. […]

Aaron Kessler, Feldkirch

[…] Zur leidigen Diskussion über Spieleverpackungen sollte sich Herr Hess (Gülle-Hülle) vielleicht mal die in der Packung liegende CD installieren, anstatt ständig nur mit den Kartons zu spielen. Anders ist seine Meinung […] nicht zu erklären. Ich z. B. würde liebend gerne Spiele ohne großartige Verpackung (im Jewel-Case mit Cover und Handbuch auf CD) in Kauf nehmen, wenn dadurch das Spiel 15 Mark billiger werden würde. Und wenn Herr Hess noch ein paar Kartons zum Spielen haben will: Ich hab einen ganzen Schrank davon! […]

Mathias Haase per E-Mail

Ich habe soeben den Beitrag in der PCA 2/2001 unter der Überschrift „Gülle-Hülle" gelesen. Ich muss Thomas Hess eher zustimmen. In der Regel hatte das traditionelle „Pappkastenformat" im Gegensatz zum DVD-Hüllen-Stil einige Vorteile. In der Regel wurden ja schon immer die Jewel-Cases mitgeliefert, in denen die CDs später landen. Diese nehmen

Auf CD-ROM

Big Action
Teil 2: Von heißen Gefechten, üblen Lästereien und einem Herzanfall.
BIGACTION03.mpg

wieder weniger Platz weg als die DVD-Variante.

Christian Otto per E-Mail

[...] Ich will schöne, schmucke Pappschachteln. Zugegeben, der Großteil der Verpackung umhüllt ... nix. Aber sie sieht nicht bloß besser aus, sondern beinhaltet auch mehr Platz. Bei CC 4 liegt die zweite CD beispielsweise nur lose in der DVD-Hülle herum. Nicht mal zu einer zweiten Halterung hat es gereicht. Ich finde es echt schade, das DVD-Hüllen genommen werden. Zugegeben, sie sparen Platz. Aber ist es das wert? Will man nicht doch lieber eine schön designte Schachtel mit Relief? Und eventuell noch einen Bonus drin, etwa eine Figur? [...] Wenn der Platz nicht ausreicht, muss halt ein größeres Haus/Wohnung her. Opfer müssen gebracht werden.

Gabriel Lohre, Reichshof

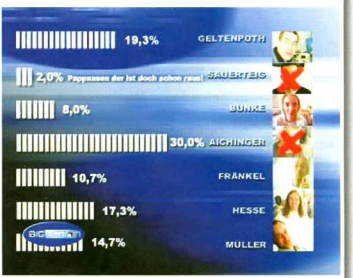
Vielleicht liegt die Skepsis bezüglich DVD-Hüllen darin begründet, dass der Mensch ein Gewohnheitstier ist? Wer beispielsweise Christina Aguilera ständig auf MTV sieht, muss zwangsläufig deren CD kaufen – ganz unabhängig von der Qualität der Grölkunst. Analog: Wer jahrelang Pappschachteln gewohnt ist, kann nur schwer plötzlich darauf verzichten. Wenngleich ich die Bedenken in Sachen Handbuch-Ausstattung verstehen kann: Normalerweise passt in die Hüllen locker eine gute Beschreibung rein. Es liegt alleine am Hersteller, ob er es gut umsetzt. Und wenn sich die DVD durchsetzt, passt auch ein Monster wie *Baldur's Gate 2* auf eine Scheibe.

Spaßbremsen-Antwort: Noch sind DVD-Hüllen bei Spiele-Fans umstritten. Unsere Umfrage im letzten Heft ergab, dass nur 32,2 Prozent begeistert sind. 42,8 Prozent wollen lieber große Schachteln. 25 Prozent sind neutral, sehen Vor- und Nachteile.

Redakteure in Lebensgefahr

BIG ACTION

Diesen Monat hatte mein dunkles Ich viel zu lachen, da zwei meiner Kollegen bei den Dreharbeiten zur dritten Folge beinahe ums Leben gekommen wären. Und das kam so: Weil der Verlag sich keine Stuntmen leisten kann und die unbezahlten Laien-Darsteller jeden Dreck selber machen dürfen, fiel Herr Müller von einem über zwei Meter hohen Schrank, knallte auf einen Tisch (der natürlich zusammenbrach) und versetzte dabei versehentlich Herrn Geltenpoth einen Tritt. Der flog wie von einer Gewehrkugel getroffen zurück und landete mit den Hinterbacken direkt auf einem Tablett mit Gläsern. Die wiederum verabschiedeten sich selbstverständlich aus ihrem irdischen Dasein.



Aichinger, Sie sind raus! Herbert durfte den Redaktions-Container verlassen. Er konnte sein Glück kaum ertragen ...

Rechenfehler

Es ist wohl müßig, zu erwähnen, dass die Kosten für Tisch, Gläser und Arztrechnungen deutlich über dem Preis für einen Stuntman lagen. Aber so spielt das Leben. Jetzt mögen Sie berechtigterweise fragen, was zum Kuckuck ein 33-jähriger Chefredakteur auf einem über zwei Meter hohen Schrank zu suchen hat? Die Erklärung finden Sie im aktuellen Video (auf CD und DVD). Beim Unfall selbst hat allerdings leider der Kameramann gepennt, so dass wir keinen filmischen Beweis liefern können. Schade, der Sieg bei der Fernsehshow *Pleiten, Pech und Pannen* wäre uns sicher gewesen. Zuletzt noch eine Anmerkung an alle potenziellen Korinthenkacker: Ja, wenn Sie alle Prozentwerte der jüngsten Nominierung zusammenrechnen, kommen Sie auf 102 statt 100 Prozent. Leider hat sich der Große Bruder bei der Stimmauszählung verrechnet und den Fehler zu spät bemerkt. Pranger-Anträge sind demzufolge sinnlos. Korrekt wären übrigens 28 statt 30 Prozent für Aichinger gewesen.

»Lasst den armen Müller raus, der sieht schon so überarbeitet aus, dass jeder Resident-Evil-Spieler das Feuer auf ihn eröffnen würde.«

Dennis Wozignoy per E-Mail

»[...] Aichinger raus! [...] Der Mann ist alt, lassen wir ihm ein bissel Freilauf, bevor ihn der unabänderliche Lauf der Dinge einholt und er in die ewigen Redakteursjagdgründe eingeht.«

Kevin Kleinsteuber per E-Mail

»Ich vote für Geltenpoth, weil ich den Fränkel und den Aichinger (der Lamer!) beim Sex unter der Decke beobachten will!«

Christian Schneider per E-Mail

Entscheiden Sie!

Welcher Redakteur darf diesen Monat das Haus verlassen? Schicken Sie Ihre Stimme per Postkarte mit dem Vermerk „Big Action" an die bekannte Redaktionsanschrift oder als E-Mail an bigaction@pcaction.de. Selbstverständlich gibt es etwas zu gewinnen. Monatlich verlosen wir ein aktuelles Spiel und am Ende der Staffel unter allen Einsendern eine Einladung in die Redaktion. Der Leser, der den Hauptgewinn einfährt, muss von dem Schreibsklaven betreut werden, der bis zuletzt in den Hallen der COMPUTEC MEDIA AG dahingesiecht ist. Der Gewinner der jüngsten Verlosung ist übrigens Krzysztof Gabrzycki aus Wien. Okay, ich geb's zu, ich habe ihm den Preis zugeschanzt. Weil er a) aus Österreich ist, b) es eine enorme Herausforderung war, seinen Namen zu tippen und er c) mich nominiert hat. Er darf sich über *Delta Force Land Warrior* freuen, das ihm per Post zugeht.





Was geschah diesen Monat im Container? Herr Hesse markierte offensichtlich den sterbenden Schwan (links). Und Aichinger? Hat er Tollwut oder warum schäumt er so eklig aus dem Mund?

Glückwünsche

Ich habe vor rund vier Jahren den richtigen Entschluss gefasst und PC Action abonniert (unaufgeforderte Werbung: 3 Pluspunkte). Mit eurer Jubiläumsausgabe habt ihr den Bock abgeschossen. Es ist das erste Mal, dass ich beim Studium der PC Action laut auflachen musste. Eure Fotostory ist göttlich, damit beweist ihr einmal mehr, was ich so schätze: Neben Fachkenntnis eine Lockerheit und Nähe zum Spieler, wie sie vielen anderen Zeitschriften fehlt. […] Leider passierte mir dieser Lachanfall während der Arbeitszeit! […] („Chef? Ja Chef, ist gut, Chef! Ich tu nie wieder während der Arbeitszeit lesen tun, versprochen!" Ups, sich über stilistische Gebrechen eines geschätzten Spieleredakteurs lustig gemacht = 5 Minuspunkte).

Ingo Räth, Reinbek

Grüß Gott an alle, ich mache es kurz und bündig: […] und […] deswegen […] und Tschüß! Spaß beiseite: Ich finde eure Zeitschrift wirklich gut. Ein Abonnement habe ich fast seit der ersten Ausgabe. Man kann sich darüber streiten, ob die Covergirls unbedingt sein müssen und ob die GZSZ-Geschichte wirklich eine Satire ist: Wenn nicht, überlasst das bitte anderen wie der Bravo. Ich kann mich in meinem Alter (29) nicht mehr damit anfreunden. Sonst macht weiter so! […]

Christophe Lagrange per E-Mail

*[…] Ich wünsche euch, die ihr dort im Container sitzen müsst *g*, alles Gute und weiterhin viel Erfolg mit der PC-Spiele-(Lifestyle-)Zeitung Nummer 1, der PC Action! Mit der neuen Ausgabe ist euch ein weiterer Meilenstein in der Geschichte der Spiele-Zeitschriften gelungen. Nein, im Ernst, die neue Ausgabe ist vom Inhalt und von den CDs her wirklich klasse! Das Gewinnspiel ist auch brutal krass. […]*

Karsten Sinne per E-Mail

Herzlichen Dank für die vielen schleimigen Speichellecker- und Arschkriecher-Zuschriften anlässlich des fünfjährigen Bestehens. Wir wissen, dass ihr es gut mit uns meint. Noch eine Anmerkung an unseren Leser Finn Nissen: Die Angst, unser Heft könne pleite gehen, ist gänzlich unbegründet. Es geht uns prima. Sag das deinen doofen Freunden oder bring sie her, dann sperren wir sie in unser zwei Quadratmeter großes Christina-Aguilera-24-Stunden-Beschallungs-Folter-Kabuff.

Spaßbremsen-Antwort: Danke für die zahlreichen Glückwünsche und lobenden Worte.

Bug-Waren

[…] Immer mehr Firmen geben dem Druck der Distributoren nach und bringen ihre Spiele unausgereift auf den Markt. Der Kunde soll es als kostenloser Beta-Tester wieder richten. […] Da ich nicht länger gewillt bin, diesem Treiben tatenlos zuzusehen, habe ich mich der Spielervereinigung NoMoreBugs! angeschlossen. […] Wir wollen in Kooperation mit den Herstellern und den Spiele-Fachmagazinen eine Lösung für die oben beschriebene Problematik finden. […]

Peter Taucher per E-Mail

Klasse, dass so was existiert! Aber noch eine Frage an meine Leser: Gibt es so was auch für singende Programmfehler? NoMoreChristinaAguilera! zum Beispiel? Sachdienliche Hinweise an leserbriefe@pcaction.de.

Spaßbremsen-Antwort: Gerne unterstützen wir dieses Engagement, haben wir doch erst in der vergangenen Ausgabe über das Thema Bugs berichtet und verstehen uns als Anwalt des Lesers. Deshalb der Aufruf: Wer sich der Vereinigung anschließen möchte, tue dies unter www.nomorebugs.de.

Haarige Sache

Ein Haar ist in meiner PC Action! Nicht, dass es einfach nur drin liegen würde … es ist eingedruckt! Seite 6, oben links. Also, ich muss mir schwer überlegen, ob ich mein Abo noch mal verlängern lasse.

Sebastian Herchenbach per E-Mail

Freuen musst du dich! Entgegen meiner ursprünglichen Annahme handelt es sich bei dem Stoppel nicht um den des Druckerei-Angestellten, der aus Versehen mit seinem Schopf zwischen die Druckerwalzen geraten ist. Nein, das Haar gehört unserem letzten Covergirl, was zur Folge hat, dass deine Heftausgabe mit Sicherheit ein begehrtes Sammlerobjekt und deshalb unglaublich wertvoll ist.

Spaßbremsen-Antwort: Dass es bei einem Teil der Auflage offensichtlich zu einem kleinen Fehldruck kam, tut uns sehr leid.

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▶	1	Wer wird Millionär?	Eidos
2	▲	neu	Mechwarrior 4	Microsoft
3	▲	neu	Half-Life Generation Pack 2	Havas Interactive
4	▲	neu	Giants: Citizen Kabuto	Virgin Interactive
5	▼	4	No One Lives Forever	Electronic Arts
6	▲	neu	Half-Life: Counter-Strike	Havas Interactive
7	▼	6	Project I.G.I.	Eidos
8	▼	2	Gunman Chronicles (uncut)	Havas Interactive
9	▼	5	Colin McRae Rally 2.0	Codemasters
10	▲	neu	America	Data Becker

Quelle: Gameplay

Top 10 Frankreich

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	Half-Life: Generation Pack 2	Havas Interactive
2	▲	1	Baldur's Gate II	Virgin Interactive
3	▲	7	Les Sims	Electronic Arts
4	▼	3	FIFA 2001	Electronic Arts
5	▲	neu	Project I.G.I.	Eidos
6	▲	neu	Ages of Kings	Microsoft
7	▲	neu	L'entraineur 2000-2001	Eidos
8	▲	neu	Hitman: Codename 47	Eidos
9	▲	neu	Gunman Chronicles	Havas Interactive
10	▲	neu	Rainbow Six Urban Ops	Ubi Soft

Quelle: Press Image

Top 5 England

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▶	1	Who Wants to Be a Millionaire	Eidos
2	▶	2	Championship Manager 00/01	Eidos
3	▲	4	The Sims	Electronic Arts
4	▲	neu	The Sims: Livin' it up	Electronic Arts
5	▼	3	C&C: Red Alert 2	Electronic Arts

Quelle: MCV UK

Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	Frogger	Hasbro Interactive
2	▶	2	The Sims	Electronic Arts
3	▲	4	The Sims: Livin Large	Electronic Arts
4	▼	3	Rollercoaster Tycoon	Hasbro Int.
5	▲	neu	Indiziertes Spiel	Sierra
6	▲	9	Who wants to be a Millionaire	Disney Interactive
7	▲	neu	Starcraft: Battle Chest	Blizzard
8	▲	neu	C&C: Red Alert 2	Electronic Arts
9	▲	neu	Driver	Infogrames
10	▲	neu	Diablo 2	Blizzard

Quelle: Gameweek

Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist begrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine E-Mail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren.

Ihre PC-Action-Redaktion

Hit-Countdown

Action			
Aquanox	Action-Spiel	Massive Development	1. Quartal 2001
C&C Renegade	Ego-Shooter	Westwood	3. Quartal 2001
Clive Barker's Undying	Ego-Shooter	DreamWorks Interactive	März 2001
Duke Nukem 4ever	Ego-Shooter	3D-Realms	August 2001
Freelancer	Weltraum-Shooter	Digital Anvil	4. Quartal 2001
GTA 3	Action-Spiel	DMA Design	Februar 2002
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	4. Quartal 2001
Half-Life: Team Fortress 2	Mehrspieler-Shooter	Valve	4. Quartal 2001
Halo	Action-Spiel	Bungie Software	2. Quartal 2002
I-War 2	Weltraum-Shooter	Particle Systems	Juni 2001
Mafia	Action-Spiel	Illusion Softworks	2. Quartal 2001
Max Payne	Action-Spiel	Remedy Entertainment	2. Quartal 2001
Red Faction	Ego-Shooter	Volition	1. Quartal 2001
Return to Castle Wolfenstein	Ego-Shooter	Gray Matter Interactive	4. Quartal 2001
Serious Sam	Ego-Shooter	Croteam	2. Quartal 2001
The World Is Not Enough	Ego-Shooter	Electronic Arts	3. Quartal 2001
Tribes 2	Mehrspieler-Shooter	Dynamix	Mai 2001
Unreal 2	Ego-Shooter	Epic	Noch nicht bekannt
X-Com Alliance	Ego-Shooter	Microprose	2. Quartal 2001
Adventure			
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	1. Quartal 2001
Buffy – The Vampire Slayer	Action-Adventure	Fox Interactive	2. Quartal 2001
Dragonriders – Chronicles of Pern	Action-Adventure	Ubi Soft	März 2001
Dragons Lair 3D	Action-Adventure	Blue Byte	2. Quartal 2001
Evil Dead: Hail to the King	Action-Adventure	Heavy Iron Studio	April 2001
Galleon	Action-Adventure	Interplay	September 2001
Loose Cannon	Action-Adventure	Digital Anvil	1. Quartal 2001
Myst 3	Adventure	Presto Studios	1. Quartal 2001
Planet der Affen	Action-Adventure	Visiware Studios	1. Quartal 2001
Project Eden	Action-Adventure	Core Design	2. Quartal 2001
V.I.P.	Action-Adventure	Kalisto Entertainment	Juni 2001
Rennspiel			
F1 Racing Championship	Rennsimulation	Ubi Soft	März 2001
F1 World Grand Prix 2000	Rennsimulation	Eutechnyx	März 2001
Gorkamorka	Rennspiel	Ripcord Games	1. Quartal 2001
Need For Speed Motor City	Rennspiel	Electronic Arts	2. Quartal 2001
Stunt GP	Rennspiel	Team 17	3. Quartal 2001
World Sports Car	Rennspiel	Empire	1. Quartal 2001
Rollenspiel			
Anachronox	Rollenspiel	ION Storm	1. Quartal 2001
Arcanum	Rollenspiel	Troika Games	Mai 2001
Diablo 2 Expansion-Set	Rollenspiel	Blizzard	Juni 2001
Dungeon Siege	Rollenspiel	Gas Powered Games	1. Quartal 2001
Elder Scrolls: Morrowind	Rollenspiel	Bethesda	1. Quartal 2001
Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	April 2001
Neverwinter Nights	Rollenspiel	Black Isle Studios	März 2001
Pool of Radiance 2	Rollenspiel	SSI/Stormfront Studios	2. Quartal 2001
Shadowbane	Rollenspiel	Wolfpack Studios	Juni 2001
Summoner	Rollenspiel	Volition	1. Quartal 2001
Two Worlds	Rollenspiel-Strategie	Metropolis	3. Quartal 2001
Ultima Online 2	Online-Rollenspiel	Origin	Noch nicht bekannt
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	1. Quartal 2001
Simulation			
Comanche 4	Moderne Flugsimulation	Novalogic	4. Quartal 2001
Flyl 2001	Moderne Flugsimulation	Terminal Reality	3. Quartal 2001
IL-2 Sturmovik	Historische Flugsimulation	Blue Byte	2. Quartal 2001
Typhoon	Moderne Flugsimulation	Rage	2. Quartal 2001
Sport			
Anstoss Action	Fußball	Ascaron	April 2001
K.O. Boxing	Box-Simulation	Dynamic	3. Quartal 2001
NBA Live 2001	Basketball-Simulation	EA Sports	März 2001
WCS Snooker	Billard	Codemasters	3. Quartal 2001
Strategie			
Alcatraz	Echtzeitstrategie	Noch nicht bekannt	1. Quartal 2001
Anno 1503	Aufbaustrategie	Sunflowers	2. Quartal 2001
Black & White	Echtzeitstrategie	Lionhead Studios	März 2001
Commandos 2	Echtzeitstrategie	Pyro Studios	2. Quartal 2001
Desperados	Echtzeitstrategie	Infogrames	März 2001
Die Siedler 4	Aufbaustrategie	Blue Byte	Februar 2001
Die Völker 2	Aufbaustrategie	JoWooD	3. Quartal 2001
Emperor: Battle for Dune	Echtzeitstrategie	Westwood	2. Quartal 2001
Empire Earth	Echtzeitstrategie	Stainless Steel Studios	4. Quartal 2001
Fallout Tactics	Echtzeitstrategie	Interplay	1. Quartal 2001
Frontierland	Aufbaustrategie	JoWooD	1. Quartal 2001
Orb	Rundenstrategie	Strategy First	1. Quartal 2001
Praetorians	Strategie	Pyro Studios	2. Quartal 2001
Republic	Echtzeitstrategie	Elixir Studios	1. Quartal 2001
Sigma	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	1. Quartal 2001
Sims Ville	Aufbaustrategie	Maxis	1. Quartal 2001
Star Trek: Away Team	Echtzeitstrategie	Reflexes Entertainment	März 2001
Tropico	Aufbaustrategie	Poptop Software	März 2001
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	3. Quartal 2001
Wiggles	Aufbaustrategie	Spiele Entw. Kombinat Ost	2. Quartal 2001
Wirtschaftssimulation			
Anstoss 4	Sportmanager	Ascaron	Dezember 2001
Bundesliga Manager X	Sportmanager	Software 2000	März 2001
Industriegigant 2	WiSim	JoWooD	1. Quartal 2001
Oil Tycoon	WiSim	Blackstar	Februar 2001

Hotlines

- Acclaim www.acclaim.de
0 89-32 94 06 00 — Mo, Mi, Do 14⁰⁰–19⁰⁰

- Activision www.activision.de
0 18 05-22 51 55 — Mo-So 16⁰⁰–18⁰⁰ (nicht an Feiertagen)
01 90-5 00 55 — (Spieletipps)

- Ascaron www.ascaron.de
0 52 41-96 66 90 — Mo-Fr 14⁰⁰–17⁰⁰
0 52 41-9 39 30 — (Mailbox)

- Blackstar www.black-star.de
0 42 41-95 33 88 — Mo-Fr 14⁰⁰–16⁰⁰

- Blue Byte www.bluebyte.de
02 08-4 50 29 29 — Mo-Do 15⁰⁰–19⁰⁰, Fr 15⁰⁰–19⁰⁰

- Cryo Interactive
0 52 41-95 35 39 — Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰, Sa, So 14⁰⁰–16⁰⁰

- Disney Interactive www.disney.de/DisneyInteractive
0 69-66 56 85 55 — Mo-Fr 11⁰⁰–19⁰⁰, Sa 14⁰⁰–19⁰⁰

- Egmont Interactive www.egmont.de
0 18 05-25 83 83 — Mo-Do 18⁰⁰–20⁰⁰

- Eidos Interactive www.eidos.de
0 18 05-22 31 24 — Mo-Fr 11⁰⁰–13⁰⁰, 14⁰⁰–18⁰⁰
01 90-51 00 51 — (Spieletipps)

- Electronic Arts www.electronicarts.de
01 90-77 66 33 — Mo-Fr 9⁰⁰-13⁰⁰,14⁰⁰–17⁰⁰
01 90-78 79 06 — (Spieletipps, 24 Stunden täglich)

- Empire www.empireinteractive.com
0 89- 85 79 5 38 — Mo-Fr 9⁰⁰–13⁰⁰

- Greenwood Entertainment www.greenwood.de
02 34-9 64 50 50 — Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- Havas Interactive www.havasinteractive.de
0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9⁰⁰–19⁰⁰
01 90 -51 56 16

- Ikarion Software www.ikarion.de
02 41-470 15 20 — Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- Infogrames www.infogrames.de
0190-51 05 50 — Mo-Fr 11⁰⁰–19⁰⁰

- Innonics www.innonics.de
05 11-33 61 37 90 — Mo, Mi, Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- Konami www.konami.com
0 69-95 08 12 88 — Mo-Fr 14⁰⁰–18⁰⁰

- Magic Bytes www.magic-bytes.de
0 52 41-95 33 33 — Mo-Fr 14⁰⁰–19⁰⁰

- Mattel www.mattelmedia.com
0 69-95 30 73 80 — Mo-Fr 9⁰⁰–21⁰⁰

- Max Design
00 43-3 68 72 41 47 — Mo-Fr 15⁰⁰-18⁰⁰

- Microsoft www.microsoft.com/germany/support
01 80-5 67 22 55 — Mo-Fr 8⁰⁰–18⁰⁰, Sa 9⁰⁰–17⁰⁰

- Mindscape www.mindscape.com
02 08-99 24 114 — Mo, Mi, Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- Navigo www.navigo.de
0 89-32 47 31 51 — Mo-Fr 13⁰⁰–18⁰⁰

- NEO www.neo.at
00 43-16 07 40 80 — Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- Nintendo www.nintendo.de
01 30-58 06 — Mo-Fr 11⁰⁰–19⁰⁰

- Ravensburger Interactive www.ravensburger.de
07 51-86 19 44 — Mo-Do 16⁰⁰–19⁰⁰

- Sega www.sega.de
0 40-2 27 09 61 — Mo-Fr 10⁰⁰–18⁰⁰

- Sierra www.sierra.de
0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9⁰⁰–19⁰⁰

- Software 2000 www.software2000.de
01 90-57 20 00 — Mo-Do 14⁰⁰–19⁰⁰, Fr 10⁰⁰–14⁰⁰

- Sony Computer Entertainment www.sonyinteractive.com
01 90-57 85 78 — Mo-Fr 10⁰⁰–20⁰⁰

- Sunflowers www.sunflowers.de
01 90- 51 05 50 — Mo-Fr 11⁰⁰–19⁰⁰

- Swing! Entertainment www.swing-games.de
0 21 31/6 61 95 51 — Mo, Mi, Fr 16⁰⁰–19⁰⁰

- Take 2 Interactive www.take2.de
01 80-5 21 73 16 — Mo-Fr 12⁰⁰–20⁰⁰
01 90-87 32 68 36 — Mo-Fr 8⁰⁰-24⁰⁰ (Spieletipps)

- THQ/Softgold www.thq.de
01 80-5 60 55 11 — Mo-Fr 16⁰⁰–20⁰⁰
01 90-50 55 11 — Mo-Fr 16⁰⁰-20⁰⁰ (Spieletipps)

- TLC Tewi www.learningco.de
0 89- 61 30 92 35 — Mo-Fr 14⁰⁰–19⁰⁰

- TopWare www.topware.de
06 21-48 28 66 33 — Mo-Fr 10⁰⁰–12⁰⁰,14⁰⁰–19⁰⁰

- Ubi Soft www.ubisoft.de
02 11-3 38 00 30 — Werktags 9⁰⁰–16⁰⁰

- Virgin www.vid.de
0 40-89 70 33 33 — Mo-Do 15⁰⁰–20⁰⁰
01 90-5 89 70 33

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

PC ACTION Hotlines

Probleme mit Spielen?
Spieletipps-Hotline 0190 - 82 48 36*
(täglich von 8 - 24 Uhr)

Ärger mit der Hardware?
Hardware-Hotline 0190 - 82 48 35*
(täglich von 7 - 24 Uhr)

*ein Anruf kostet DM 3,63/Minute

Schluss mit Herumrätseln!

Heißer Insidertipp:

Das neue PC Games-Sonderheft Tipps und Tricks.

Über 160 Seiten prall gefüllt mit den heißesten Tipps und Tricks aus der PC-Spielewelt. Mit 2 CDs inklusive 1 Vollversion.

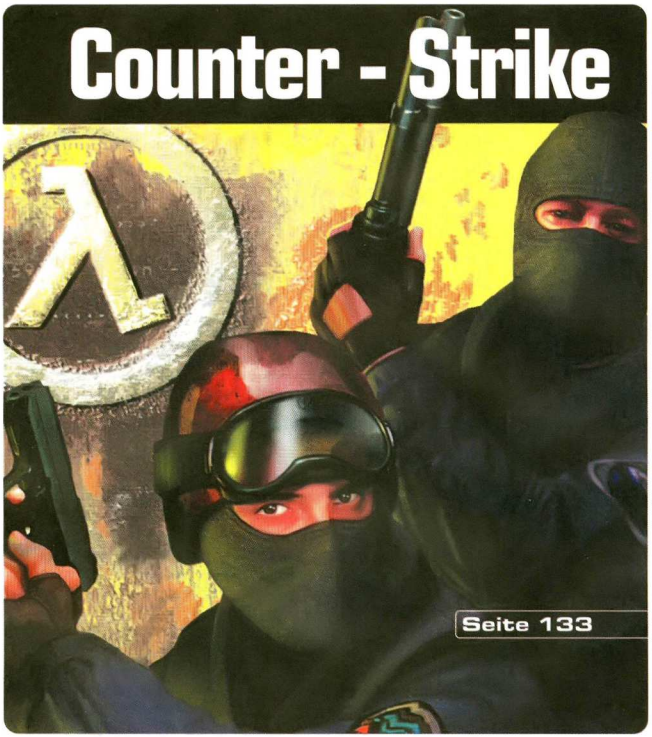
Ab sofort im Zeitschriftenhandel.



Mit Gewinnspiel
Hauptpreis:
mp3-Player mit Festplatte
von TERRATEC!

Ein Magazin von COMPUTEC MEDIA

PC ACTION Spieletipps 3/2001



Ausgetrickst



Christian Müller: „Herr Weidhase, diesen Monat bringen wir Tipps zu Counter-Strike." Freude schöner Götterfunken! Endlich! Hobby und Beruf verschmelzen vollkommen. Meine Begeisterung wurde nach kurzer Bedenkphase jedoch überschattet. Da draußen gibt es Hunderttausende CS-Spieler. Wenn ich jetzt schreibe, dass „Auflauern" okay ist, hassen die mich! Vor meinem geistigen Auge sehe ich mich auf dem Dach bei Militia mit meiner AWP sitzen. Unten vor dem Haus stehen TAUSENDE CTs mit Bannern und Schildern: „Keine Chance den Campern" – „Macht den AWP-Lamer platt". Oh Graus! Wenn ich jetzt noch schreibe, dass es vollkommen in Ordnung ist, sich als Terrorist mit Geiseln zu verstecken, habe ich komplett verschissen. An dieser Stelle sei gesagt: Ich habe meine Angst besiegt und kann die Hassmails (bitte an tipps@pcaction.de schicken) kaum noch erwarten. Counter-Strike ist nicht Quake! Gooseman (der Schöpfer von CS) hat nicht umsonst Sniper-Rifles eingebaut. Wenn Sie also in Zukunft frühzeitig durch den gezielten Schuss eines Scharfschützen die Runde verlassen, beschweren Sie sich nicht. Im Zweifelsfall geben Sie einfach mir die Schuld.

Florian Weidhase

Tipps&Tricks-Profis



Unsere Tipps&Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletipps.

Spieletipps

Counter-Strike 133
Allgemeine Spieletipps

Hostile Waters 145
Allgemeine Spieletipps

Stupid Invaders 149
Komplettlösung

Theme Park Manager 153
Allgemeine Spieletipps

Thema Technik

Grafikkarten 157

Kurztipps

America 156

C&C: Alarmstufe Rot 2 155

Cossacks: European Wars 156

Patrizier 2 156

Theme Park Manager 155

Zeus 155

Index

Spielename	Art des Tipps	PC-Action-Ausgabe(n)
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Age of Empires 2: The Conquerors	Komplettlösung	10/2000
Alpha Centauri	Komplettlösung	3/99, 4/99
Anstoss 3	Allgemeine Tipps	4/2000
Baldur's Gate 2	Allgemeine Tipps	11/2000, 12/2000
Blair Witch Volume 1: Rustin Parr	Komplettlösung	12/2000
Call To Power 2	Allgemeine Tipps	1/2001
Catan – Die erste Insel	Allgemeine Tipps	12/99
Civilization – Call to Power	Allgemeine Tipps	6/99
Command & Conquer 3: Feuersturm	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Commandos – Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	5/99, 6/99
Counter-Strike	Allgemeine Tipps	3/2001
Crimson Skies	Allgemeine Tipps	12/2000
Cultures	Allgemeine Tipps	10/2000
Daikatana	Allgemeine Tipps	7/2000
Dark Project: Der Meisterdieb	Komplettlösung	2/99, 3/99
Dark Project 2	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Deep Space 9 – The Fallen	Allgemeine Tipps	1/2001
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Tipps	4/2000
Deus Ex	Allgemeine Tipps	8/2000
Diablo 2	Komplettlösung	8/2000, 9/2000, 11/2000
Die Siedler 3	Komplettlösung	2/99
Die Siedler 3 – Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Tipps	11/99
Die Sims	Allgemeine Tipps	3/2000, 4/2000
Dungeon Keeper 2	Komplettlösung	8/99, 9/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99, 1/2000
Eure 2000	Allgemeine Tipps	7/2000
Evil Islands	Allgemeine Tipps	12/2000
F1 2000	Allgemeine Tipps	5/2000
FIFA 2000	Allgemeine Tipps	12/99
Flucht von Monkey Island	Komplettlösung	1/2001
Giants	Allgemeine Tipps	2/2001
Gunman	Allgemeine Tipps	2/2001
Grand Prix 3	Allgemeine Tipps	9/2000
Grand Theft Auto – London	Komplettlösung	7/99
GTA 2	Allgemeine Tipps	12/99
Half-Life (dt. Version)	Komplettlösung	4/99
Half-Life: Opposing Force (dt. Version)	Komplettlösung	2/2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Allgemeine Tipps	10/2000
Homeworld	Komplettlösung	11/99
Hostile Waters	Allgemeine Tipps	3/2001
Icewind Dale	Allgemeine Tipps	9/2000
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	1/2000
Jagged Alliance 2	Allgemeine Tipps	6/99, 7/99
Lands of Lore 3	Komplettlösung	5/99
King's Quest 8	Komplettlösung	2/99
Kurt	Allgemeine Tipps	3/99
MDK 2	Komplettlösung	7/2000
MechWarrior 4	Allgemeine Tipps	2/2001
Messiah	Komplettlösung	6/2000
Moon Project	Allgemeine Tipps	11/2000
Moorhuhn 2	Komplettlösung	10/2000
NBA Live 2000	Allgemeine Tipps	1/2000
Need For Speed 4	Komplettlösung	8/99
Need For Speed: Porsche	Allgemeine Tipps	5/2000, 7/2000
NHL 2000	Allgemeine Tipps	11/99
No One Lives Forever	Komplettlösung	1/2001
Nox	Komplettlösung	3/2000
Outcast	Komplettlösung	9/99
Patrizier 2	Allgemeine Tipps	2/2001
Pizza Syndicate	Allgemeine Tipps	5/99
Planescape Torment	Allgemeine Tipps	4/2000
Populous – The Beginning	Komplettlösung	2/99
Project I.G.I.	Allgemeine Tipps	2/2001
Indiziertes Spiel	Allgemeine Tipps	9/99, 2/2000
Rent-a-Hero	Komplettlösung	12/98
Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Tipps	5/99, 6/99
Sacrifice	Allgemeine Tipps	2/2001
Silver	Kompletlösung	7/99
SimCity 3000	Allgemeine Tipps	3/99, 7/2000
Star Trek Armada	Allgemeine Tipps	6/2000
Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Tipps	8/99
StarCraft: Brood War	Komplettlösung	2/99, 3/99
Starlancer	Komplettlösung	7/2000
Stupid Invaders	Komplettlösung	3/2001
Sudden Strike	Allgemeine Tipps	11/2000
Superbikes World Championship	Allgemeine Tipps	4/99
SWAT 3 – Close Quarter Battles	Allgemeine Tipps	3/2000
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Tipps	1/2000
Theme Park Manager	Allgemeine Tipps	3/2001
Tomb Raider 3	Komplettlösung	2/99
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
Ultima Ascension	Komplettlösung	2/2000
Vampire: Die Maskerade	Komplettlösung	8/2000
Wheel of Time	Allgemeine Tipps	1/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	9/99

Einsendehinweise

Einsendehinweise für Tipps & Tricks:

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 und 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!" Cheat-Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 20 und 100 Mark 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. Cheatprogramme 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
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

oder per E-Mail an: **tipps@pcaction.de**



Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PC-Action-Tipps bestellen:

_____ Stück HELP-Sammelordner „PC Action" je DM 10,- DM _____

Gesamt DM _____

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM _____

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM _____

☐ bar (Geld liegt bei) ☐ per V-Scheck

Name

Straße

PLZ, Wohnort

Datum/Unterschrift

Coupon bitte schicken an: COMPUTEC MEDIA ▌Leserservice ▌Roonstraße 21 ▌90429 Nürnberg

Allgemeine Spieletipps

Counter-Strike 1.0

Kaum ein anderes Multiplayer-Spiel hat einen vergleichbaren Boom erlebt wie Counter-Strike. Für alle Neulinge, aber auch alten Hasen haben wir auf den folgenden Seiten die wichtigsten Tipps zusammengefasst.

Legende

Blauer Punkt	Teamkollege auf gleicher Ebene
Roter Punkt	Bombenträger oder VIP
T	Teamkollege auf einer höheren Ebene
Umgedrehtes T	Teamkollege auf einer niedrigeren Ebene
Gelbes Quadrat	Teamkollege, der soeben eine Funknachricht gesendet hat

Grundlagen

Das liebe Geld

Jeder Spieler startet in der ersten Runde eines neuen Spiels mit $ 800. Im Verlauf des Spiels gibt es Boni für erreichte Ziele und Abzüge für Spielfehler. Die Aktionen eines einzelnen Spielers ziehen mitunter auch finanzielle Konsequenzen für alle anderen Teammitglieder nach sich. Retten Sie als Counter-Terrorist beispielsweise eine Geisel, erhalten Sie einen Bonus von $ 1.000, Ihre Teamkollegen streichen jeweils $ 150 ein. Abzüge gibt es für das Ausschalten von Geiseln und Ihrer Teamkameraden.

Wie benutze ich das Radar?

Viele Spieler benutzen dieses durchaus sinnvolle Hilfsmittel wenig oder überhaupt nicht. Auf dem Radar werden nur die eigenen Einheiten angezeigt. Wenn Sie Schritte hören, kann ein kurzer Blick Klarheit über die Frage geben, ob es sich um Freund oder Feind handelt.

Was unterscheidet *CS* von anderen Ego-Shootern?

Der Hauptunterschied besteht darin, dass *CS* vorrangig ein Teamspiel ist. Wenn jedes Teammitglied für sich alleine spielt, kommt man selten auf einen grünen Zweig. Natürlich will jeder Spieler durch möglichst viele Frags brillieren. Der Einzelerfolg muss aber nicht zum Teamerfolg führen, um den es bei *Counter-Strike*



Auch Profi-Spieler verlieren oft das eigentliche Missionsziel aus den Augen. Es geht nicht darum, möglichst viele Frags zu machen, sondern das Team zum Erfolg zu führen.

Die Spieltypen

Spieltyp Defusal/Bombenentschärfung

Terrorists (T) – Offensive

Ein Teammitglied bekommt eine Bombe. Diese Bombe muss an einer der markierten Bombenplätze angebracht werden. Wurde das Ziel zerstört, gewinnen die Terroristen, sogar wenn kein Teammitglied mehr am Leben ist.

Counter-Terrorists (CT) – Defensive

Verhindern Sie, dass die Terroristen die Bombe platzieren. Sollte die Bombe doch gelegt worden sein, können die CTs bis zur Explosion versuchen, die Bombe zu entschärfen. Wird der Sprengsatz rechtzeitig unschädlich gemacht, wird die Runde gewonnen, auch wenn noch Terroristen am Leben sind. In diesem Spieltyp kann optional ein so genanntes Defusekit ($ 200) erworben werden. Dieses Werkzeug beschleunigt die Entschärfung der Bombe drastisch und kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Spieltyp Hostage-Rescue/Geiselbefreiung

Die Geiseln: Keine Partei darf die Geiseln ausschalten. Sollten trotzdem alle Geiseln eliminiert worden sein, gewinnt die überlebende Partei.

Terrorists (T) – Defensive

Verhindern Sie, dass die CTs die Geiseln zum Rescue-Point (Rettungspunkt) bringen. Wenn die Geiseln vor Rundenende nicht befreit und in Sicherheit gebracht wurden, gewinnen die Terroristen.

Counter-Terrorists (CT) – Offensive

Suchen, finden und retten Sie die Zivilpersonen in der Karte. Die Geiseln müssen zu einem der markierten Rettungspunkte eskortiert werden. Sind alle lebenden Geiseln innerhalb der Rundenzeit befreit worden, ist die Runde gewonnen, auch wenn noch Gegner am Leben sind.

Spieltyp Assassination/Attentat

Terrorists (T) – Offensive

Verhindern Sie, dass der VIP zum Rescue-Point kommt. Die Runde ist gewonnen, wenn der VIP eliminiert wurde oder vor Ende der Runde nicht am Zielpunkt ist.

Counter-Terrorists (CT) – Defensive

Ein Teammitglied schlüpft in die Rolle des VIP. Dieser Spieler muss mit der Unterstützung seines Teams vor Ende der Runde am Rescue-Point ankommen.



CS-Jargon

Frag	Für jeden eliminierten Gegner bekommt man einen Frag (Punkt).
Death	Wird man vom Gegner eliminiert, hat man einen Death.
Hossies	Hostages, also die Geiseln
Winning Team Joiner	Ein Spieler, der in einem laufenden Spiel von der unterlegenen zur voraussichtlich siegreichen Mannschaft wechselt
Low-Pinger	Ein Spieler, der dank einer sehr guten Serveranbindung eine niedrige Verzögerung (Ping) hat
TK	Teamkill oder Teamkiller, jemand, der eigene Leute eliminiert (absichtlich oder unabsichtlich)
Sniper/ snipen	Scharfschütze/das Schießen mit einem Präzisionsgewehr
Camper	Wer dem Gegner unfair auflauert, muss sich diesen Vorwurf gefallen lassen.
Rushen	Stürmen: Möglichst schnell dem Gegner entgegenlaufen, um ihn zu überrumpeln
Lamer	Universales Schimpfwort für alle, die es „nicht drauf" haben oder mit unfairen Mitteln spielen
Cheater	Vorwurf, dass ein Spieler Cheats verwendet. Achtung: Seien Sie mit dieser Aussage sehr vorsichtig! Es ist schwer einzusehen, aber wenn Sie es mit einem Profi zu tun haben, kann es gut sein, dass er einfach sehr viel besser spielt als Sie.
lol, rofl	Schallendes Gelächter lol: laughing out loud rofl: rolling on the floor laughing
AFK	Away from keyboard: So kündigt man an, dass man vorübergehend nicht am Rechner ist.
Newbie	Neuling, Anfänger, nicht unbedingt nett, aber auch keine richtige Beschimpfung – jeder fängt schließlich mal an



Gewöhnen Sie sich früh an, Ihre Einkäufe schnell zu erledigen. Wer zu lange herumtrödelt, findet sich alsbald in einer sehr misslichen Lage wieder. Ein Kaufscript hilft hier weiter.

schließlich geht. Denken Sie immer daran, dass Sie Teil eines Teams sind.

Was hat das Missionsziel mit der Taktik zu tun?

Diese Frage sorgt stets für Streit. Es ist als Terrorist auf einer Geisel-Karte absolut legitim, sich auf die Lauer zu legen. Schließlich wollen die CTs die Geiseln befreien. Seit wann kommt der Berg zum Propheten? Lassen Sie sich nicht dadurch verunsichern, wenn Sie jemand als „Camper" beschimpft. Das Auflauern ist Teil des Spiels.

Campen und Auflauern – gibt's da einen Unterschied?

Ja, allerdings. Wenn Ihre Aufgabe offensiver Natur ist, Sie es aber trotzdem vorziehen, dem Gegner hinter einer Ecke aufzulauern, nennt man das ganz zu Recht „campen". Oft führt diese Taktik (leider) trotzdem zum Ziel, weil der Gegner nicht die Geduld hat, einfach auf das Rundenende zu warten. Spielen Sie fair und versuchen Sie wenigstens, Ihren Auftrag zu erfüllen. Denken Sie daran: Alle bereits eliminierten Gegner schauen Ihnen zu. Sie machen nicht gerade eine tolle Figur, wenn Sie vor Angst bibbernd in einer Ecke hocken und nichts tun. So verlängern Sie die Wartezeit der anderen Spieler unnötig und ziehen sich deren Missgunst zu.

Was soll ich kaufen?

Das hängt ganz von Ihrem Budget ab. Viel wichtiger als die eigentliche Wahl der Waffen ist es, die Einkäufe möglichst zügig zu beenden. Besonders Neulinge werden des Öfteren zur allgemeinen Belustigung der Mitspieler beim ausführlichen Einkaufsbummel beobachtet. Ist dann nach 20 Sekunden endlich alles erledigt, dreht man sich um und guckt in einen Gewehrlauf – peinlich. Um sich das Leben etwas leichter zu machen, gibt es so genannte Kaufscripte (z.B. www.counter-strike.de). Ein Tastendruck genügt dann, um die komplette Ausrüstung zu kaufen.

Kann ich Teammitglieder verletzen?

Das kommt darauf an, ob auf dem Server die Option Friendly-Fire (FF) angeschal-

tet ist oder nicht. Ist FF angeschaltet, verletzen Ihre Schüsse nicht nur Gegner, sondern auch die eigenen Leute. Sollten Sie trotz aller Vorsicht aus Versehen einen Teamkollegen über den Haufen schießen, werden Sie mit „eine Runde aussetzen" bestraft – ihre Figur stirbt direkt am Anfang der nächsten Runde. Es gibt auch immer wieder Spaßvögel, die es ganz besonders lustig finden, das eigene Team komplett auszuradieren und dann den Server zu verlassen. Solches Verhalten wird nicht selten damit bestraft, dass man den Spieler vom Server verbannt.



Auf vielen Servern ist Friendly-Fire (FF) an. Passen Sie genau auf, wohin Sie schießen. Ihre Teamkollegen reagieren sehr gereizt, wenn Sie von Ihnen angeschossen werden.

Waffenwirkung – was ist anders?

Die Wirkung der einzelnen Waffen in *CS* ist sehr viel realistischer als bei anderen Ego-Shootern. Bei den meisten Waffen reichen zwei bis drei gut platzierte Treffer, um den Gegner ins Nirwana zu befördern. Die getroffene Körperregion und die Panzerung des Ziels sind auch wichtige Faktoren für die Schadensberechnung. Ein Kopfschuss bedeutet mit fast jeder Waffe das Aus, während ein Treffer in den Beinen eher in die Kategorie Fleischwunde fällt.

Ich treffe nichts! Warum?

Jede automatische Waffe streut bei Feuerstößen. Bei fast allen Maschinenpistolen und Sturmgewehren sind nur die ersten zwei bis fünf Projektile zielsicher. Gewöhnen Sie sich deshalb schnell an, kurze und gezielte Feuerstöße abzugeben. Wildes Geballer führt höchstens mal zu einem Glückstreffer.

Was hat es mit den Granaten auf sich?

Es gibt drei Arten von Granaten: Blend-, Rauch- und Explosivgranaten (HE). Für alle Granaten gilt, dass Fenster und Gitter mit dem Wurf durchbrochen werden können. Die HE-Granaten sollten vor allem in Räumen, Gängen und Schächten zum Einsatz kommen. Rauch und Blendung sind taktische Hilfen, die leider viel zu oft falsch eingesetzt werden. Ein Scharfschütze aus Ihren Reihen wird Sie nicht gerade dafür lieben, wenn Sie ihm eine Rauchwand vor die Nase legen. Bei Sturmangriffen ist es auch wenig ratsam, vorsichtshalber mal aus zweiter Reihe eine Blendgranate zu werfen, während die Kollegen weiterstürmen.

Was soll ich mit der Taschenlampe machen?

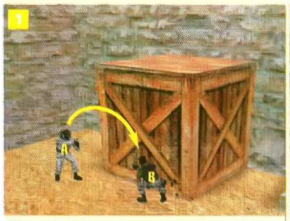
Ausschalten. Wenn Sie die Lampe einschalten, können Sie gleich mit einem Megafon herumlaufen und Ihre Position verkünden. Auf Servern mit Friendly-Fire wird die Lampe oft dazu genutzt, einem Teamkollegen zu sagen, dass er gefälligst nicht schießen soll.

Taktiken

Was ziehe ich an?

Die CTs haben durch ihre dunklen Uniformen einen leichten taktischen Vorteil (Ausnahme: Sie spielen im Schnee), da sie sehr viel schwerer zu erkennen, in dunklen Ecken oder Gängen mitunter sogar gar nicht zu

Die „Räuberleiter"



Phase 1: Wir wollen auf die Kiste. Spieler B hockt sich hin, Spieler A springt B auf den Kopf.



Phase 2: Um auf die richtige Höhe zu kommen, müssen A und B springen. B steht dann aufrecht.



Phase 3: Jetzt kann A mit einem Duck-Jump auf die hohe Kiste springen und die Bombe legen.





Ein Scharfschütze ist nur dann wirklich von Nutzen, wenn er durch sein Team vor Nahkämpfern geschützt wird. Ohne Rückendeckung ist der Sniper ein gefundenes Fressen.

sehen sind. Abgesehen von der Terror-Uniform „Arctic Avengers", die sehr gut zu erkennen ist, und „Phoenix Connexion", die man mitunter für einen CT hält, ist die Wahl der Klamotten Geschmackssache.

Gehen Sie nicht alleine!

Es ist grundsätzlich besser, in kleinen Gruppen zu agieren, als alleine auf die Jagd zu gehen. Wenn Ihr Team keine Taktik abgesprochen hat, laufen Sie am Anfang der Runde nicht gleich blind los. Schauen Sie erst einmal, was die Kollegen machen. Schließen Sie sich dann einer Gruppe an.

Der Duck-Jump

Viele Hindernisse lassen sich nur mit dem aus *Half-Life* wohl bekannten Duck-Jump überwinden. In der Praxis bedeutet das nichts anderes, als während des Springens in die Hocke zu gehen. Üben Sie dieses Manöver ausführlich (zum Beispiel Italy: als CT von hinten in das „Tapetenzimmer" springen). Der Sprung ist so oft notwendig, dass er im entscheidenden Moment keine Probleme verursachen darf.

Die Räuberleiter

Früher oder später werden Sie einen Spieler auf einem Dach oder einer Kiste erspähen und sich ernsthaft fragen: „Wie ist der da nur hingekommen?" Die Antwort lautet: Teamwork. Ein Mitspieler duckt sich, Sie springen auf seinen Kopf und kommen dann auf eine hohe Kiste oder einen Vorsprung.

Was tun, wenn das Geld knapp wird?

Wenn Sie knapp bei Kasse sind, sollten Sie sich eine Schutzweste und eine gute Pistole kaufen. Schließen Sie sich einer Gruppe an. Früher oder später werden Sie die Waffe eines verblichenen Kollegen oder Gegners finden. Sollte das nicht funktionieren, haben Sie in der kommenden Runde wenigstens Geld für eine vernünftige Waffe gespart.

Gut gezielt ist halb getroffen.

Nehmen Sie sich die Zeit, genau zu zielen. Im Eifer des Gefechtes verlieren selbst hartgesottene Profis oft die Nerven. Wenn Sie panisch in der Gegend herumballern, ist das Magazin bald leer und Ihr Widersacher immer noch auf den Füßen. Wenn Sie es mit mehr als einem Gegner zu tun haben, sollten Sie sich auf einen zur Zeit konzentrieren und Ruhe bewahren.

Warum ducken sich viele Spieler beim Schießen?

Sie geben geduckt ein kleineres Ziel ab und können Ihrerseits präziser schießen, wenn Sie in die Hocke gehen. Bei Scharfschützengewehren zahlt sich das Abhocken doppelt aus: Die Genauigkeit der Waffe steigt merklich, wenn man hockt.

Dead Man's Click – das böse Klicken

Als Dead Man's Click bezeichnet man das Geräusch einer leeren Waffe. Im Nahkampf dauert es viel zu lange, das Magazin zu wechseln. Zücken Sie lieber schnell die Pistole und erledigen Sie den Gegner mit einigen gezielten Schüssen. Sollten Sie ganz ohne Munition dastehen, kann auch das Messer die Situation noch bereinigen.

Taktisches Nachladen

Sie sollten stets darauf achten, ein möglichst volles Magazin in der Waffe zu haben. Suchen Sie sich zum Nachladen eine sichere Position oder Ecke aus. In vollem Lauf eine Waffe nachzuladen kann zu äußerst unangenehmen Situationen führen.

Ablenkungsmanöver mit Granaten

Granaten jeder Art eignen sich dazu, einen Angriff vorzutäuschen. Werfen Sie mit den Dingern um sich, nur um dann einen anderen Weg zu Ihrem Gegner zu nehmen. Beispiel Assault (CT): Ein oder zwei Teammitglieder schleudern Granaten durch das große Tor, während zwei Stoßtrupps durch den Lüftungsschacht und die kleine Tür in das Lagerhaus vordringen.

Scharf schießen – wichtige Taktiken für Scharfschützen

Vorweg: Snipen ist nicht campen! Idealerweise wird ein Scharfschütze von seinem Team vor etwaigen Nahkämpfern geschützt, damit er sich voll und ganz auf seinen Bereich konzentrieren kann. Ein Scharfschützengewehr ist im Nahkampf so gut wie nutzlos. Für den Sniper gilt besonders: Cool bleiben! Wenn der erste Schuss nicht sitzt, ruhig bleiben, zielen und noch einmal feuern. Wildes Gehopse hilft Ihnen nicht weiter. Ist der Gegner zu nah dran, muss die Pistole herhalten.

Kommunikation

Auch wenn es umständlich ist (auch hier helfen Scripte weiter), sollten Sie ausführlich von den Funkkommandos Gebrauch machen. Echte Profis und Clanspieler benutzen Sprachkommunikations-Techniken wie Roger Wilco, Battlecom oder Gamevoice, um sich abzusprechen. In Verbindung mit dem Radar können Sie schnell reagieren, wenn ein Kollege zum Beispiel um Hilfe ruft.

Spezielle Taktiken



Wenn Sie als CT Geiseln retten, folgen diese Ihnen manchmal nur widerwillig. Achten Sie stets darauf, dass die Zivilisten nicht an Türrahmen oder Ecken hängen bleiben.

Die unerreichbare Bombe

In vielen Defuse-Karten gibt es hohe Kisten direkt am Bombenplatz. Wenn sich die Terroristen absprechen, kann jemand per Räuberleiter dem Bombenträger auf die Kiste helfen. Wird jetzt die Bombe hier gelegt, müssen die CTs wenigstens mit zwei Mann zu Werke gehen und sich dabei auch noch absprechen. So steigt die Chance, die Runde zu gewinnen, enorm. Dieser Trick ist überhaupt nicht „lame", sondern zeugt von Intelligenz und Teamwork.

Ohne Bombe kein Sieg

Wurde der Bombenleger ausgeschaltet, sollten die CTs den umherliegenden Sprengsatz bewachen. Leider wird diese Möglichkeit oft missachtet. Verschanzen Sie sich möglichst gut und verhindern Sie, dass ein Terrorist die Bombe wieder aufnimmt.

Geiseln „vorbereiten"

Eine seltenere Taktik besteht darin, die Geiseln zu verletzen, so dass ihnen eine Lebensenergie von unter 10 % bleibt. Die Geiseln werden dann an exponierte Stellen gebracht. Diese zugegeben etwas makabere Taktik sieht vor, dass im Eifer des Gefechtes die Geiseln für Terroristen gehalten werden oder zufällig vom Gegner erschossen werden. So erreicht man, dass der Gegner einen saftigen Geldabzug bekommt.

Geiseln verstecken

Der Standort der Geiseln ist in der Regel bekannt. Oft macht es jedoch Sinn, die Geiseln an einen geeigneteren Punkt auf der Karte zu bringen. Das verwirrt die CTs und kann mitunter deren komplette Strategie über den Haufen werfen. Eine durchaus legitime Taktik.

Störrische Geiseln

Achten Sie als CT unbedingt darauf, dass die Schützlinge Ihnen auch brav folgen. Allzu oft bleiben die Zivilisten in Türrahmen oder an Ecken hängen.

Geiseleskorte abfangen

Wurden die Geiseln bereits gefunden, sollten Sie als Terrorist der Eskorte auf dem Weg zum Rettungspunkt auflauern. So lange Sie die CTs vor Erreichen des RP eliminieren, können Sie die Geiseln wieder in Sicherheit bringen.

Lars Theune/ Florian Weidhase

Die Waffen: Pistolen

1. Pistolen

Eine Pistole gehört grundsätzlich zur Grundausstattung. Abgesehen von Zeiten großen Geldmangels und brenzligen Situationen kommen diese Waffen aber kaum zum Einsatz.

1. H&K USP Tactical – K&M .45



Kosten: **$ 500**
Schuss/Magazin: **12**
Schaden: **34**

Kommentar: Optional kann auf die Waffe ein Schalldämpfer geschraubt werden. Die USP Tactical ist die Standardhandfeuerwaffe der CTs.

2. Glock18 Select Fire – 9x19 mm



Kosten: **$ 400**
Schuss/Magazin: **20**
Schaden: **24**

Kommentar: Standardwaffe der Terroristen. Die zweite Feuerfunktion schaltet auf 3-Schuss-Feuerstöße um. Ungenauer und weitaus ungefährlicher als die USP Tactical der CTs.

3. Desert Eagle .50AE – Night Hawk



Kosten: **$ 650**
Schuss/Magazin: **7**
Schaden: **54**

Kommentar: Die ultimative Handfeuerwaffe. Die großkalibrigen Geschosse durchdringen jede Körperpanzerung, weshalb diese Waffe Ihre erste Wahl sein sollte. Da das Magazin sehr klein ist, sollten Sie sehr gut zielen.

4. Sig P228 – 228



Kosten: **$ 600**
Schuss/Magazin: **13**
Schaden: **31**

Kommentar: Eine ganz gewöhnliche Pistole, findet sehr selten Verwendung.

5. Dual Beretta 96G Elite – .40 Dual



Kosten: **$ 1.000**
Schuss/Magazin: **2x15**
Schaden: **17**

Kommentar: Nur für Terroristen verfügbar. Sieht imposant aus, richtet aber zu wenig Schaden an. Das Nachladen dauert eine halbe Ewigkeit.

6. FN Five-Seven – Five-Seven



Kosten: **$ 750**
Schuss/Magazin: **20**
Schaden: **29**

Kommentar: Nur für CTs erhältlich. Gute Alternative zur USP Tactical.



Schrotflinten, MPs und Gewehre

2. Shotguns

1. Benelli M3 Super 90 – Kaliber 12



Kosten: **$ 1.700**
Schuss/Magazin: **8** Schaden: **20x8**

Kommentar: Diese Waffe eignet sich hervorragend in engen Räumen, besitzt aber nur eine geringe Feuerrate.

2. Benelli XM1014 – Autom-Schrotgewehr



Kosten: **$ 3.000**
Schuss/Magazin: **7** Schaden: **20x6**

Kommentar: Die extrem hohe Feuerrate gleicht den etwas geringeren Schaden auf jeden Fall aus.

3. MPs

1. H&K MP5-Navy – MP



Kosten: **$ 1.500**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **26**

Kommentar: Diese MP zeichnet sich durch einen geringen Preis und gutes Handling aus und kann durchaus als Standardwaffe bezeichnet werden.

2. Steyr Tactical Machine Pistol – Schmidt MP



Kosten: **$ 1.250**
Schuss/Magazin: **30**
Schaden: **22**

Kommentar: Die Feuerrate und der Schalldämpfer gleichen die Defizite in der Durchschlagskraft aus. Gegen gepanzerte Ziele so gut wie unbrauchbar.

3. FN P90 – ES C90



Kosten: **$ 2.750**
Schuss/Magazin: **50** Schaden: **22**

Kommentar: Durch das 50-Schuss-Magazin und die hohe Feuerrate eignet sich diese Waffe besonders bei einem Kampf gegen mehrere Gegner. Negativ fallen bei dieser Waffe die starke Streuung und die lange Nachladezeit auf.

4. Ingram Mac-10 – ES C90



Kosten: **$ 1.400**
Schuss/Magazin: **30**
Schaden: **29**

Kommentar: Diese Waffe ist lediglich für Terroristen erhältlich. Aber geben Sie lieber $ 100 mehr für die MP5 aus.

5. H&K UMP.45 – K&M UMP 45



Kosten: **$ 1.700**
Schuss/Magazin: **25** Schaden: **29**

Kommentar: Ähnelt stark der MP5. Die minimal größere Durchschlagskraft rechtfertigt nicht den Mehrpreis.

4. Rifles

Sturmgewehre

Die Waffen fürs Grobe. Sturmgewehre haben eine mittlere bis große Reichweite, richten viel Schaden an und eignen sich besonders gegen gepanzerte Feinde.

1. AK-47-CV-47



Kosten: **$ 2.500**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **37**

Kommentar: Das AK-47 verfügt über die größte Durchschlagskraft aller Sturmgewehre. Der Rückschlag sorgt bei Dauerfeuer für eine große Streuung. Wenn Sie aber einzelne Schüsse abfeuern, ist sie äußerst zielgenau und trifft auch auf große Distanz noch ins Schwarze.

2. Sig SG-552 Commando – Krieg 552



Kosten: **$ 3.500**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **33**

Kommentar: Das Sig 552 ist das einzige Sturmgewehr der Terroristen, das mit einer Zoom-Funktion ausgerüstet ist.

3. Colt M4A1 Carbine – M4A1



Kosten: **$ 3.100**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **32**

Kommentar: Diese Waffe stellt das Gegenstück zur AK-47 dar und befindet sich im Sortiment der CTs. Mit aufgeschraubtem Schalldämpfer geben Sie bei einem Hinterhalt nicht sofort Ihre Position preis.

4. Steyr Aug – Bullpup



Kosten: **$ 3.500**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **33**

Kommentar: Der einzige Vorteil des Steyr Aug liegt in der Zoom-Funktion. In einem Level, der klein und verwinkelt ist, sollten Sie sich daher für den Kauf eines M4A1 entscheiden. Der Magazinwechsel dauert sehr lange.

Scharfschützengewehre

5. Steyr Scout – Schmidt



Kosten: **$ 2.750**
Schuss/Magazin: **10** Schaden: **75**

Kommentar: Sie macht zwar weniger Schaden als das AWP, kostet aber auch $ 2.000 weniger. Zwei Körper- oder ein Kopftreffer strecken jeden Gegner nieder.

6. AI Arctic Warfare/Magnum – Magnum (AWP)



Kosten: **$ 4.750**
Schuss/Magazin: **10** Schaden: **115**

Kommentar: Ein einziger Treffer aus dieser Waffe erledigt den Gegner auf der Stelle, egal wo das Geschoss trifft. Ein Schuss aus dem AWP ist extrem laut und unverkennbar.

7. H&K G3/SG-1 Sniper Rifle – D3/AU-1



Kosten: **$ 5.000**
Schuss/Magazin: **20** Schaden: **60**

Kommentar: Diese Waffe ist vollautomatisch und der Zoom springt nicht jedes Mal zurück. Mit dem großen Magazin ist das G3 besonders für ungeübte Schützen zu empfehlen.

8. Sig SG-550 Sniper – Krieg 550



Kosten: **$ 4.200**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **52**

Kommentar: Das Sig bildet das Gegenstück zum G3 und ist nur für die CTs erhältlich. Wie das G3 ist auch das Sig vollautomatisch.

5. Machinegun

1. FN M249 Para – ES M249



Kosten: **$ 5.750**
Schuss/Magazin: **100** Schaden: **35**

Kommentar: Das Para funktioniert nach dem Prinzip: Je mehr Kugeln unterwegs sind, desto wahrscheinlicher ist ein Treffer. Setzen Sie dieses Monster ein, um Räume und Gänge mit Blei zu füllen.

Dust

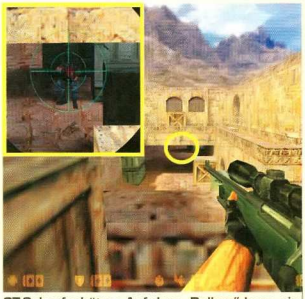
Typ: Defusal/Bombenentschärfung

Taktische Infos

Dust ist eine sehr beliebte Karte und wird dementsprechend viel gespielt. Hier kommt es hauptsächlich auf Geschwindigkeit an. Schon wenige Sekunden nach dem Start treffen die beiden Parteien aufeinander. Wer hier nicht zügig einkauft, hat das Nachsehen.

Tipps Terroristen

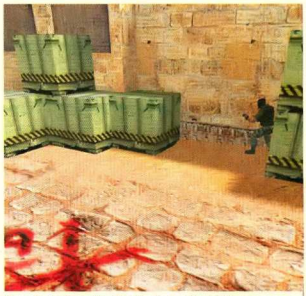
Sie haben die Initiative. Wenn Sie es mit weniger flotten Gegnern zu tun haben, können Sie zum Bombenplatz A durchdringen, bevor Ihnen jemand in die Quere kommt. Da die CTs alle Zugänge bewachen müssen, sollten die Terroristen zusammenbleiben. Aufgrund des langen Weges und der exponierten Zugänge eignet sich Bombenplatz B nicht, um ein schnelles Rundenende herbeizuführen. Wenn Sie sich für die untere Route entscheiden (gestrichelte Linie), bleiben Sie stets in Bewegung und suchen Sie sich zwischendurch hinter den Kisten Deckung. Sonst werden Sie schnell ein Opfer der Scharfschützen.



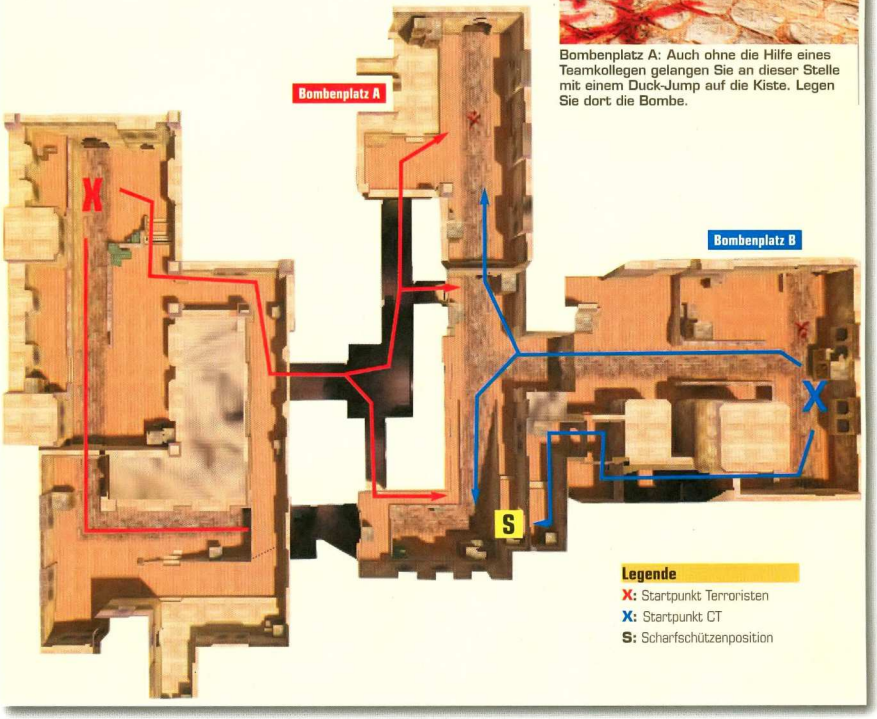
CT-Scharfschütze: Auf dem „Balkon" kann ein Scharfschütze den unteren Zugang sichern. Ein Kollege sollte aber die Tür im Auge behalten und dem Sniper Unterstützung geben.

Tipps CTs

Sie starten am Bombenplatz B. Zu Beginn jeder Runde findet ein Wettrennen zum Bombenplatz A statt. Als CT haben Sie hier einen leichten Vorsprung. Sichern Sie hier unbedingt beide Zugänge. Der Tunnel in der Mitte der Karte ist sehr dunkel und daher auch sehr gefährlich. Viele Spieler machen den Fehler, sofort in den Gang zu stürmen. Hier lässt sich Freund von Feind nur sehr schwer unterscheiden. Die Terroristen werfen außerdem mit Vorliebe Granaten in den Gang. Falls Sie nicht schnell genug den Gang erreicht haben, lauern Sie dem Gegner lieber draußen auf. Wenn Sie sehr schnell sind, können Sie sich, bewaffnet mit einem Scharfschützengewehr, am Bombenplatz A auf die Lauer legen und eventuelle Gegner im dunklen Gang ausschalten.



Bombenplatz A: Auch ohne die Hilfe eines Teamkollegen gelangen Sie an dieser Stelle mit einem Duck-Jump auf die Kiste. Legen Sie dort die Bombe.





Italy

Typ: Hostage-Rescue

Taktische Infos

Die Terroristen haben sich in einem kleinen Haus mit vier Geiseln verschanzt. Die Karte besteht aus mehreren Gassen und zwei begehbaren Häusern. In der Kartenmitte befindet sich eine Kreuzung, die die drei Hauptrouten miteinander verknüpft und dadurch für noch mehr Verwirrung sorgt. Italy bietet ungewöhnlich viele Möglichkeiten, auf Dächer oder Balkone zu klettern (siehe Allgemeine Tipps: Räuberleiter). Die wichtigsten Punkte finden Sie in der Karte und auf den Screenshots.

Tipps Terroristen

Das Geisel-Haus ist durch zwei Scharfschützen und ein bis zwei Nahkämpfer sehr gut zu verteidigen. Ein Sniper nimmt sich den Tunnel (Richtung Marktplatz) vor, der andere die lange Gasse. Problematisch wird es nur, wenn die CTs über die Treppe stürmen. Für Scharfschützen sind die Gegner hier nicht weit genug entfernt, um gezielt schießen zu können.

Tipps CTs

Sobald die Terroristen über AWPs verfügen, haben Sie es hier doppelt schwer. Der Tunnel und die lange Gasse sind zu gut geschützt. Stürmen Sie lieber unter Einsatz von Blendgranaten über die Treppe. Vorsicht: Durch die verwinkelten Gassen kann es schnell passieren, dass der Gegner Ihnen im Rücken sitzt, bevor Sie überhaupt wissen, was passiert.

Geiselrettung: Auf dem Rückweg zum Startpunkt gibt es mehrere Nischen und Ecken, in denen Ihnen Terroristen auflauern können. Oft setzt sich ein Gegner auch mit einem Scharfschützengewehr direkt an Ihren Startpunkt. Lassen Sie den Rückweg durch Ihre Teamkollegen säubern.



Per Räuberleiter kommen Sie hier leicht auf die offene Tür und von dort aus auf das niedrige Dach.



Vom flachen Dach aus kommen Sie per Duck-Jump auf die sonst unerreichbaren Balkone. Hier erwartet man Sie nicht.



Vom Fenster des Terroristen-Hauses aus kann ein Scharfschütze den Tunnel bewachen, ein Durchkommen ist fast unmöglich.



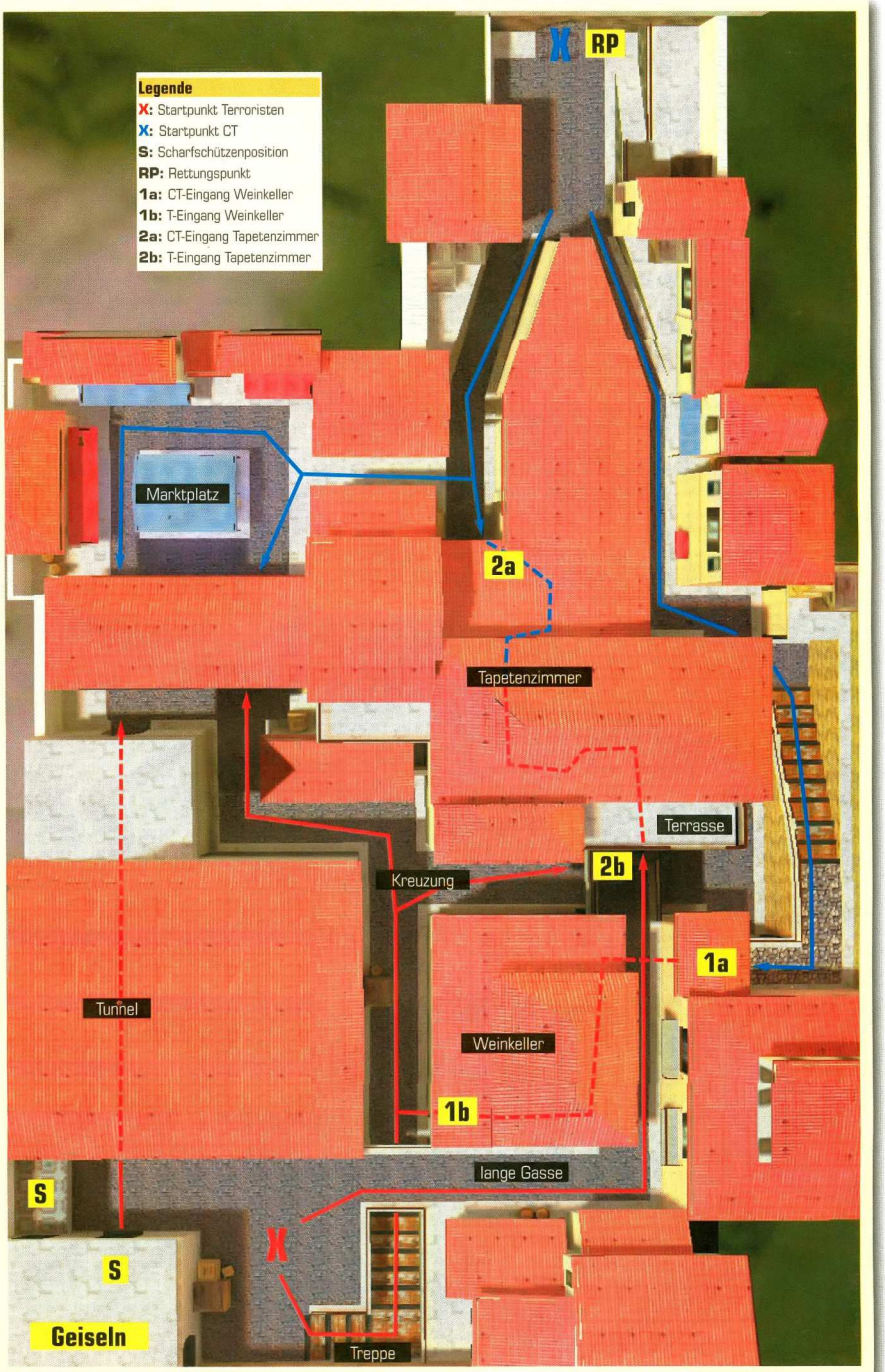
Der zweite Balkon eignet sich hervorragend für einen Scharfschützen. Das Terroristen-Haus liegt direkt vor Ihnen.



Profis kommen ohne große Umwege auf die Terrasse. Zu zweit können Sie per Räuberleiter auch die Dächer erreichen.



Per Räuberleiter geht's hier auf das Dach. Vorsicht: Stürmen die Terrors das Tapetenzimmer, erwischt man Sie beim Klettern.


Legende
X: Startpunkt Terroristen
X: Startpunkt CT
S: Scharfschützenposition
RP: Rettungspunkt
1a: CT-Eingang Weinkeller
1b: T-Eingang Weinkeller
2a: CT-Eingang Tapetenzimmer
2b: T-Eingang Tapetenzimmer
X
RP
Marktplatz
2a
Tapetenzimmer
Terrasse
2b
Kreuzung
1a
Tunnel
Weinkeller
1b
lange Gasse
S
X
S
Geiseln
Treppe



Militia

Typ: Hostage-Rescue/Geiselbefreiung

Taktische Infos

Die Terroristen verschanzen sich mit vier Geiseln in einer Villa. Das zweistöckige Gebäude verfügt über fünf Eingänge. Auf dieser Karte kommen bevorzugt Scharfschützen zum Einsatz. Zwei Routen führen vom CT-Startpunkt zu dem Haus. Oberirdisch gelangt man auf die Vorderseite der Villa. Durch einen Abwasserkanal gelangt man auf die Rückseite des Hauses.

Tipps Terroristen

Sie haben es als Terrorist auf dieser Karte auf jeden Fall leichter. Der Vorplatz lässt sich durch gut platzierte Scharfschützen sichern. Ein zweiter Trupp sollte den Abwasserkanal besetzen, um etwaige Stoßtrupps abzufangen. Sollten Sie über wenig Geld verfügen oder in der Unterzahl spielen, ist es am einfachsten, sich mit den Geiseln in der Garage zu verschanzen. Wenn Sie dort das Licht ausschalten, haben Sie einen Vorteil gegenüber dem Eindringling. Wenn Sie sich allein in der Garage befinden, sollten Sie sich mitsamt der Geiseln auf dem Dachboden der Garage verstecken. Dort haben Sie aus dem hinteren Teil des Raumes eine ideale Schussposition auf beide Zugänge.

Tipps CTs

Auch wenn es meist besser ist, in der Gruppe anzugreifen, macht es auf dieser Karte durchaus Sinn, die Kräfte zu teilen. Ein Trupp versucht sein Glück oberirdisch, der andere im Abwasserkanal. Lassen Sie eine Route unbewacht, fällt Ihnen der Gegner allzu schnell in den Rücken.

Vorplatz (oberirdische Route): Achten Sie besonders auf Scharfschützen entlang der Hausfront. Nutzen Sie die Deckung hinter den Felsen. Oft stürmen übermütige Terroristen Ihnen auch auf dem Vorplatz entgegen. Seien Sie also auf einen schnellen Nahkampf vorbereitet.

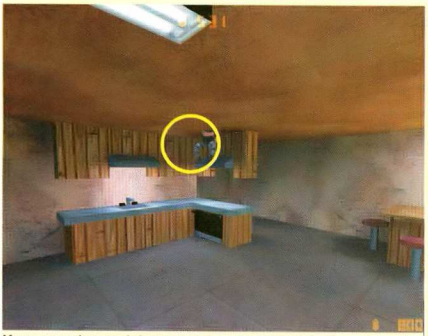
Abwasserkanal (unterirdische Route): Nach dem zweiten Knick in der Abwasserleitung müssen Sie mit Feindkontakt rechnen. Ein Teammitglied (am besten mit einem Scharfschützengewehr) sollte Deckung geben, während die Kollegen zur nächsten Ecke vorrücken. Blend- und Explosivgranaten wirken in der Kanalisation Wunder. Um es dem Gegner besonders schwer zu machen, können Sie am Kanaleingang das Licht ausschalten.



Der Vorplatz der Villa wird für CTs schnell zur Falle. Mit X gekennzeichnete Stellen sind bevorzugte Scharfschützen-Positionen.



Achten Sie auf die nebenstehend eingezeichneten Punkte, wenn Sie als CT mit dem Scharfschützen-Gewehr auf die Jagd gehen.



Kaum zu sehen und deswegen doppelt gefährlich: Terroristen hocken sich mit Vorliebe auf die Dunstabzugshaube in der Küche.



Auch im Abwasserkanal ist die AWP sehr wertvoll. Rechnen Sie an jeder Ecke mit einem gegnerischen Scharfschützen.

Office

Typ: Hostage-Rescue/Geiselbefreiung



Wenn Sie sich nach dem Start sputen, gelangen Sie mithilfe eines Kollegen auf diesen Vorsprung. Dort erwartet Sie der Gegner nicht.

Taktische Infos

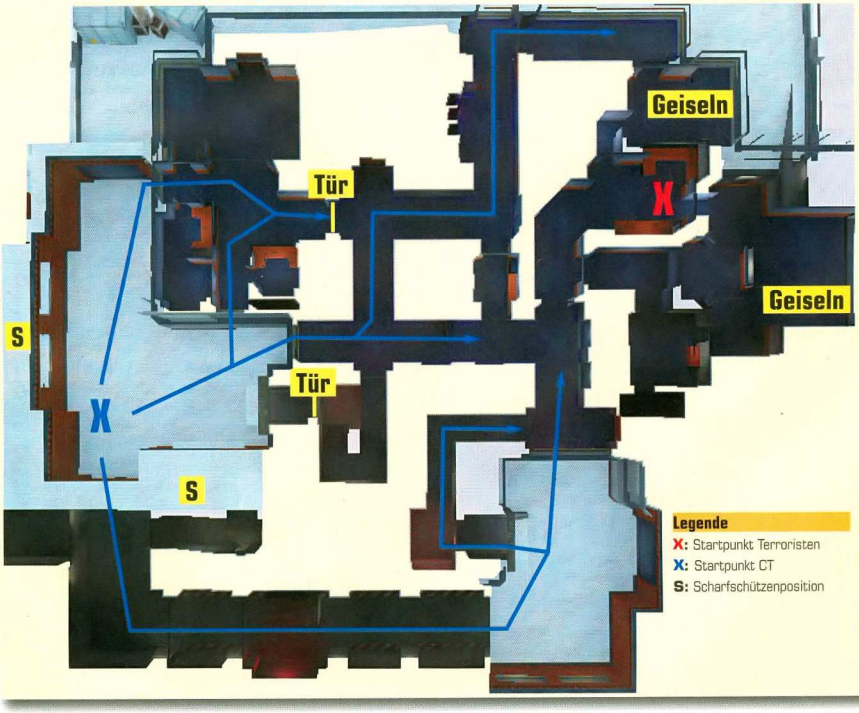
Office ist ein großer Bürokomplex, der mit verwinkelten Gängen und kleinen Räumen gespickt ist. Die CTs gelangen über zwei Hauptrouten in das Gebäude. Da diese Karte sehr klein ist, dauert es nicht besonders lange, bis die beiden Parteien aufeinander treffen.

Tipps Terroristen

Schleppen Sie die Geiseln in einen abgelegenen Raum und sichern Sie die Haupteingänge. Es ist wesentlich schwerer, die CTs zu vertreiben, wenn diese sich erst einmal im Gebäude befinden. Verschanzen Sie sich im Notfall hinter Kisten und Schreibtischen. Ein Scharfschützengewehr macht in dieser Map keinen Sinn, es sei denn, Sie postieren sich vor dem Haus und wehren die erste Angriffswelle ab. Achten Sie vor allem auf das Geräusch, das die mechanischen Türen machen, wenn Sie geöffnet werden. Diese dienen als eine Art Alarmanlage.

Tipps CTs

CTs haben bei dieser Mission reichlich Möglichkeiten, in das Gebäude einzudringen. Daher sollte sich das Team aufteilen und zur gleichen Zeit durch verschiedene Eingänge stürmen, um den Gegner zu verwirren. Postieren Sie einen Scharfschützen hinter dem Fenster (S), damit dieser die ersten Angreifer abwehren kann und den restlichen Gegnern den Weg zum Hinterausgang abschneidet. Die Fenster in den mechanischen Türen dienen hervorragend als Schießscharten. Denken Sie nur daran, dass die Terroristen diese schneller erreichen als die CTs.





Assault

Typ: Hostage-Rescue/Geiselbefreiung

Taktische Infos

Ein großes Lagerhaus wird von den Terroristen gehalten. Die CTs starten außerhalb des Gebäudes und können über drei Zugänge eindringen. Beide Parteien verfügen über Videokameras (Terroristen: vor dem Geiselraum; CT: im LKW am Startpunkt). Diese Karte gehört zu den *CS*-Klassikern und wird schon seit diversen Betas gespielt. Im Internet (z. B. www.counter-strike.de) finden Sie eine neuere Variante zum Download (Assault2k).

Tipps Terroristen

Der größte Vorteil der Terroristen besteht darin, dass die nur warten müssen, bis die CTs durch einen Eingang in das Haus eindringen. Besonders wichtig ist eine gute Verteilung der Spieler im Gebäude, wobei mindestens ein Teammitglied einen Zugang zum Gebäude bewachen muss. Ein Mitspieler sollte mithilfe der Monitore das Geschehen vor dem Gebäude im Auge behalten und gegebenenfalls seine Kollegen über die Position der CTs informieren. Die Terroristen sollten darauf achten, dass das Gitter des Lüftungsschachtes vor dem Geiselraum nicht von der eigenen Partei zerschossen wird. Durch das Geräusch des zerspringenden Gitters wissen Sie sofort, ob die CTs versuchen, durch den Schacht in das Gebäude zu gelangen.

Tipps CTs

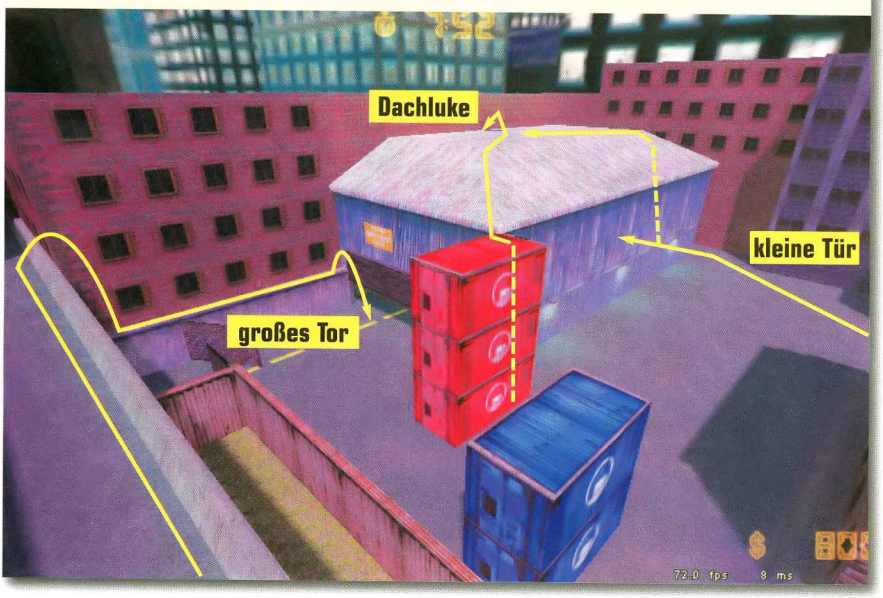
Dach: Den Schacht können Sie durch zwei Ausgänge verlassen. Eine Öffnung befindet sich direkt vor dem Geiselraum und die andere auf der Galerie. Zur Ablenkung können Sie nun eine Granate in den einen Gang werfen und durch den anderen in das Haus eindringen. Für das Ablenkungsmanöver eignet sich besonders der Ausgang vor dem Geiselraum, da sich dort ein Gitter befindet, das mit einem lauten Geräusch zerspringt und die Terroristen anlockt.

Großes Tor: Wenn Sie durch das große Tor eindringen, müssen Sie sich darauf gefasst machen, dass Sie von allen Seiten beschossen werden. Setzen Sie deshalb gerade hier Blend- und Rauchgranaten ein. Ein Alleingang macht an dieser Stelle wenig Sinn, da Sie alleine nicht alle Bereiche abdecken können.

Kleine Tür: Die kleine Tür verursacht so viel Lärm, dass sämtliche Gegner im Gebäude alarmiert sind. Ohne Blendgranaten sollten Sie erst gar nicht versuchen, dort einzudringen.



Vor dem Geiselraum befinden sich drei Überwachungsmonitore. Durch die Lüftungsluke gelangen CTs direkt zu den Geiseln.



Allgemeine Spieletipps

Hostile Waters

Wir zeigen Ihnen anhand der ersten Mission, wie Sie sich bei *Hostile Waters* zurechtfinden und den mächtigen Gegner in seine Schranken weisen.

Allgemeine Tipps

Wie überfalle ich am geschicktesten eine Insel?

Rücken Sie vorsichtig in das Feindesland vor und schalten Sie ein Ziel nach dem anderen aus, ohne dass Sie in den Sichtbereich eines zweiten Gegners geraten. Wenn Sie zum Beispiel zwei Geschütze ausschalten wollen, positionieren Sie Ihr Vehikel so, dass die beiden Geschütze hintereinander stehen. Dadurch steht das eine Geschütz dem anderen im Sichtfeld.

Wozu kann ich komplette Gruppen manövrieren?

Machen Sie sich schon früh und sehr ausgiebig mit der Gruppensteuerung der Truppen vertraut. Zu Beginn des Spiels werden Sie auch allein sehr einfach mit den Gegnern fertig.
Im späteren Verlauf des Spiels haben Sie nur eine Chance zu gewinnen, wenn Sie in einem Verband kämpfen, der aus einer Vielzahl von Einheiten besteht.

Wie stelle ich eine Einheit zusammen?

Bedenken Sie bei der Zusammenstellung Ihrer Einheiten, dass sie unterschiedliche Fähigkeiten haben. Wenn Sie zum Beispiel einen Hubschrauber mit einem Raketenwerfer ausstatten, sollte ein weiterer Hubschrauber ein Maschinengewehr an Bord haben. Bei einem Angriff kann der MG-Schütze die unmittelbaren Gegner erledigen, die mit Raketen schwer zu erwischen sind.

Was muss ich beim Scarab beachten?

Werfen Sie zwischendurch ein Auge auf Ihren Scarab. Dieser stellt sich häufig etwas ungeschickt an und verkeilt sich an Ecken oder bleibt an einem Gegenstand hängen. Große Einrichtungen sollten Sie mit dem Scalpel oder Raketen zerstören, damit der Scarab weniger Arbeit hat und sich auf das Wesentliche konzentrieren kann – nämlich sammeln.
Denken Sie immer daran, dass Sie nur produzieren können, solange Sie über genügend Energie verfügen.

Kann ich den Raketen ausweichen?

Im Verlauf des Spiels treffen Sie auf Hubschrauber, die mit Raketen auf Sie feuern. Diesen können Sie ausweichen, indem Sie auf den Gegner zufliegen, nachdem er eine Rakete abgefeuert hat. Da die Rakete nicht sehr wendig ist, erreicht sie Sie nicht.

Wie hoch soll ich fliegen?

Fliegen Sie immer dicht über dem Boden. So können Sie im Falle eines Angriffs schnell hinter einem Hügel abtauchen. Leider laufen Sie aber auch Gefahr, gegen ein Gebäude oder ein anderes Hindernis zu stoßen.

Mit welchem Gefährt soll ich angreifen?

Überlegen Sie sich genau, mit welchen Gefährt Sie die gegnerischen Stellungen angreifen. Einige Geschütztürme reagieren nur auf Luftziele, wohingegen die normalen Panzer nur auf Bodenziele schießen.

Warum sollte ich einen bestimmten Bereich verteidigen?

Wenn Sie über genügend Energie verfügen, bauen Sie sich einen Wall aus Sentinels. Diese können Sie mit dem Pegasus transportieren und somit Ihre Kampflinie Stück für Stück nach vorne verlagern. So gewinnen Sie an Boden und haben bei einem Angriff gute Rückendeckung.

Soll ich jedem Gefährt einen Charakter zuweisen?

Da Sie zu Beginn des Spiels nur über wenig Charaktere verfügen, sollten Sie Fahrzeuge, die kaum benutzt werden, nur manuell steuern. Der Pegasus zum Beispiel kommt, abgesehen von



Manövrieren Sie Ihren Hubschrauber nach links und fliegen Sie gleichzeitig nach vorne. So entkommen Sie der Rakete.



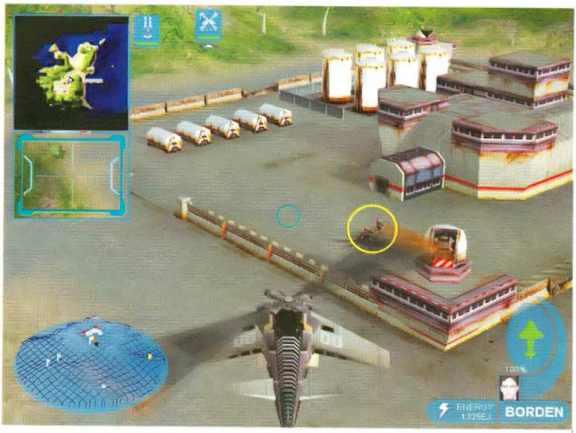
Nachdem Sie die beiden Tanks zerstört haben, können Sie sich in Ruhe mit der Produktionshalle beschäftigen.



Transporteinsätzen, kaum zum Einsatz. Eine Reparatureinheit sollten Sie aber vom Computer steuern lassen, weil diese hauptsächlich während und unmittelbar nach einem Gefecht zum Einsatz kommt.

Warum soll ich Raffinerien zerstören?

Sie werden sich wahrscheinlich die Frage stellen, warum Sie zuerst die Raffinerien zerstören sollen, anstatt das Problem gleich bei der Wurzel zu packen. Sicherlich können Sie die Produktion von Panzern und Hubschraubern dadurch einstellen, indem Sie gleich die Produktionshallen zerstören. Diese Gebäude sind aber so stark gepanzert, dass es eine halbe Ewigkeit dauert, um sie dem Erdboden gleichzumachen. Halten Sie deshalb nach den Fördertürmen und Pumpen Ausschau. Wenn Sie ein paar dieser Gerätschaften zerstört haben, werden die gegnerischen Einheiten nur sehr langsam produziert. Meist brauchen Sie sich später nicht mehr um die Hallen zu kümmern, da keine Einheiten mehr produziert werden können.



Nachdem Sie das Wrack geortet haben, befördern Sie es mithilfe des Pegasus zur Antaeus. Nun können Sie Ihren ersten Kampfhubschrauber produzieren.

Die ersten Missionen

Mission 2

Was muss ich zu Beginn dieser Mission tun?

Bauen Sie jeweils einen Hubschrauber und einen Scarab. Befördern Sie den Scarab auf die Insel und suchen Sie die Gegend nach brauchbarem Müll ab. Sammeln Sie zuerst die 5.500 Energieeinheiten ein, bevor Sie sich dem zweiten Teil der Mission widmen.

Was muss ich mit dem Helikopterwrack anstellen?

Schnappen Sie sich das Hubschrauberwrack, das sich im Inneren der verlassenen Basis befindet. Fliegen Sie es zum Flugzeugträger, wo es recycelt wird. Bauen Sie sich anschließend den Hornet-Hubschrauber, der über Waffensysteme verfügt. Damit lassen sich der Radar und die anschließend angreifenden Helikopter beseitigen.

Mission 3

Was tue ich zuerst?

Fliegen Sie zuerst auf die Insel und zerstören Sie dort die Satellitenanlage und die Förderpumpen. Anschließend sorgen Sie dafür, dass keine weiteren Panzer produziert werden. Zerschießen Sie dazu die Fördertürme vor der Panzerhalle. Lassen Sie den Hubschrauber über dem Gebäude fliegen, damit er es komplett zerstört, und sammeln Sie nun den Müll mit dem Scarab ein. Wenn Sie genügend Schrott für den Nachschub gesammelt haben, fliegen Sie mit dem Hornet zur Mitte der Karte und zerstören die Sicherheitsanlagen.

Was mache ich mit dem Geschütz?

Mit dem Pegasus fliegen Sie das Geschütz zum Trägerschiff und lassen es untersuchen. Suchen Sie währenddessen die letzte Radarstellung und zerstören Sie sie.

Mission 4

Wie zerstöre ich am besten die Hubschrauberbasis?

Kümmern Sie sich zuerst um die beiden Pumpen, damit keine weiteren Helikopter auf dieser Seite der Insel eintreffen. Transportieren Sie danach den Scarab auf das Festland, damit er Sie mit Energie versorgt. Meiden Sie vorerst die Mitte der Insel, da sich dort schwere Geschütze befinden. Fliegen Sie stattdessen in den Nordwesten der Insel und nehmen Sie den Tanklastzug ins Schlepptau. Fliegen Sie anschließend in den nordöstlichen Teil und werfen Sie den Tank auf die Hubschrauberbasis. Mit ein paar Raketen stecken Sie den Tank in Brand. Dessen Explosion sprengt den Hangar in die Luft. Nun können Sie sich in Ruhe die Parabolantenne in der Mitte der Insel vornehmen. Zerstören Sie die vier Geschütztürme, die an den Ecken der Anlage stationiert sind.

Wie zerstöre ich die Antenne?

Wenn das erledigt ist, fliegen Sie zu den Docks und holen sich den zweiten Tank. Diesen werfen Sie neben der Antenne ab und schießen darauf. Warten Sie aber so lange mit der Zerstörung, bis Sie den ausgehenden Funkspruch abgefangen haben.

Mission 5

Wo starte ich meinen Angriff?

Nehmen Sie zuerst die Festung auf dem Berg im Norden unter Beschuss und sammeln Sie den Schrott ein, der in der Gegend verteilt herumliegt. Bergen Sie dann mit dem Pegasus das unbekannte Objekt aus der Festung und bringen Sie es zur Antaeus zurück. Nach einer kurzen Untersuchung können Sie nun den Salamander bauen. Dieses Vehikel kann sich sowohl zu Wasser als auch auf Land fortbewegen. Ihr zweites Ziel befindet sich in der Mitte der Insel. Dort müssen Sie die gegnerische Helikopterproduktion

stoppen, indem Sie die Treibstofftanks zerstören. Achtung: Die Gegend um den Hangar ist gut gesichert. Fliegen Sie anschließend in den Süden und vernichten Sie eine weitere Produktionsstätte für Helikopter. Auf dem Rollfeld steht ein Flugzeug, das Sie ebenfalls zerstören müssen. Aus dem Wrack wächst ein riesiges Alien.

In diesem Moment sollten Sie Ihren Luftangriff stoppen und den Salamander ins Feld schicken. Dieser kann sich um die großen Geschütztürme kümmern, ohne dass diese zurückfeuern. Schicken Sie zuletzt den Scarab in dieses Gebiet, damit dieser die Überreste des Monsters einsammelt.

Wie schütze ich mein Schiff?

Welche Fahrzeuge benötige ich zu Beginn?

Mission 6

Welche Vehikel soll ich bauen?

Bei dieser Mission kann eine falsche Investition verheerende Wirkung haben. Bauen Sie einen Hornet, einen Pegasus und einen Scarab. Setzen Sie den Scarab mit dem Pegasus am Dock ab und recyceln Sie den Pegasus gleich im Anschluss. Mit der zurückgewonnenen Energie errichten Sie einen Sentinel mit Raketenwerfer. Der Hornet sollte in der Zwischenzeit einige Einrichtungen am Dock zerstören, damit der Scarab die Überreste nur noch einsammeln muss. Wenn Sie genügend Energie gesammelt haben, bauen Sie einen weiteren Sentinel. Diesen bestücken Sie mit einem Scalpel, das hervorragend für den Nahkampf geeignet ist.

Als Nächstes errichten Sie einen Scarab mit Reparatureinheit und lassen ihn auf der Antaeus stehen, damit er die umliegenden Sentinels repariert. Ein weiterer Hornet hilft Ihnen, die feindlichen Helikopter und Bomber abzufangen.

Mission 7

Stellen Sie einen Salamander, einen Scarab und einen Hornet her. Überfallen Sie mit diesen Fahrzeugen den Strand und vernichten Sie alle Sicherheitsanlagen, die sich im Umkreis befinden. Geben Sie dem Scarab zwischendurch Anweisungen, wo er zu sammeln hat, damit er nicht nur unnütz in der Gegend herumsteht. Geben Sie dem Salamander Anweisungen, dem Strand in Richtung Nordosten zu folgen. Dort schalten Sie die Verteidigungsanlagen aus, die hauptsächlich nur auf Luftziele programmiert sind. Ist diese Gefahr gebannt, nehmen Sie sich das Boot am Pier vor.

Wo befindet sich der Laser?

Geben Sie dem Charakter die Anweisung, darauf zu feuern, und steuern Sie in der Zwischenzeit den Pegasus in Richtung Hafen. Dort nehmen Sie eine der grünen Kisten an den Haken und bringen sie zur Antaeus, wo sie auf ihren Inhalt untersucht wird. Sobald der Laser erforscht ist, rüsten Sie einen Hornet damit aus und fliegen zu der markierten Stelle auf der Karte. Mithilfe der Zoomfunktion nehmen Sie den Piloten aufs Korn, der neben dem Hubschrauber auf der anderen Straßenseite steht.

Wie zerstöre ich die Anlagen?

Anschließend müssen Sie die feindliche Luftwaffe und deren Versorgungsgebäude vernichten. Diese befinden sich im westlichen Teil der Insel. Fliegen Sie mit dem laserbewaffneten Hornet in die Nähe der Anlage und versuchen Sie sie aus sicherer Distanz auszuschalten. Da sich der Laser nicht besonders gut für fliegende Objekte eignet, sollten Sie sich ein oder zwei weitere Hornets zum Schutz mitnehmen, die entweder mit Raketen oder einem Scalpel ausgerüstet sind. Zur Unterstützung sollten Sie außerdem einen Artillerieschlag vom Flugzeugträger aus befehlen. Wenn dieses Missionsziel erreicht ist, fliegen Sie zu der kleinen Insel im Westen und zerstören das dort vor Anker liegende Schiff. Tipp: In der Nähe des Luftwaffenstützpunkts befindet sich ein Tanklastzug, mit dem Sie das Schiff in kurzer Zeit versenken können.

Wie schütze ich die Antaeus?

Mission 8

Errichten Sie einen Sentinel, einen Scarab, einen Pegasus und einen Salamander. Wenn Sie über genügend Energie verfügen, bauen Sie



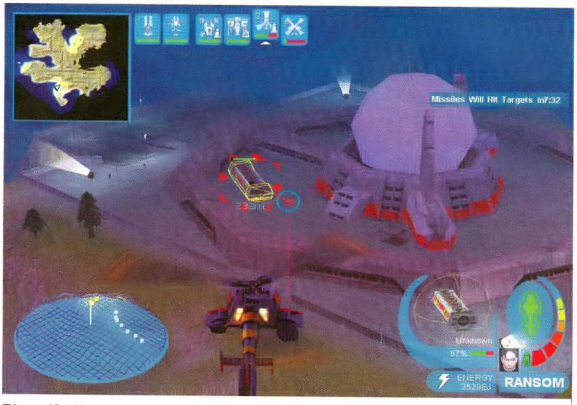
Eine Reparatureinheit ist während eines Gefechts ein Segen. Das Sentinel-Geschütz kann trotz Reparatur noch weiter auf die Gegner feuern.



Diese Kiste enthält einen Laser, den Sie nach kurzer Forschung für Ihre Zwecke nutzen können. Nebenbei hat einer Ihrer Kollegen das Schiff im Hafen versenkt.



einen weiteren Sentinel und transportieren beide auf die Plattformen, die sich am Eingang der nördlichen Schlucht befinden. Die Angreifer haben somit keine Chance, an die Antaeus heranzukommen. Den Müll, der sich mit der Zeit in der Schlucht anhäuft, sammeln Sie mit dem Scarab ein. Die daraus gewonnene Energie nutzen Sie für den Bau einer Reparatureinheit. Diese postieren Sie hinter den beiden Sentinels. Nachdem der Hafen gesichert ist, bauen Sie einen Hornet und schalten damit die weit entfernten Geschütztürme aus.



Die weiße Kugel ist eine der drei Radarstellungen, die Sie unter Zeitdruck zerstören müssen. Die hochexplosiven Kisten, die Sie von den Gleisen geborgen haben, leisten Ihnen gute Dienste bei der Zerstörung des Radars.

Wie zerstöre ich das Kraftwerk?

Im Norden der Insel befindet sich das Kraftwerk, das Sie zerstören müssen. Fliegen Sie dorthin und lassen Sie sich auf dem Weg in keinen Kampf verwickeln. Wenn Sie dort angekommen sind, können Sie das Gebiet auf der Karte sehen und von der Antaeus aus einen Luftschlag auf das Gebäude starten.

Mission 9

Wie gelange ich an die 6.000 Energieeinheiten?

An die 6.000 Energieeinheiten gelangen Sie relativ einfach. Stellen Sie einen Puma her und versehen Sie ihn mit einer Tarnvorrichtung. Schicken Sie ihn anschließend ein paar hundert Meter die Straße entlang Richtung Osten. Dort dient er als Radar für nahende Hubschrauber. Den Scarab schicken Sie in das Lager direkt am Strand und lassen ihn die Silos zerstören und deren Überreste einsammeln. Wenn sich ein feindlicher Helikopter blicken lässt, kehren Sie mit dem Scarab zu der Markierung am Strand zurück. Dort kann der Gegner ihn nicht orten. Wenn Sie genügend Metalle eingesammelt haben, fahren Sie den Scarab in sein sicheres Versteck. Mit dem Puma erkunden Sie anschließend die Insel und merken sich die Orte, an denen sich die drei Radarstationen befinden. Diese erkennen Sie an der weißen, kugelförmigen Kanzel und den vier Scheinwerfern. Begeben Sie sich danach in den nordöstlichen Teil der Insel. Dort entdecken Sie die geheime Raketenbasis. Die Raketen werden kurz nach Ihrem Erscheinen abgefeuert und es bleiben Ihnen nur 18 Minuten, um alle drei Radarstationen auszuschalten. Für diese Aktion brauchen Sie einen Pegasus-Hubschrauber. Fliegen Sie mit ihm zum Strand gegenüber der Antaeus. Dahinter befindet sich das Ende der Gleise, auf denen zwei hochexplosive Container stehen. Befördern Sie diese Container zu jeweils einer Radaranlage. Den dritten Container finden Sie am Gleisende, das sich hinter der Radaranlage im Nordwesten befindet. Mit einigen gezielten Schüssen auf die Container reißt es die Radaranlagen in Stücke.

Lars Theune



Mit dem Laser können Sie Gegner auf große Distanz ausschalten. Diesen Piloten müssen Sie aufs Korn nehmen, bevor er die Zielperson von der Insel fliegt.



Durch diese Schlucht versuchen Panzer zu Ihrem Flugzeugträger vorzudringen. Doch die links und rechts aufgestellten Sentinels stoppen alles, was in ihre Reichweite gelangt.

Komplettlösung

Stupid Invaders

Hinweise

Im Gegensatz zu anderen Adventures können Sie bei *Stupid Invaders* durchaus folgenschwere Fehler begehen – kurz gesagt: Ihre Figur kann und wird des Öfteren ableben. Um Sie rechtzeitig zu warnen, haben wir einen Totenkopf neben jede Passage gestellt, in der diese Gefahr droht. Wenn Sie das Symbol sehen, speichern Sie den Spielstand. Auch wenn es leicht makaber ist, sollten Sie sich die durchaus amüsanten Varianten des Ablebens nicht entgehen lassen. Der Name ist schließlich Programm – allzu smart sind die fünf Charaktere nun wirklich nicht. Einige Textpassagen sind verkehrt herum gedruckt – das ist kein Druckfehler, sondern durchaus Absicht. Damit Sie sich nicht den ganzen Rätselspaß verderben, stehen die expliziten Lösungen auf dem Kopf.

Flucht von der Erde

Ich bin im Klo gefangen! Was nun?



Schauen Sie sich um. Es gibt hier einige Gegenstände, die Sie an sich nehmen können. Bolok steht vor der Tür – vielleicht sollten Sie einen anderen Weg finden. Irgendwie müssen Sie zum Fenster hochkommen.

Kombinieren Sie das Gorgious-Toilettenpapier mit der Saugglocke. Benutzen Sie Ihre neue „Wurfleine" mit dem Fenster – voilà.

Wie kann ich den Weihnachtsmann retten?

Also, eins steht mal fest: Den Weihnachtsmann gibt es nicht. Also kann man ihn auch nicht retten. Tipp: „Wenn der Abfluss mal verstopft ist ..."

Benutzen Sie den Rohrfreipuster (aus der Toilette) mit dem Schornstein.

Ich komme nicht aus der Gruft raus!

Also bitte! So schwer ist das nun wirklich nicht. Es gibt kaum ein Problem, das sich mit Schwefelsäure nicht lösen lässt.

Mund vom Zombie stecken und Schwefelsäure rein. Jetzt haben Sie den Schlüssel für das Vorhängeschloss.

Wie komme ich aus dem Keller raus?

Öffnen Sie nicht die Tür – wenigstens nicht, ohne vorher zu speichern. Sie haben hier nur zwei Dinge – einen Lichtschalter und eine riesige Mausefalle. Früher oder später kommt Bolok durch die Tür am Ende der Treppe!

Legen Sie die Falle ans untere Ende der Treppe und schalten Sie das Licht aus.

Mit dem Huf den Sarg aufbrechen. Trichter in den

Im Haus



Das Haus hat neben dem Keller, aus dem Sie soeben gekommen sind, drei Etagen: Erdgeschoss, erster Stock und Dachboden (samt Dach). Schauen Sie sich um und nehmen Sie alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Meiden Sie den Raumschiffraum (mit dem Loch in der Tür – Dachboden) – dort wartet Bolok auf Sie.

Ich habe das Haus abgesucht. Und jetzt? Ich komme nicht weiter!

Untersuchen Sie mal den hinteren Raum des Dachbodens (dunkler Raum) genauer. Am Fenster ist ein Loch. Da muss was rein! Na? Immer noch nicht gefunden? Dann schauen Sie sich die ganz dunkle Ecke mal genauer an!

In der dunklen Ecke gibt es einen Trittschalter, der eine Lampe anmacht. Jetzt die Kiste benutzen, draufsteigen und die Kuckel vom Regal nehmen.

Da sitzt ein gehässiger Storch auf dem Schornstein!

Genau! Der sitzt auf dem geheimen Eingang zum Raumschiffraum. Leider lässt sich der gefiederte Widerling nicht so einfach von seinem Platz vertreiben. Sie sollten einige Gegenstände gefunden haben, mit denen Sie dem Vieh im wahrsten Sinne des Wortes Dampf unterm Hintern machen können.

zeug finden Sie in einer Schublade in der Küche.

Hurra! Ich bin im Raumschiffraum!

Halt! Stopp! Nicht zu früh freuen! Da steckt jemand im Schrank! Sie brauchen etwas sehr Dehnbares. Waren Sie in Candys Zimmer? Haben Sie im Kleiderschrank gesucht?

Benutzen Sie die Unterhose (unglückliche Übersetzung – es handelt sich um eine Strumpfhose) mit dem Schrank. Gehen Sie in den Garten (Zugang über die Küche im Erdgeschoss) und binden Sie das Ende der „Leine" an den Rasenmäher. Rasenmäher marsch und schon ist der Bösewicht vorübergehend lahm gelegt.

Wie enteise ich meine Freunde?

Hier helfen wieder nur die Utensilien von Candy weiter. In ihrem Zimmer gibt es eine abgeschlossene Schublade. Suchen Sie im Badezimmer nach dem dazugehörigen Schlüssel. Um genügend „Reichweite" zu haben, brauchen Sie eine Verlängerung!

In der Waschmaschine finden Sie einen Schlüssel, der Candys Schublade öffnet und Ihnen einen Föhn beschert. Jetzt benötigen Sie nur noch das Verlängerungskabel aus dem Fernsehraum.

Auf der Suche nach Kuh-Dung



In der Rolle von Gorgious und Candy müssen Sie Kuhmist für das Raumschiff besorgen. Auch wenn Sie direkt neben einer riesigen Dungfabrik landen, heißt das nicht, dass Ihre Aufgabe leicht wird.

Da ist ein Kanaldeckel – wie kann ich ihn öffnen?

Geduld! Haben Sie sich die Baby-Hühner mal genauer angeschaut? Gut, dann wissen Sie ja nun, dass die Vie-



cher sehr allergisch auf direkte Ansprache reagieren. Wenn Sie den Screen mit dem Kanaldeckel wieder verlassen, erscheint „Huhnzilla". Was bei Babys funktioniert, geht auch mit Riesenhühnern.

Sie übernehmen kurz die Kontrolle über Candy. Es gibt nur einen Weg und die Ärmste landet im Liebesnest bei Nelson. Während Candy sich nun sehr zweifelhaften Freuden hingibt, muss Gorgious die Lage klären.

Wie komme ich an den Dung-Hammer?

Im Büro finden Sie jede Menge Dung-Skulpturen. Uns interessiert jedoch nur der Hammer auf der kleinen Bühne. Vorsicht: Sein Besitzer hat das „Kunstwerk" nicht unbewacht gelassen. Sie brauchen dringend eine Panzerung!

Und wie um alles in der Welt komme ich an eine Panzerung?

Im Vorraum steht ein großer Topf. Er ist leider zu schwer für den kleinen Gorgious. Machen Sie ihn leichter und sich dabei schwerer.

Ich bin bei einem Schweißer! Wie komme ich an die Gasflasche?

Höflich fragen bringt hier nichts. Wenn Sie das Objekt der Begierde einfach so an sich nehmen, handeln Sie sich ganz schnell eine neue Frisur ein – unangenehm! Versuchen Sie es stattdessen lieber mit der altbewährten Methode, an etwas heranzukommen: rohe Gewalt.

Was hat es mit dem rosa Hund auf sich? Und wie komme ich an dem Mistvieh vorbei?

Testen Sie zunächst einmal mit der Holzbohle und dem Amboss die Aggressivität des Tieres aus. Aus diesem Experiment lassen sich zwei Erkenntnisse ableiten: 1) Das Tier frisst alles, was man ihm vorwirft. 2) Solange der rosa Fleischklops da sitzt, kommen Sie nicht lebend an ihm vorbei. Sorgen Sie dafür, dass er „in die Luft geht".

Ich bin im Abstellraum. Was soll ich hier?

Der Hund war schließlich nicht umsonst da. Schnappen Sie sich das Skateboard. Schließlich weiß man nie, wofür man so was mal braucht. Im hinteren Teil des Raumes müssen Sie auf die Kisten steigen. Leider ist Gorgious dafür zu klein. Sie brauchen eine Art Treppe.

Okay – ich habe alles, nur keinen Kuhmist!

Ohne Kuh kein Mist. Plaudern Sie ein wenig mit den Kühen an der Außenwand des Silos. Eine sollte anders als der Rest sein. Sie suchen nach einer Möglichkeit, eine der Kühe aus dem Silo zu zerren.

Toll – jetzt steht hier eine Kuh rum und ich kann sie nicht bewegen!

Haben Sie schon mal Möbelpackern beim Transport eines Klaviers zugeschaut? Genau so machen Sie's auch!

Ich bin immer noch beim perversen Nelson gefangen!

Sehen Sie sich um! Nelson schläft. Im Badezimmer sollten Sie zwei nützliche Gegenstände finden. Außerdem gibt es bei Nelson auch noch eine Bar – dort sammeln Sie den aufblasbaren Sessel ein. Sie dürfen keinen Lärm machen, wenn Sie das Appartement verlassen!

Ich finde keinen Ausgang! Wo geht's hier weiter?

Von Nelsons Appartement geht es nach links und im nächsten Screen nach vorne. Hier gibt es einen Teil des Bodens, der anders aussieht. Stellen Sie den aufblasbaren Sessel dort ab und machen's sich gemütlich.

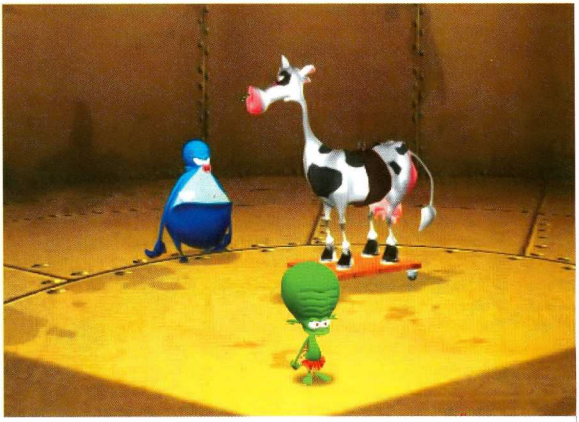
Ich bin an einem ekelhaft grünen Aquarium!

Hier sollten Sie zunächst den Staubsaugerschlauch an sich nehmen. Gehen Sie dann weiter in die Küche. Den schwer beschäftigten Sushi-Koch sollten Sie lieber



Dieser pinke Köter ist brandgefährlich. Er verschlingt einfach alles, was Sie ihm vorwerfen. Damit Sie passieren können, müssen Sie das richtige „Futter" finden.

nicht ansprechen. Da sich Candy weigert, ohne ihren Bikini in das Aquarium zu hüpfen, nehmen Sie den Tauchanzug. Unter Wasser kommen Sie zum gelben U-Boot. Bitte denken Sie daran: Candy weiß vielleicht, wie man Raumschiffe repariert, kennt sich aber nicht mit U-Booten aus.



Endlich haben Sie eine Kuh. Ohne weiteres kommen Sie aber nicht an die Sch... Sie brauchen erst eine Büchse warmes Chili und ein geeignetes Behältnis.

Der eiserne Vorhang ist nicht weit genug auf.

Also bitte! Gehen Sie halt einfach weiter – ist ja nicht so, als gäbe es hier unendlich viele Wege. Kennen Sie *Krieg der Sterne*? Drücken Sie mal auf den roten Knopf im nächsten Raum. Ausnahmsweise sterben Sie hier nicht.

Was stelle ich im Knast an?

Sie können Ihren Freunden hier nicht helfen. Verlassen Sie den Zellblock und gehen Sie die Brücken entlang bis zum Fahrstuhl. Sie kommen nur in der ersten Etage weiter. Gehen Sie als Erstes in den Gasraum links. Dort nehmen Sie die leere (grüne) Flasche. Die andere Tür führt Sie in den Sektionssaal (nicht nach unten gehen!). Sie erinnern sich, dass die Wissenschaftler ausnahmslos bierernst sind. Unternehmen Sie etwas dagegen!

Ich habe Gorgious wieder gefunden! Wie komme ich nun an Kuh-Dung?

Sie brauchen den Traktor, warmes Chili und eine Möglichkeit, um das wertvolle Gut aufzufangen. Mit dem Mechaniker am Traktor verfahren Sie in gewohnter Manier: brutal (Knopf drücken!). In der Küche steht ein Gasherd, den Sie flottmachen müssen. Nach dem geeigneten Behältnis sollten Sie auch in der Küche suchen.

Wie geht es jetzt weiter?

Haben Sie Igor durchsucht? Sie sollten zwei neue Gegenstände haben. Jetzt denken Sie mal scharf nach, wo diese zum Einsatz kommen könnten. Sind Sie schon in Etage 3 gewesen?

Wie komme ich aus der Zelle?

Vielleicht verstehen Sie die Fliege nicht – Candy scheint jedoch der Fliegensprache mächtig zu sein. Plaudern Sie ein wenig. Sie gelangen zum Haus eines Roboters. Suchen Sie nach einer geeigneten Verkleidung!

Ich stecke fest!

Säure tut selbst Aliens nicht gut – also Finger weg. Suchen Sie lieber in den sterblichen Überresten nach nützlichen Gegenständen. Sie sollten drei Dinge finden – ein „Behältnis" und die Zutaten für eine Art Wurfanker.

Wie komme ich aus dem Kühlraum raus?

Steigen Sie nach oben. Sie müssen irgendwie das große Tor öffnen. Der Fleischerhaken hat damit nur indirekt zu tun. Sie können mit ihm das Gasrohr aufschlagen. Jetzt fehlt nur noch der zündende Funke.

Mir wird der Weg von Möbeln versperrt.

Besorgen Sie sich zunächst die Axt. Da die großen Möbel keine Angst vor Ihnen haben, müssen Sie auf gute, alte Mafia-Art dem Schwächsten drohen.

Area 52



Leider sind alle fünf Charaktere nunmehr in der Gewalt des bösen Doktor Sakarin. Sie müssen für die Rettung sorgen. Innerhalb des Kapitels spielen Sie nochmals alle Figuren.



Die Fliege versperrt mir den Weg!



Das liegt daran, dass Sie Ihren Flug noch nicht bezahlt haben. Suchen Sie mal bei Ihrem letzten Liebhaber. Der versteckt sein Geld auf altbewährte Art und Weise. Zum Dank für die großzügige Bezahlung nimmt Sie die Fliege noch ein Stückchen mit.

Das Geld liegt unter dem Couchkissen.

Was hat es mit den Teleportern auf sich?

Jede Kammer hat eine Nummer. Wenn Sie bei Kammer 1 anfangen, können Sie schnell das System hinter der Sache erkennen. Kammer 1 bringt Sie zu Kammer 2. Wenn Sie erneut Kammer 2 benutzen, kommen Sie nicht vom Fleck. Tipp: Rechnen, 1. Klasse.

Die nächste Kammernummer ist immer die Summe der beiden vorherigen. 1 bringt Sie zu 2, weiter geht's in Kammer 3 (1+2=3). Diese bringt Sie in Kammer 5 (3+5=8 also weiter in Kammer 8). Schließlich landen Sie in Kammer 21.

Ich bin in einer Kommandozentrale.



Wenn Sie den Teleporterkreis betreten, finden Sie einen roten Knopf (Fußpedal benutzen), der eine geheime Tür öffnet. Leider schließt sich diese Tür immer dann, wenn Sie gerade davor stehen. Tipp: Suchen Sie etwas Schweres, um den Schalter unten zu halten. Sie haben noch einen unbenutzten Gegenstand im Inventar.

Sie müssen in den Knast zurückkehren und dort mit der Karte von Igor den Back-stein-Alien befreien. Diesen legen Sie dann auf den Schalter.

In dem Geheimraum ist ein Spiel mit vier Lampen. Was ist das?

Also bitte. Haben Sie nie was vom legendären *SENSO* gehört? Das ist ein Spiel für Kinder. Na? Drauf gekommen? Prima.

Einfach die Sequenzen nachspielen.

Ich bin in einem Riesen-Bad.



Die Dusche hilft Ihnen nicht weiter. Das Stichwort lautet: Toilettentieftaucher. Sie gelangen in ein riesiges Labyrinth – im Schnitt werden Sie 10 bis 15 Minuten damit beschäftigt sein, den „Ausgang" zu finden. Sorry – es gibt kein System. Sie müssen schon selber suchen. Irgendwann treffen Sie dann auf eine Schnecke, die Sie zum Ausgang bringt. Dort fressen Sie ein Alien.

Wie komme ich an dem Ventilator vorbei?

Sprechen Sie mit dem Roboter. Eine Fußmassage bringt ihn dazu, seine Metallschuhe auszuziehen. Der Weg ist frei. Wenn Sie auf der anderen Seite sind, müssen Sie den Roboter wieder aus dem Ventilator befreien.

Ich steh in der Wüste!

Verlassen Sie das Bild nach rechts. Gehen Sie zum großen Berg und benutzen dort das Sprechrohr.

Ich sitze in einem Toaster fest!



Gehen Sie schnell nach unten und benutzen die Feder. Per Teleporter geht's dann in einen großen Raum voller Zahnräder. Hier sei nur gesagt: Gehen Sie nach oben und lösen Sie die Blockade.

Sie müssen etliche Leitern und Fahrstühle nehmen, nur um eine Ratte zu befreien. Gehen Sie anschließend wieder nach unten und drücken den grünen Knopf. Verlassen Sie dann den Raum.

Sie spielen kurz Stereo. Verlassen Sie den Raum nach links.

Der Berg ist auf. Und nun?



Die Wüste ist neun mal neun Felder groß und im Osten durch einen Zaun abgegrenzt. Wenn Sie die Einöde in einer anderen Richtung verlassen, sterben Sie. Sie müssen zwei Gegenstände finden und zum Berg zurückkehren.

Verlassen Sie den Screen nach unten und dann nach rechts. Totenkopf: 2 Süd, 1 Ost. Von der Wippe zum Schlauch: Bild nach links verlassen und dann 5 West, 2 Nord. Vom Schlauch zur anderen Seite des Bergs: 6 Ost, 1 Nord, 1 West.

Wie komme ich nach unten?



Bungee! Leider ist das „Seil" ein wenig zu lang. Sie müssen es kürzen.

Totenkopf mit Schlauch benutzen, um das überflüssige Ende abzuschneiden. Unten angekommen, befreien Sie Ihre Freunde.

Was mache ich jetzt – meine Freunde werden bedroht!



Versuchen Sie, die Rakete startklar zu machen. Sie haben keinen Sprit.

Gehen Sie ganz nach unten (bis an die Triebwerke) und benutzen den Fahrstuhl. Zurück kommen Sie mit einem Fass Sprit, das Sie in die Rakete pumpen. Dann zurück in die Rakete, im Maschinenraum das Rad drehen, noch eine Etage nach oben und den Schalter ziehen. Jetzt ganz nach oben und „Ignition".

Florian Weidhase



Mitten in der Wüste von Area 52 finden Sie die Überreste eines Kindes. Der Schädel wird Ihnen noch das Leben retten. Dafür muss zunächst der Stein weg.

Allgemeine Spieletipps

Theme Park Manager

Aller Anfang ist schwer



Dreck und Abfall sorgen für große Unzufriedenheit unter den Parkbesuchern. Legen Sie die Einsatzbereiche daher sorgfältig fest und behalten Sie immer die Toiletten im Auge.

Ich habe so viele Achterbahnen, aber die Besucher sind trotzdem unzufrieden!

Sehen Sie sich die Besucher an. Es gibt drei Altersklassen: Kinder, Erwachsene und Rentner. Jede hat andere Erwartungen und Bedürfnisse. Achten Sie deshalb auf Ausgewogenheit bei den Fahrgeschäften. Errichten Sie neben halsbrecherischen Achterbahnen für die Erwachsenen auch Hüpfburgen für Kinder und Schießbuden für die Rentner. Je ausgewogener der Park, desto zufriedener die Besucher.

Meine Besucher sind immerzu durstig!

Errichten Sie neben Pommesbuden stets noch einen Getränkeladen – nach den salzigen Pommes folgt meist der große Durst. Und den können die Parkgäste dann ein paar Schritte weiter stillen. Nicht vergessen: Stellen Sie eine Damen- und eine Herrentoilette in unmittelbarer Nähe auf, damit die Besucher nach ihrer Mahlzeit auch gleich auf dem stillen Örtchen verschwinden können.

Nach der Achterbahn übergeben sich die Fahrgäste immer! Was soll ich tun?

Wenn die Achterbahn nicht zu rasant ist (Geschwindigkeit reduzieren!), liegt es vielleicht an Pommesbuden oder Hot-Dog-Ständen. Vor allem, wenn der Fettgehalt der Hot Dogs hoch ist, müssen Sie damit rechnen, dass sich die Fahrgäste übergeben. Achten Sie darauf, dass Imbissbuden nicht unmittelbar neben dem Eingang einer Achterbahn liegen.

Das Personal

Ich habe genügend Angestellte, aber trotzdem läuft alles drunter und drüber!

Legen Sie für jeden Angestellten einen Einsatzbereich fest. Ohne Einsatzbereich laufen die Angestellten planlos durch den Park und arbeiten mal hier und mal dort. Fangen Sie möglichst früh mit der Einteilung an!

Meine Fahrgeschäfte fallen ständig aus! Wo ist der Mechaniker?

Setzen Sie einen Mechaniker für ein bis zwei, aber höchstens drei Attraktionen ein. Wenn es mehr sind, kommt er in Zeitnot und der Zustand der Fahrgeschäfte wird kritisch. Oft können Sie der Kaufbeschreibung entnehmen, wie anfällig das Fahrgeschäft für Defekte ist. Planen Sie den Einsatzbereich dementsprechend.

Mein Park ist total verdreckt – putzt hier überhaupt jemand?

Abfall auf den Straßen und verschmutzte Toiletten sehen nicht nur hässlich aus – der Anblick erhöht auch die Unzufriedenheit der Besucher. Stellen Sie lieber ein bis zwei Putzleute mehr ein, als Sie brauchen. Außerdem müssen Sie ihre Einsatzbereiche sorgfältig planen. Setzen Sie rund um die Toiletten lieber zwei Putzleute ein und sorgen Sie dafür, dass sich einer von den beiden ausschließlich um die Toiletten kümmert.

Wozu brauche ich Wachleute?

Je größer der Park, desto mehr Streitigkeiten, Schauermärchen und Stinkbomben. Setzen Sie besonders in den meistbesuchten Teilen des Parks Wachleute ein. Diese sorgen dafür, dass Unruhestifter den Park so schnell wie möglich verlassen. Unterstützen Sie Ihre Wachmänner nach Möglichkeit mit Sicherheitskameras. Sie wirken abschreckend auf Unruhestifter.

Wozu brauche ich Clowns? Sind die nicht überflüssig?

Nein! Clowns bringen die Besucher zum Lachen und machen sie dadurch zufriedener. Setzen Sie Clowns am besten dort ein, wo sich die meisten Besucher aufhalten. Clowns wirken übrigens Wunder, wenn die Parkbesucher aufgrund einer Stinkbombe oder anderen Schereereien verärgert sind!

Die Wissenschaftler kosten so viel Gehalt!

Drei bis vier mittelmäßige Wissenschaftler reichen völlig aus, um in relativ kurzer Zeit alle Verbesserungen, Läden und Extras zu erforschen. Wenn Sie vorerst alles erforscht haben, können Sie getrost alle Forscher bis auf einen entlassen, um die Gehaltskosten zu senken.

Gehaltsforderungen nachgeben?

Nein. Bei einer Gehaltsforderung sollten Sie stets versuchen, mit dem Angestellten



zu handeln. Bieten Sie ihm beispielsweise die Hälfte seiner Forderung an. Sollte er dann immer noch auf seinen Vorstellungen beharren, müssen Sie abwägen. Finde ich einen neuen Mitarbeiter, der ebenso gut ist? Oder kann ich auf seine Erfahrung und seine Kompetenz nicht verzichten?

Meine Angestellten sind ständig erschöpft – was kann ich dagegen tun?

Bauen Sie Personalräume. Dort können sich Ihre Mitarbeiter ausruhen und neue Energie für den nächsten „Einsatz" tanken. Achten Sie darauf, dass die Personalräume nicht zu weit vom Einsatzgebiet entfernt sind. Wenn es zu wenige oder gar keine Personalräume gibt, treten die Angestellten in den Streik! Doch aufgepasst: Gibt es aber zu viele, ruhen sich die Angestellten zu oft aus.

Preise & Co.

Eines meiner Fahrgeschäfte hat kaum Besucher, wieso?

Das kann viele Gründe haben. Verschaffen Sie sich regelmäßig einen Überblick über die Gedanken der Besucher („Meinungsüberblick ansehen"). Schrauben Sie die Geschwindigkeit etwas herunter, wenn sich die Gäste fürchten. Verbilligen Sie die Preise, wenn die Mehrheit meint, der Eintritt sei zu teuer. Vielleicht liegt das Fahrgeschäft aber auch zu weit entfernt von den anderen Attraktionen?

Infostände sind Platzverschwendung – oder nicht?

Mit Infoständen können Sie Werbung für ein Fahrgeschäft treiben. So lassen sich die Besucherzahlen bei älteren oder weiter entfernten Attraktionen leicht in die Höhe treiben! Infostände sind übrigens auch ideal, wenn Sie eine bestimmte Anzahl Ballons oder Würstchen verkaufen müssen.

Wie kann ich den Absatz von Imbissbuden steigern?

Erhöhen Sie bei der Pommesbude den Salzgehalt, damit die Besucher durstig werden und gleich noch ein Getränk kaufen. Wenn Sie im Getränkeladen den Eisgehalt erhöhen, ist weniger Getränk im Becher – die Gäste kaufen dann oft noch ein Getränk nach. Am Hot-Dog-Stand erhöhen Sie den Fettgehalt. Dadurch schmecken die Hot Dogs besser und die Besucher kaufen eventuell einen zweiten Snack.

Was hat es bei den Schießbuden mit der Gewinnchance auf sich?

Wenn die Gewinnchance zu hoch eingestellt ist, verlieren Sie mehr Geld, als Sie einnehmen. Ist die Gewinnchance zu niedrig, fehlt den Besuchern der Anreiz, zu spielen. Locken Sie die Gäste mit etwas hohen, aber dafür seltenen Gewinnen. Wie oft gewonnen wird, können Sie der „Liste der Attraktionen" entnehmen.

Was bringen mir Fotokioske?

Bares Geld! Errichten Sie für jede beliebte Attraktion auch einen Fotokiosk. Auf diese Weise können Sie noch mehr Profit aus einem Fahrgeschäft schlagen. Achten Sie aber darauf, die Standard-Einstellung von 40 auf 20 Dollar herunterzusetzen. Achtung: Wie für alle anderen Attraktionen müssen Sie auch für den Betrieb eines Fotokioskes aufkommen. Wenn die jeweilige Attraktion nicht wirklich beliebt ist, kaufen die Kunden auch weniger Fotos: Es kommt zu einem Minusgeschäft. Reißen Sie in diesem Fall den Kiosk wieder ab, um Platz für Attraktionen zu schaffen, die mehr Geld einbringen.

Aufgaben & Ziele

Um was kümmere ich mich zuerst?

Versuchen Sie, die Aufgaben möglichst früh zu erfüllen, da zu Anfang kaum Probleme bestehen. Der Park ist sauber und Besucher sowie Angestellte sind leicht zufrieden zu stellen. Wenn Sie eine Aufgabe erfüllt haben, erhalten Sie übrigens goldene Eintrittskarten. Sie sind der Schlüssel zu den Sonder-Attraktionen, die die Besucher in Scharen in Ihren Park ziehen! Obwohl die frühzeitige Erfüllung der Aufgaben sehr wichtig ist, sollten Sie nicht das jeweilige Ziel aus den Augen verlieren. Wenn Sie eines erfüllen, wird jeweils ein zusätzlicher Bereich des Parks und der Zugang zu einer Sonder-Attraktion frei!

Silke Menne



14 Gäste haben diesen Monat ein Foto von sich in der Achterbahn gekauft. Bei 11 Dollar Gewinn pro Foto sind das 154 Dollar!



Die rasende Rakete – ein Schnäppchen? Erhöhen Sie ruhig die Preise – die Fahrgäste sind bereit, ein paar Dollar mehr zu bezahlen!



Erste Hilfe

Zeus

Nehmen Sie beim ersten Abenteuer die Stadt Cithaeron so schnell wie möglich ein (am einfachsten mit den Soldaten von Ares). Dadurch macht Cithaeron Ihnen in einer der nächsten Missionen Wein zum Geschenk. Zum einen benötigen Sie diesen als Tribut, zum anderen müssen Sie die Stadt in einer der nächsten Missionen ohnehin einnehmen.

Nehmen Sie im dritten Abenteuer als erste Kolonie Amphipolis. Wenn Sie dort alle Ziele erreicht haben, klicken Sie aber noch nicht auf „Sammeln", denn an dem Marmor können Sie sich eine goldene Nase verdienen! Wenn die Stadtkasse voll ist, klicken Sie schließlich auf „Sammeln", um die Mission zu gewinnen. Jetzt können Sie in den nächsten Missionen mit einem großen Geldpolster weiterspielen.

Peter Correl

C&C: Alarmstufe Rot 2

Chrono-Rush

Wenn Sie Chronolegionäre in Infanteriebekämpfungsfahrzeuge stecken, haben Landeinheiten fast keine Chance mehr. Sollte der Gegner jedoch versuchen, die IBFs mit Lufteinheiten zu zerstören, lassen Sie die Chronolegionäre einfach wieder aussteigen!

IBF	Wirkung
GI	MG-Geschützturm
Spion	MG-Geschützturm
Tanya	MG-Geschützturm
Rekrut	MG-Geschützturm
Ingenieur	Mobile Werkstatt
Chronolegionär	Chrono-Geschütz (kann sich nicht teleportieren)
Wachhund	–
Flak-Trooper	Flak-Geschütz
Tesla-Trooper	Kleinerer Tesla-Panzer
Ivan	Kleinerer Spreng-LKW
Yuri	Psychopanzer (Yuris Sekundärangriff)
Desolator	Desolatorpanzer
Terrorist	Kleinerer Spreng-LKW
Sniper	Sniper-Geschütz

Florian Veith

Theme Park Manager

1. Je größer Ihr Park ist, desto schwieriger ist es, Leute zu weit entfernten Attraktionen zu locken. Brunnen, Bäume oder Büsche wirken Wunder: Wenn die Gäste etwas zum Gucken haben, nehmen sie auch größere Laufwege auf sich.

2. Legen Sie von Anfang an die Einsatzgebiete der Arbeiter fest, um später genau zu wissen, wer welche Aufgabe übernimmt – sonst geht irgendwann die Übersicht flöten und Sie zahlen Gehälter an Arbeiter, die nur nutzlos herumstehen.

3. Warten Sie nicht zu lange mit der Annahme, wenn die Mitarbeiter neue Aufgaben stellen. Oft erschweren sich die Spielziele (beispielsweise, wenn Sie einen Streik der Mitarbeiter unterbinden müssen), da der Park zu groß und somit schwieriger zu managen wird.

4. Wer die Geschwindigkeit sämtlicher Attraktionen aufs Maximum stellt, erreicht zwar den höchsten Spaßfaktor, kann die Besucher aber auch abschrecken. Außerdem entleeren die Gäste in spektakulären Fahrgeschäften gerne ihren Magen, was dazu führt, dass sie mehr Putzpersonal benötigen.

5. Wenn allgemein ein geringer Spaßfaktor herrscht, sorgen Clowns für wahre Wunder. Wenn das nichts hilft, sind die Einrichtungen schuld: Dann empfiehlt sich eine Finanzanalyse – wenn eine Bude fortwährend rote Zahlen schreibt, sollten Sie vor einem Abriss nicht zurückschrecken.

Redaktion



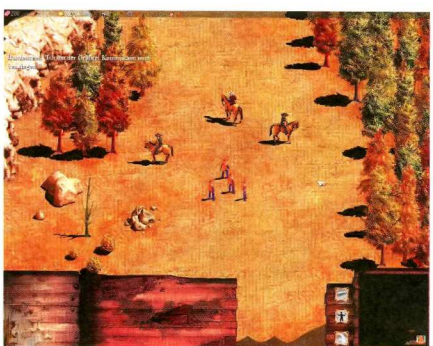
Wir haben unseren Park reichlich ausgeschmückt: je mehr Dekoration, desto glücklichere Besucher.

Patrizier 2

Folgende Handelsstrategie ist in *Patrizier 2* besonders sinnvoll: Kaufen Sie in Danzig (Heimatstadt) 100 Fass Bier und segeln Sie damit nach Nowgorod. Dort wird das Bier mit mindestens 10 Goldstücken Gewinn wieder verkauft. Mit dem restlichen Bier und der maximalen Menge an Holz oder Ziegeln geht es weiter nach Reval. Dort verkaufen Sie alles und kaufen – je nach Preislage – 10 bis 15 Fass Felle ein. In Lübeck verkaufen Sie 5 bis 10 Fass Felle und besorgen sich Eisenwaren. Jetzt wieder zurück nach Danzig, wo Sie einen Großteil der Eisenwaren an den Mann bringen. Laden Sie etwa 10 Fass Eisenwaren für den Eigenbedarf in das eigene Kontor. Wiederholen Sie diese Runde ununterbrochen und segeln Sie ab und zu mit einer Ladung Bier nach Thorn, um günstig Holz, Honig oder Ziegel einzukaufen.

Carsten Färber

America



Wenn die drei Reiter zusammenbleiben, kämpfen sie dank zusätzlicher Moral gleich noch mal so gut.

Wer viele Einheiten steuert, sollte sich die Kämpfer auf Zifferntasten legen (Gruppe auswählen, dann STRG + Zifferntaste). Anhand dieser Hotkeys lassen sich die Einheiten im Gefecht besser handhaben. Zweimaliges Drücken auf den entsprechenden Hotkey bewirkt, dass die Kamera-Ansicht auf die ausgewählte Truppe springt.

Für Angriffe ist ein Anführer wegen der Moral-Boni meist unverzichtbar. Während die normalen Krieger stets im aggressiven Modus angreifen sollten, lassen Sie den Anführer im Hintergrund die Stellung halten, damit dieser nicht frühzeitig das Zeitliche segnet.

Sobald die Kontrahenten schwere Geschütze wie Kanonen auffahren, sollten sich die eigenen Truppen wegen des Flächenschadens nicht zu eng auf einem Fleck tummeln. Lassen Sie die Krieger eine weitläufigere Formation annehmen.

Die gegnerischen Einheiten sind nicht besonders schlau und greifen oft an derselben Stelle an – das kann man sich zunutze machen, indem man dort Verteidigungstürme positioniert, diese mit Kämpfern füllt und Fallen aufstellt. Ressourcen sollten deswegen nicht dazu verwendet werden, die ganze Basis vollständig abzusichern, da dies schlichtweg nicht notwendig ist.
Es empfiehlt sich, Sammelpunkte von Produktionsstätten festzulegen, damit Sie nicht alle Einheiten manuell zu strategischen Knotenpunkten lenken müssen. Das spart Zeit und gibt mehr Raum für Ressourcen-Management.

Cheats
Drücken Sie während des Spiels ENTER und geben Sie dann einen der folgenden Cheats ein:

liangeteverything	5.000 Einheiten Nahrung, Holz und Gold sowie 100 Gewehre und Pferde
goldinmypockets	1.000 Gold
iwantfastfood	1.000 Nahrung
woodisverygood	1.000 Holz
horsesarecrazy	10 Pferde
icanwineverythingnow	Level gewinnen
gimmemorefirepower	Mehr Feuerkraft
iwantareallybadguy	Billy the Kid erscheint
iwantareallystronghero	Gall erscheint
iwantanamericanhero	David Crocket erscheint

Redaktion

Cossacks: European Wars

Drücken Sie ENTER und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

money	Erhöht alle Werte (Gold, Nahrung etc.) um 150.000 Einheiten
supervizor	Deckt die ganze Karte auf
izmena	Wechselt mit den Tasten (1) bis (9) zwischen den einzelnen Spielern
multivar	Zugriff auf alle Einheiten mit (P)
www	Aktiviert die Cheats supervizor, multivar und izmena

In jeder Mission gibt es unterschiedliche Schwerpunkte, doch Gold ist immer der wichtigste Rohstoff. Das liegt an den besseren beziehungsweise stärkeren Truppen, die Gold fordern. Aber auch die Forschungen zehren stark an den Vorräten. Nehmen Sie daher nach Möglichkeit zuerst die Goldminen ein, um den Gegner zu schwächen.

Stellen Sie eine Armee auf keinen Fall nur aus einer Sorte Fußtruppen oder Reitern zusammen. Der Gegner stellt sich darauf ein und hält mit den entsprechenden Truppen dagegen (bei langsamen Fußtruppen zum Beispiel mit schnellen Reitern oder bei Musketieren mit Kanonen). Egal, ob Verteidigung oder Angriff, eine gut ausgewogene Mischung funktioniert am besten.

Redaktion



Forschungen und Erweiterungen erfordern oft Unmengen an Getreide. Schicken Sie genügend Bauern auf die Felder!

Thema Technik

Grafikkarten sind mittlerweile zu solchen High-Tech-Produkten geworden, dass kaum einer die Bedeutung der verbauten Chips und Komponenten kennt.



Grafikprozessor und Speicherdetails

Die Grafikprozessoren (GPU, Graphics Processing Unit) von Grafikkarten befinden sich seit geraumer Zeit unter einem Kühlkörper. Bei schnelleren Karten verhindert ein zusätzlicher Aktivkühler das Durchbrennen dieser GPU. Aber eine Grafikkarte kommt nicht ohne eigenen Speicher aus, in dem sie Bildinformationen speichern kann. Dieser befindet sich neben der GPU. Hier wird fast ausschließlich synchrones DRAM (SDRAM) verwendet. Bei Single-Data-Rate-Speicher (SDR-SDRAM) wird nur ein Datenpaket pro Takt aufgenommen, bei so genanntem Double-Data-Rate-Speicher (DDR-SDRAM) sind es dagegen jeweils beim ansteigenden und beim absteigenden Taktsignal ein Datenpaket. Aber auch die Breite der Datenverbindung zwischen GPU und Grafikspeicher ist wichtig für die Performance. Ist diese Verbindung (auch „Datenbus" genannt) nur 64 Bit breit und arbeitet mit DDR-Speicher, dann entspricht das theoretisch der gleichen Speicherbandbreite, die ein 128-Bit-Datenbus mit SDR-SDRAM erreicht. Sie erhalten durch DDR-Speicher auf der Grafikkarte also keine doppelt so schnelle Grafikkarte – auf die Breite des Speicherdatenbus auf der Grafikkarte kommt es an!

Anschlussmöglichkeiten

Außerhalb des PC-Gehäuses nehmen Sie die Grafikkarte nur anhand ihrer Anschlüsse wahr. Diese befinden sich am Slotblech der Grafikkarte. Dort finden Sie stets einen 15-poligen Sub-D-Anschluss für reguläre Monitore. Etwas teurere Karten besitzen zusätzliche Ausgänge, um das Monitorsignal auf einem Fernseher wiederzugeben. Dazu benötigen Sie einen TV-Encoder, der das Ausgabesignal in ein Fernsehsignal (PAL- oder NTSC-Norm) umwandelt. Solche Encoder-Chips kommen meist von Booktree oder Chrontel und unterstützen sowohl S-Video- als auch Composite-Anschlüsse. Aber auch neuere digitale LCD-Flachbildschirme können über eine eigene Steckerverbindung von der Grafikkarte angesteuert werden. Um das zu ermöglichen, wird meist ein TMDS-Transmitter der Firma Silicon Image verbaut, denn diese hat die Übertragungstechnik entwickelt. Als Anschlussform für digitale Monitore hat sich mittlerweile der DVI-Standard (Digital Video Interactive) etabliert. In zukünftigen Grafikchips sollen die Ausgabefunktionen wie TV-Out oder DVI-Out übrigens in den Grafikchip integriert werden, um die Produktionskosten der Grafikplatinen zu senken.

Wer bin ich?

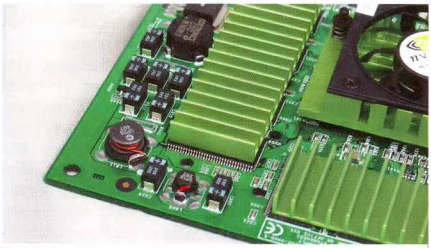
Neben den oben erwähnten Komponenten befinden sich auf einer Grafikplatine noch Kondensatoren und Widerstände, die die Spannung auf der Platine anpassen und Datensignale filtern. Wie jedes Mainboard muss übrigens auch eine Grafikkarte einige Basisinformationen speichern. Im BIOS-Chip werden solche Daten wie Chip- und Herstellername, Chip- und Speichertakt, Spannungswerte, Startlogo und andere Grundeinstellungen gesichert.

Der Steckplatz zählt

Etwas ältere Grafikkarten passen nur in die weißen PCI-Steckplätze Ihrer Hauptplatine. Auf die gleiche Anschlussart greifen zum Beispiel Sound- oder Modemkarten zurück. Aktuelle Grafikkarten benutzen fast ausschließlich den braunen AGP-Steckplatz (Accelerated Graphics Port), von dem es auf jedem Mainboard in der Regel nur einen gibt. Der versorgt den PC-Malermeister mit Strom. Außerdem hält er eine 32 Bit breite Datenleitung (Bus) bereit, die die Kommunikation mit dem Rest des PCs ermöglicht. Über diesen Bus erhält die Karte beispielsweise die im Hauptspeicher zwischengespeicherten Texturdaten. Texturen sind 2D-Bilder, die in Spielen auf 3D-Objekte projiziert werden, um die Darstellung realistischer Oberflächen zu ermöglichen. Da Texturen pro Spiel öfter benutzt werden, lagert die Grafikkarte diese vor der Verarbeitung im lokalen Speicher zwischen. Erst wenn dieser Speicher gefüllt ist, werden die länger nicht mehr verwendeten Texturen darin gelöscht und per AGP-Bus durch neuere aus dem Hauptspeicher des PCs ersetzt.

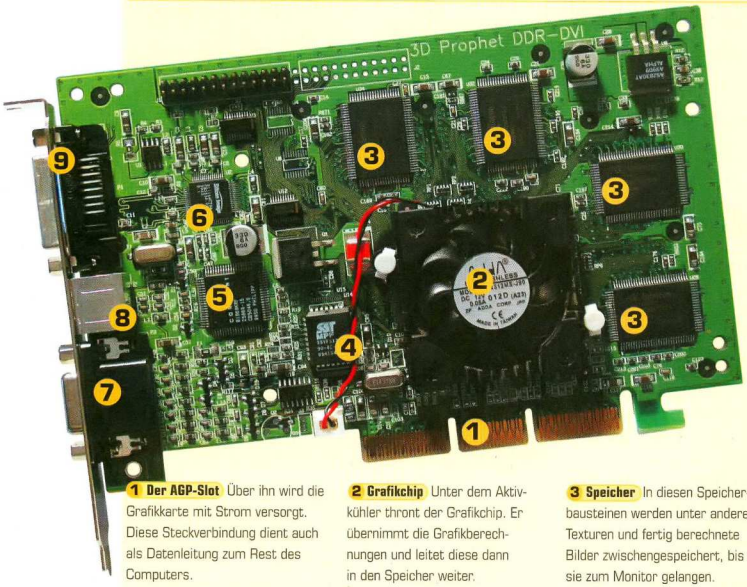
AGP über PCI

Die Datenmenge, die über den AGP übertragen wird, ist abhängig vom Betriebsmodus. Bei „AGP 1X" werden 266 MByte pro Sekunde zur Grafikkarte übermittelt, im „AGP 4X"-Modus ist es bereits 1 Gigabyte. Zum Vergleich: Der PCI-Bus überträgt pro Sekunde maximal 133 MByte. AGP 4X reicht für den gegenwärtigen Gebrauch mit PC133-SDRAM übrigens aus, denn der verträgt nur maximal 1 GByte Datenverkehr pro Sekunde. Durch



Einige Grafikkarten mit dem GeForce2-Ultra-Grafikchip benutzen sogar Passivkühler für ihre Speicherbausteine.

Die Grafikkarte und ihre Bestandteile



1 Der AGP-Slot Über ihn wird die Grafikkarte mit Strom versorgt. Diese Steckverbindung dient auch als Datenleitung zum Rest des Computers.

2 Grafikchip Unter dem Aktivkühler thront der Grafikchip. Er übernimmt die Grafikberechnungen und leitet diese dann in den Speicher weiter.

3 Speicher In diesen Speicherbausteinen werden unter anderem Texturen und fertig berechnete Bilder zwischengespeichert, bis sie zum Monitor gelangen.

4 BIOS-Chip Hier speichert die Grafikkarte Basisinformationen wie Hersteller- und Grafikkartennamen sowie Chip- und Speichertakt-Angaben.

5 TV-Encoder Dieser Chip ermöglicht es, die Ausgangssignale der Grafikkarte auch über S-Video- oder Composite-Anschluss an die Flimmerkiste zu leiten.

6 TMDS-Transmitter Er ist nötig, um die Unterstützung des DVI-Anschlusses für digitale Monitore zu gewährleisten.

7 Monitoranschluss An diesem Sub-D-Stecker finden gewöhnliche Kathodenstrahlmonitore ihren Anschluss.

8 S-Video-Ausgang Mit einem Adapterkabel können Sie das PC-Signal in einen Videorekorder oder direkt in den Fernseher leiten.

9 DVI-Ausgang Hier werden digitale Monitore, wie zum Beispiel Flachbildschirme, angeschlossen.

den steigenden Stromverbrauch der immer leistungsfähigeren 3D-Beschleuniger gab es in der Vergangenheit häufig Probleme mit der Kompatibilität zu bestimmten Mainboards. Der Grund: Laut Spezifikation dürfen AGP-Grafikkarten maximal 25 Watt Leistung verwenden. Leider haben sowohl Grafikkarten- als auch Mainboard-Hersteller diese Spezifikationen selten eingehalten. Höhere Taktfrequenzen der Grafikchips und auch der Einsatz mehrerer Grafikchips auf einer Grafikkarte beanspruchen immer mehr Strom. Die Lösung: „AGP Pro" nennt sich eine Erweiterung des AGP-Steckplatzes, die stromhungrigen Platinen unter die Arme greifen soll, denn die liefern bei einem entsprechend leistungsfähigen Netzteil stolze 50 bis 110 Watt. Grafikkarten und Mainboards mit diesem AGP-Pro-Stecker gibt es bis dato allerdings kaum.

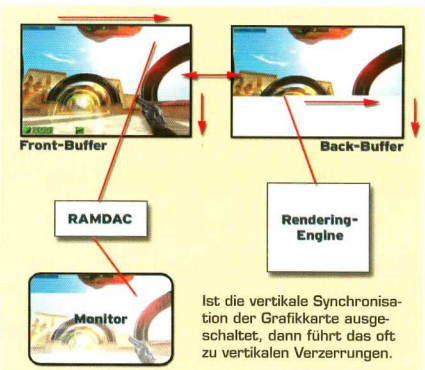
Wohin mit den Grafikdaten?

Sind die Grafikdaten berechnet, muss das Bild auf dem Monitor ausgegeben werden. Wird ein normaler Monitor am Sub-D-Ausgang benutzt, kommt der im Grafikchip eingebaute Digital-Analog-Wandler (RAMDAC) zum Einsatz. Pro Sekunde greift er bis zu 400 Millionen Mal auf den Grafikspeicher zu und schickt die Werte an den analogen Monitor. Damit das menschliche Auge bei der Monitordarstellung kein Flackern wahrnimmt, sollte das Bild 85 Mal in der Sekunde komplett neu aufgebaut werden. In 3D-Spielen ist die Grafikleistung allerdings nicht immer konstant. Der RAMDAC wendet dann das Double Buffering an. Dabei baut der Grafikchip im so genannten Back Buffer das neue Bild auf, während der RAMDAC das vorher berechnete Bild aus dem Front Buffer liest und an den Monitor weiterleitet. Wurde das Bild aus dem Front Buffer auf dem Monitor dargestellt, werden Front- und Back-Buffer getauscht. Dieser Wechsel (Flipping) findet synchron zur vollendeten Darstellung eines Bildes auf dem Monitor statt. Wenn Sie in den Grafikoptionen den Schalter „Vsync" oder „Vertical Synchronisation" deaktivieren, dann werden alle berechneten Bilder ohne Pufferung direkt an den Monitor geleitet. Das macht einige Spiele minimal schneller, führt dann aber zu vertikalen Verzerrungen, dem so genannten „Tearing".

Bildqualität ist wichtig!

Um die größtmögliche Bildqualität auf Ihrem Monitor zu erreichen, sollten Sie Wert auf die Qualität des Monitorkabels legen. Vor allem in hohen Auflösungen sind schlechte Monitorkabel und auch Kabelverlängerungen ein Feind der Bildqualität. Aber auch die Signalfilter zwischen RAMDAC und VGA-Ausgang beeinträchtigen die Bildqualität. Leider dürften Grafikkarten ohne diese Filter wegen ihrer hochfrequenten Störimpulse nicht in den Handel.

Bernd Holtmann/Raphael auf der Maur



Ist die vertikale Synchronisation der Grafikkarte ausgeschaltet, dann führt das oft zu vertikalen Verzerrungen.

CD-Inhalt 3/2001



Vollversion: Septerra Core

Glauben Sie ja niemandem, der Ihnen weismachen will, die Erde sei eine Scheibe! Bei Septerra Core ist sie nämlich eine Art Zwiebel, bestehend aus sieben bewohnten, um einen Bio-Computer als Kern angeordneten Schalen ...

Maya lebt sozusagen auf dem Müllhaufen von Septerra – der „Schale", auf der der gesamte Unrat dieser Welt gesammelt wird. Als die Aktivitäten des Schurken Doskias, der sich des Kerns der Schalenwelt bemächtigen will, selbst in dieser Region spürbar werden, sieht Maya Handlungsbedarf, die Bedrohung abzuwenden. Schon bald bekommt sie Wind von einer Schmugglertruppe, die Waffen aus dem Schrott-Areal herausschleust. In der so genannten Oase versucht sie, mehr über Doskias' Machenschaften zu erfahren und Mitstreiter zu gewinnen. Und genau hier steigen Sie in die spannende und atmosphärisch dichte Story ein. Dank der intuitiven Steuerung und des übersichtlichen Spielablaufs werden sich auch Genre-Neulinge rasch zurechtfinden.

Den kompletten Testbericht sowie die Anleitung zu der gelungenen Mischung aus Fantasy- und Anime-Elementen finden Sie auf unserer Cover-CD.

Auf der Cover-CD

PCA-Archiv
Testbericht Septerra Core aus der PC Action 01/2000
SC.pdf





Vollversion

Septerra Core

Ein interessantes Kampfsystem und eine ausgefallene Story machen das Rollenspiel Septerra Core zu einem Leckerbissen.

Allgemeine Spieletipps

Was muss ich bei den Gesprächen beachten?

Sprechen Sie immer mit allen Personen, die Sie treffen. Wenn Ihre Gruppe aus mehreren Charakteren besteht, lassen Sie auch alle am Gespräch teilhaben, damit Ihnen keine wertvollen Informationen entgehen.

Wo kann ich mich ausruhen?

Merken Sie sich das Bett im Nebenzimmer beim Spielstart im Haus des Onkels. Dort können Sie sich umsonst ausruhen, um nach einem Kampf wieder zu Kräften zu kommen. Auch für das spätere Spiel sollten Sie Ihre Gruppe immer durch eine Rast genesen lassen. Sparen Sie so die Heilmittel für die Kämpfe auf.

Welche Charaktere soll ich zaubern lassen?

Die Effektivität eines Spruches hängt vom Core-Wert des Charakters ab. Setzen Sie also Ihre Charaktere entsprechend ein, um den höchstmöglichen Schaden beim Gegner anzurichten.

Wie lerne ich meine Party schnell hoch?

Wenn Sie einen Bildschirm von Gegnern gesäubert haben, können Sie ihn einfach kurz verlassen und sofort wieder betreten. In der Regel sind wieder alle Monster an den gleichen Stellen zu finden. So können Sie zum Beispiel in der Startebene in den Badlands fleißig Punkte sammeln, um Ihre Charaktere hochzulernen.

Wie bekämpfe ich mehrere Gegner?

Konzentrieren Sie sich immer mit der gesamten Gruppe auf einen Gegner und bearbeiten Sie ihn, bis er besiegt ist. Versuchen Sie, zuerst zaubernde Gegner aus dem Weg zu räumen, da diese in der Regel gefährlicher sind.

Kann ich Kämpfe auch umgehen?

Ja, die Gegner besitzen so genannte Sichtlinien. Solange sich Ihre Gruppe außerhalb einer solchen Linie aufhält, geschieht nichts.

Brauche ich viele Heilmittel?

Septerra Core ist sehr kampflastig. Vor allem zu Beginn des Spiels sollten Sie immer einen großen Vorrat Brot im Gepäck haben. Achten Sie aber darauf, Heilmittel erst dann einzusetzen, wenn Ihre Recken fast erledigt sind, um nicht unnötig Brot zu verschwenden. Es lohnt sich kaum, Wurzeln, die Sie zu Anfang finden, einzusetzen. Es dauert eine Weile, bis Ihre Charaktere 250 HP erreichen. Verkaufen Sie die Wurzeln lieber und kaufen Sie sich stattdessen Brote.



Per Cheat haben wir die Sichtlinien der Gegner (grün und gelb) sichtbar gemacht. Sobald Sie eine solche Linie berühren, kommt es zum Kampf.

Wie finde ich Gegenstände?

Klappern Sie jeden Bildschirm sorgfältig mit der Maus ab. Wenn Sie eine bestimmte Stelle beobachten können, sollten Sie dies mit allen Partymitgliedern durchexerzieren, da nicht alle gleich viel sehen. Wenn Sie beispielsweise zu Beginn des Spiels mit Maya den Schrotthaufen in Oasis besuchen, kann diese sich dort zwar ei-

Oasis



Mithilfe unserer Übersichtskarte finden Sie sich schnell in der ersten Ebene von Septerra Core zurecht. Alle relevanten Orte sind darauf verzeichnet. Das Spiel beginnt in Oasis.



Damit Sie gleich zu Beginn wissen, wo es in Oasis langgeht, finden Sie auf der Karte alle wichtigen Plätze eingezeichnet.

ne Stelle ansehen, entdeckt aber nichts. Erst wenn Grubb in der Party ist und Sie ihn dort nachschauen lassen, finden Sie einen Gegenstand.

Empfiehlt sich eine bestimmte Speicherstrategie?

Gewöhnen Sie es sich an, vor einem Gespräch abzuspeichern. Manchmal werden Sie sofort in einen Kampf verwickelt, für den Sie dann vielleicht nicht optimal vorbereitet sind. Speichern Sie auch grundsätzlich nach jedem erfolgreichen Kampf ab. So ersparen Sie sich frustrierende Wiederholungskämpfe.

Spieleinstieg

Was muss ich als Erstes im Spiel tun?

Ihre erste Aufgabe besteht darin, den Tempel von Azziz zu erreichen. Proviant für die Reise finden Sie im Kühlschrank rechts vom Onkel. Sie müssen dann die Badlands durchqueren. Merken Sie sich diesen Ort – hier können Sie in aller Ruhe Ihre Charaktere im Kampf verbessern. Weitere „Trainingsmöglichkeiten" ergeben sich in den Wüsten-Pipelines und im Outlaw-Canyon.

Was muss ich beim Gespräch mit Azziz beachten?

Nutzen Sie alle Gesprächsthemen aus. Erst wenn Sie alle Felder ausgewählt haben, erhalten Sie die erste Schicksalskarte.

Was mache ich nach dem Besuch bei Azziz?

Wenn Sie wieder in Oasis bei Ihrem Onkel gewesen sind, machen Sie sich auf den Weg zur Pumpstation. Bringen Sie den Kampf hinter sich. Weiter geht es zu Grubbs Werkstatt. Sie müssen dort unbedingt den Generator mitnehmen, der rechts von Grubb am Boden liegt.

Wie komme ich durch die Pumpstation durch?

Im Osten des Bildschirms liegen Schaltkreise am Boden. Gehen Sie zum Schaltkasten unterhalb des Ventilators hoch. Grubb muss sich den Kasten anschauen, dann die Schaltkreise und zum Schluss den Generator benutzen. Dadurch wird der Weg frei.

Wie werde ich mit den Krabben fertig?

Greifen Sie die Krustentiere immer sofort mit der ersten Stufe an. Ihre Charaktere können ohnehin maximal einen Schadenspunkt verursachen. Schnelligkeit ist bei diesen Kämpfen wichtiger, da die Krabben über den Zauber „Betäubung" verfügen. Dafür besitzen die Krabbeltierchen auch nur 10 HP.

Was mache ich nach den Pipelines?

Besuchen Sie zuerst den Ort Galdon. In den Satteltaschen der Reittiere befinden sich Wurzeln, die Sie stehlen können. Speichern Sie im Saloon ab, bevor Sie das Dreiergespann ansprechen. Sprechen Sie die Gruppe zunächst mit Maya und dann mit Grubb an. Es kommt danach zwangsläufig zu einem Kampf. Wenn Sie die drei Gegner aus dem Weg geräumt haben, können Sie in Ruhe im Saloon handeln und übernachten.

Wo muss ich im Canyon hin?

Wenn Sie den schnellsten Weg zu Tori finden wollen, schauen Sie sich einfach unsere Übersichtskarte zum Canyon an. Sie müssen auf die obere Ebene und über die Holzbrücken gehen. Im Nordwesten der Karte hält sich der Gesuchte auf.

Stefan Weiß

Cheats

Wenn Sie Probleme im Spiel bekommen, helfen Ihnen bestimmt unsere Cheats weiter. Sie müssen zunächst den Cheat-Modus aktivieren. Drücken Sie zuerst die F12-Taste und geben Sie dann den Code IMAREALWEENIE ein. Die Cheats werden jeweils nach gedrückter F12-Taste eingegeben und dann mit ENTER bestätigt.



Mithilfe der Cheats können Sie zum Beispiel gegnerische Hitpoints erkennen und wissen außerdem, wer als Nächstes angreifen wird.

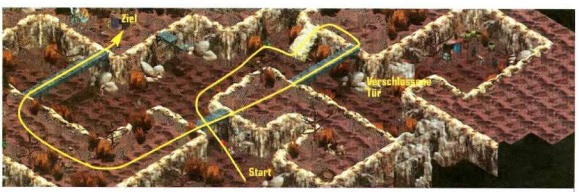
Cheat	Wirkung
STRG + ALT + F3	Alle Gegner besiegt
SIGHT	Sichtlinien der Gegner werden angezeigt
ENEMIES	Anzeigen der gegnerischen Hitpoint-Liste
SPY	Debug-Informationen
FPS	Framerate wird angezeigt
HIDETEXT	Gesprochener Text wird nicht angezeigt
MAKETHEMSTOPMOMMIE	Gegner greifen nicht an
MAPMAKER	Fertigt eine Karte im .bmp-Format an

Wüsten-Pipelines

In dem Labyrinth können Sie schnell die Übersicht verlieren. Mit unserer Karte dürften Sie aber keine Schwierigkeiten haben.

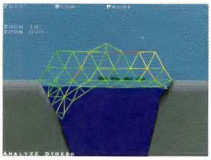


Folgen Sie dem Weg zunächst zu Punkt A. Die Kiste enthält wertvolle Ausrüstungsgegenstände. Kehren Sie dann zur Gabelung zurück und kämpfen Sie sich zum Ausgang B vor.



Nachdem Sie sich zu Tori durchgekämpft haben, fliegen Sie mit den Vehikeln, die dort stehen, zur nächsten Ebene – Terra 3. Die verschlossene Tür im Osten der Karte können Sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht öffnen.

Bridge Builder



Mit *Bridge Builder* testen nicht nur angehende Ingenieure ihre Fähigkeiten auf dem Gebiet der Statik. In mehreren Levels müssen Sie über einen mehr oder weniger breiten Fluss eine stabile Brücke bauen. Jeder Stahlträger kostet aber Geld und Ihnen steht nur ein begrenztes Budget zur Verfügung. Am Ende eines Levels müssen Sie die Stabilität Ihrer Konstruktion von einem fahrenden Zug testen lassen.

Genre:	Geschicklichkeitsspiel
Voraussetzung:	P 200, 32 MB RAM
HD-Speicher:	Ca. 0,5 MB
Grafik:	DirectDraw
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	-
Publisher:	-

Micro-Flight



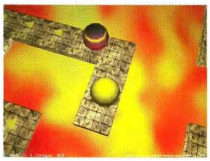
Erobern Sie mit *Micro-Flight* in Ihrem Ultraleichtflugzeug den Luftraum! Neben den motorisierten Minifliegern stehen auch Segelflugzeuge in Ihrem Hangar, die per Schleppflugzeug in die Lüfte befördert werden.

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
Ⓒ	Nase runter
Ⓒ	Nase hoch
Ⓒ	Querruder links
Ⓒ	Querruder rechts

Genre:	Simulation
Voraussetzung:	P 166, 32 MB
HD-Speicher:	8 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	-
Publisher:	-

Pac 3D – D3D



Sie steuern die gelbe Kugel in 3D und aus der Vogelperspektive durch vier labyrinthartige Levels, um dreieckige Gegenstände einzusammeln. Der Weg Ihrer Kugel wird jedoch nicht wie im Original-Spiel durch Mauern begrenzt, sondern durch Abgründe, die Sie gekonnt überspringen müssen. Sollten Sie mit einer Killerkugel zusammenstoßen oder von einer Plattform fallen, wird eines Ihrer drei Leben abgezogen.

Genre:	Geschicklichkeitsspiel
Voraussetzung:	P 233, 32 MB
HD-Speicher:	2,25 MB
Grafik:	Direct3D, Glide
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.crystal-interactive.com
Publisher:	Crystal Interactive

RC Simulator



Mit *RC Simulator* steigen Sie äußerst kostengünstig in die weite Welt des Modellflugs ein. Im eigenen Workshop verändern Sie Tragflächen und Motoren der Maschinchen und testen dann kurze Zeit später das Resultat Ihrer Arbeit auf dem Flugplatz. Im Gegensatz zu echten Modellfliegern können Sie den Flug mit dem *RC Simulator* sogar aus dem Cockpit der eigenen Maschine verfolgen.

Genre:	Simulation
Voraussetzung:	PII 300, 32 MB
HD-Speicher:	22 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	-
Publisher:	-

Stunt GP



Bei *Stunt GP* heizen Sie mit superschnellen, ferngesteuerten Modellautos durch anspruchsvolle „Carrera-Bahn"-Parcours und können dabei wahnwitzige Stunts vollführen. Für gewonnene Rennen kassieren Sie Preisgelder, mit denen das eigene Auto tüchtig aufgemotzt werden kann. Neben den detaillierten Wagen und den abwechslungsreichen Strecken gefällt vor allem das ordentliche Geschwindigkeitsgefühl.

Genre:	Rennspiel
Voraussetzung:	P 233, 32 MB
HD-Speicher:	44 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Ende Februar 2001
Weblinks:	
Spiel:	-
Publisher:	www.team17.com

Virtual Bombard



Virtual Bombard ist nichts anderes als das gute alte *Artillery Duel* in 3D – zwei Panzer beschießen sich auf einem virtuellen Schlachtfeld. Sie bestimmen Abschusswinkel und Feuerkraft und müssen den Gegner so oft treffen, bis ihm die Energie ausgeht.

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
Num 4	Roter Panzer: links drehen
Num 6	Roter Panzer: rechts drehen
Num 8	Roter Panzer: Lauf heben
Num 5	Roter Panzer: Lauf senken

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 233, 32 MB
HD-Speicher:	1 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	-
Publisher:	-

Gothic



Das Fantasy-Rollenspiel versetzt Ihren Charakter in eine Sträflingskolonie, aus der es scheinbar kein Entrinnen gibt. Drei Gruppierungen in dieser düsteren, kleinen Welt kämpfen um die Vorherrschaft und gegen die Gefahren der Wildnis. Gewitzte Abenteurer können es hier zu etwas bringen. Die Darstellungsart, Grafikqualität und Spielweise erinnern stark an *Ultima 9*, jedoch gibt sich *Gothic* mit durchschnittlicher Hardware zufrieden.

Genre:	Rollenspiel
Voraussetzung:	P 400, 128 MB, 16-MB-Grafikkarte
HD-Speicher:	200 MB
Grafik:	Direct3D, Glide
Mehrspieler:	-
Veröffentlichung:	März 2001
Weblinks:	
Spiel:	www.gothic.de
Publisher:	www.phenomedia.com

Offroad



„Als wir *Hostile Waters* zum allerersten Mal sahen, dachten wir uns sofort: Mensch, das wäre doch eine wirklich starke Engine für ein Rennspiel", so die Entwickler von Rage – und sie zimmerten um die ansehnliche Grafik des Strategieknüllers eine waschechte Offroad-Simulation. Mit 16 Buggys darf auf 27 abwechslungsreichen Strecken, darunter Kurse in Nevada und der Schweiz, ordentlich Gas gegeben werden.

Genre:	Rennspiel
Voraussetzung:	P 233, 32 MB
HD-Speicher:	31 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	16.03.2001
Weblinks:	
Spiel:	-
Publisher:	www.rage.co.uk

Pioneer DVD-A05SW

DVD-Laufwerk **DVD-Paket mit dickem Software-Zubehör.**



Das Slot-in-Laufwerk kommt mit drei Spielen und Software-DVD-Player in den Handel.

Pioneer verbindet sein flottestes DVD-ROM-Laufwerk mit einem neuen Software-Bundle. Das Laufwerk A05SZ liest DVDs mit 16-facher Geschwindigkeit und normale CDs mit 40-facher Geschwindigkeit (6 MByte/Sekunde). Neben dem Laufwerk gibt es den Software-DVD-Player ELSAmovie 2000 sowie das Rollenspiel *Icewind Dale*. Außerdem liegt dem Paket die speziell für Pioneer erstellte DVD *Star Wars: Episode I DVD Collection* bei. Darauf befinden sich neben den zwei Spielen *The Phantom Menace* und *Episode I Racer* die *Star Wars*-Enzyklopädie *The Insider's Guide*. Das Komplettpaket ist unter dem Namen DVD-A05SW im Handel und kostet 325 Mark.

Info: Pioneer, 02154-9130, www.pioneer.de

GeForce2-MX mit 64 MB

Grafikkarte **Hercules legt 3D Prophet II MX neu auf.**



Ende Februar kommt eine Neuauflage der erfolgreichen 3D Prophet II MX in den Handel. Die neue Version verfügt statt über 32 über 64 MByte SDR-SDRAM (5,5 ns). Die Taktfrequenzen von Chip und Speicher bleiben die gleichen: Der MX-Chip arbeitet mit 175 MHz und der Speicher mit 183 MHz. Die Verpackung wird allerdings nicht verändert; ein Sticker informiert jedoch über die größere Hardware-Ausstattung. Die neue 3D Prophet II MX kostet etwa 400 Mark. Außerdem ist eine 64-MByte-Version mit TV-Ausgang in Planung.

Info: Hercules, 09122-8860, www.guillemot.com

Hardware-Happen

Creative hat als einziger Hersteller eine **PCI-Grafikkarte mit GeForce2-MX-Chip** im Angebot. Die 3D Blaster GF2 MX PCI ist bereits verfügbar und kostet rund **300 Mark**. Info: www.creative.com /// Eine **andere MX-Karte**, allerdings in AGP-Ausführung, kommt von Aopen. Die PA256 MX II kostet ebenfalls 300 Mark, bietet aber neben einem **TV-Ausgang** (S-VHS oder Composite) noch den **Software-DVD-Player WinDVD** und das Spiel **Need for Speed: High Stakes**. Info: www.aopencom.de /// Der **Athlon-Nachfolger** mit dem Codenamen „Palomino" soll noch im **1. Quartal 2001** erscheinen. Im zweiten Quartal sollen Modelle mit 1,4 und 1,5 Gigahertz Taktfrequenz folgen, ehe Palomino in der zweiten Hälfte dieses Jahres mit Taktraten von 1,6, 1,67 und 1,73 GHz der Zwei-Gigahertz-Grenze nahe kommen soll. ///

SoundMan Xtrusio DSR-100

Lautsprecher **Neues 4.1-Boxensystem im Handel.**



Mit 100 Watt Effektivleistung sorgt das Xtrusio-Boxenset für guten Spiele-Sound.

Logitech hat ein neues 4.1-Boxensystem mit 100 Watt Effektivleistung auf den Markt gebracht. 52 Watt fallen an den Aluminium-Subwoofer ab, den Rest teilen sich die vier recht kleinen Satellitenboxen. Die Kabelfernbedienung wird an den Subwoofer angeschlossen und ermöglicht die Klangverteilung zwischen dem vorderen und dem hinteren Boxenpaar sowie den Anschluss eines Kopfhörers. Dazu gibt es am Subwoofer einen digitalen sowie zwei analoge Eingänge und einen Extra-Equalizer für den Bass. Das Xtrusio-DSR-100-Boxensystem kostet rund 400 Mark.

Info: Logitech, 089-894670, www.logitech.de

Ich mein' ja nur



Die Xbox

Tolles Thema, jeder wartet drauf. Es scheint so, als ob das schwarze Schmuckstück der Heilsbringer für all die armen Seelen werden soll, die bisher nicht stundenlang vor dem PC sitzen und spielen wollten. Dem abgebrühten PC-Zocker bietet dieses Schmuckstück bei Erscheinen im nächsten Jahr nicht viel Neues. Warum? Anfang Januar wurden die technischen Details der Wunderkiste heruntergeschraubt. Neben einem Pentium III mit 733 MHz kommen 64 MByte DDR-RAM und der ebenfalls abgespeckte NV2A-Grafikchip zum Einsatz. Die Hardware ist also kein Kaufgrund mehr. Allerdings reizen mich die Xbox-only-Spiele, besonders da ich mir bei der deutschen Präsentation in München selbst ein Bild von der verdammt guten Grafikqualität (im Vergleich zur PS2) machen konnte. Ich habe aber noch eine Vermutung: Der große Controller ist ein Schutzmechanismus vor den Konsolen-Jüngern unterhalb der Zehn-Jahres-Schallmauer. Nicht nur deshalb lege ich mir eine Xbox zu. Den PC stell ich für die Kiste allerdings nicht in die Ecke!

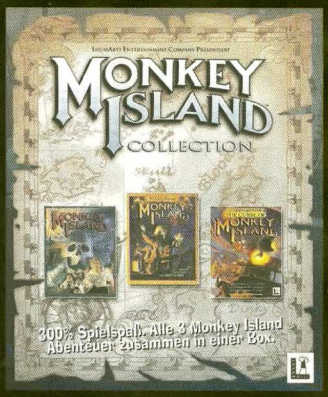
Bernd Holtmann

Jetzt treiben wir es ...

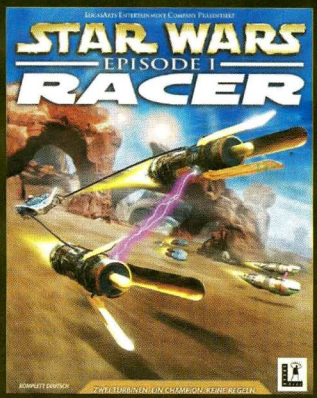


THQ
WWW.THQ.DE

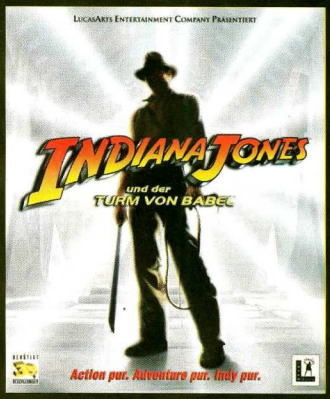
... auf die Spitze !!!



Die 3 ersten Teile in einer fantastischen Collectors-Edition



Zeige im berühmten Pod-Race dein ganzes Können



Das neueste Abenteuer des legendären Indiana Jones

PC Games CLASSICS

Alle drei Titel für jeweils nur

DM 29,95*

Weitere PC Games Classics: DM 29,95* Die Abenteuer des Indiana Jones +++ Dark Secrets of Africa +++ Star Wars™: Behind the Magic™ DM 34,95* The Dome Games Vol. I DM 39,95* Star Wars™: Force Commander +++ N.I.C.E. 2 King Size +++ LucasArts Zehn Adventures DM 49,95* X-Beyond the Frontier

Erhältlich überall, wo es Computerspiele gibt!

Vertrieb: RUSHWARE GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

*unverbindliche Preisempfehlung +++ Änderungen und Irrtümer vorbehalten +++ Preise in DM.

THQ WWW.THQ.DE



Augen auf beim Platinenkauf!

Welche ist besser? Diese Frage stellen Sie uns immer wieder. Da wir in Einzeltests nicht genug Platz haben, um die einzelnen Grafikchips genauer zu beleuchten, widmen wir uns in diesem Monat voll und ganz dem begehrtesten Stück Hardware für PC-Spieler – der Grafikkarte.

Die Entscheidung für eine neue Grafikkarte fällt letztendlich mit der Wahl eines bestimmten Grafikchips. Hardwarekundige Spieler legen meist zuerst den Grafikchip fest und überlegen dann, bei welchem Hersteller sie ihr Geld lassen. Da sich die Grafikkarten mit gleichem Chip meist nicht im Tempo, sondern in der Ausstattung unterscheiden, bleiben bei Vergleichstest die Details zum Chip selbst meist auf der Strecke. Deshalb zeigen wir Ihnen auf den nächsten Seiten die wichtigsten Eigenschaften und Leistungsdaten aller aktuellen Grafikkartenchips. Die verfügen übrigens ohne Ausnahme über eingebaute 3D-Beschleunigung.

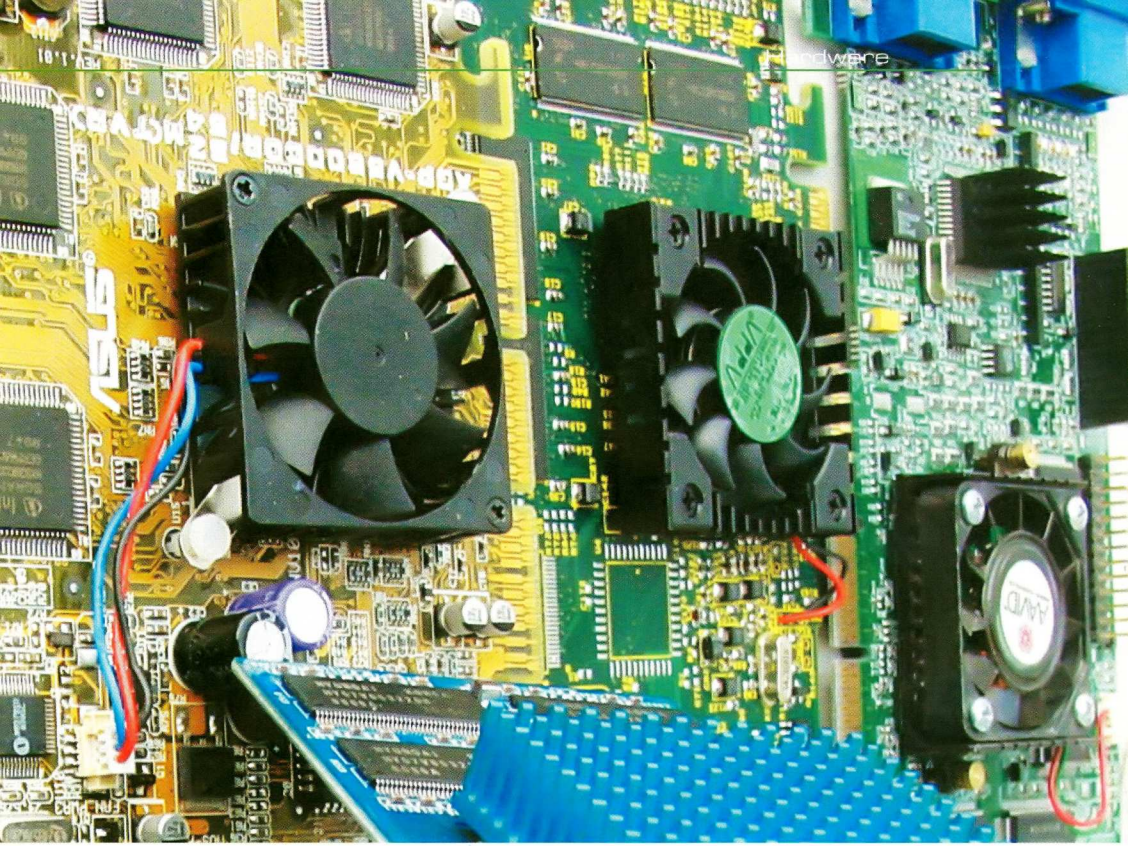
In günstigen Komplettsystemen finden Sie Grafikkarten mit einer abgespeckten Version des Nvidia-Riva-TNT2-Chips – den TNT2-M64-Chip. Auch für alte 3D-Spiele sind diese Karten nicht zu empfehlen! Die Grafikkarten mit TNT2 Pro stehen aufgrund der höheren Taktung und des doppelt so breiten Datenbus (128 Bit) etwas besser da, sind aber für 3D-Spiele nur eine Notlösung. Dann folgen die Grafikchips mit GeForce256, GeForce2 MX und dem GeForce2 GTS (Pro). Am

Was lohnt sich und was nicht?

An unserem Preis-Leistungs-Vergleich der aktuellen Grafikchips erkennen Sie leicht, dass sich nicht jede Grafikkarte für jeden PC eignet! Als Index-Maß nahmen wir die alte TNT2 M64.

Grafikchip	Kartenpreis:	Leistung PIII 500	Leistung PIII 750
TNT2 M64	DM 200,-	20	21
TNT2 Pro	DM 230,- (+15%)	33 (+65%)	38 (+80%)
GeForce2 MX	DM 320,- (+60%)	40 (+100%)	52 (+147%)
Kyro3D	DM 350,- (+75%)	37 (+85%)	44 (+110%)
GeForce256 DDR	DM 420,- (+110%)	41 (+105%)	56 (+167%)
Radeon 32 DDR	DM 570,- (+185%)	39 (+95%)	53 (+152%)
GeForce2 GTS	DM 600,- (+200%)	42 (+110%)	59 (+181%)
GeForce2 Pro	DM 900,- (+350%)	42 (+110%)	61 (+190%)
GeForce2 Ultra	DM 1.250,- (+525%)	42 (+110%)	62 (+195%)

Die angegebenen Leistungswerte basieren auf den Durchschnittswerten der von uns durchgeführten Spiele-Benchmarks mit *Unreal Tournament* und *Heavy Metal F.A.K.K. 2*. Die Spielegeschwindigkeit haben wir in der Auflösung 1.024x768 in 16 und 32 Bit Farbtiefe gemessen.



oberen Ende der Leistungsskala finden Sie bei Nvidia noch die GeForce2 Ultra. An Konkurrenzchips präsentieren wir Ihnen den Radeon von Ati sowie den neuen Kyro3D von ST Microelectronics. Die Grafikchips der mittlerweile aufgelösten Firma 3dfx haben wir nicht mehr in die Übersicht aufgenommen. Der Grund dafür ist die unsichere Lage hinsichtlich der zukünftigen Treiberentwicklung und der Garantieleistungen. Da Nvidia den Technik-Kern der Firma aufgekauft hat, werden die noch im Handel befindlichen 3dfx-Grafikkarten wohl auf lange Sicht verwaisen. Wenn Sie also stets die neuesten Spiele brauchen, empfehlen wir Ihnen, bei den vermeintlich günstigen 3dfx-Schnäppchen besser standhaft zu sein und zu widerstehen. Risikobewusste Spieler können bei den alten Voodoo3-Karten noch ein paar Märker sparen.

Bernd Holtmann

Nvidia Riva TNT2 M64

Empfohlener Hauptprozessor:
Pentium II (bis 400 MHz) oder AMD K6-2 (bis 400 MHz)

Empfohlene Monitorgröße:
15-17 Zoll

Technikdetails:
Rechen-Pipeline: 2 Pixel x 1 Texel
Chiptakt: 125 MHz
Speichertakt: 150 MHz
Verwendeter: 64 Bit SDR SDRAM
Speicher auf Grafikkarte: 32 MByte
Kein Hardware-T&L

Empfohlene Spiele:
Age of Empires 1, 2
Command & Conquer-Serie
Diablo 2
The Sims

Empfehlenswerte Karten:
Asus V3800 Magic
Elsa Erazor III LT
Guillemot Cougar PCI
Leadtek WinFast 3D S325

FAZIT:
Bis 800x600 bei 16 Bit Farbtiefe 3D-tauglich



Nvidia Riva TNT2 Pro



Empfohlener Hauptprozessor:
Pentium II (bis 400 MHz) oder AMD K6-2 (bis 400 MHz)

Empfohlene Monitorgröße:
15-17 Zoll

Technikdetails:
Pipeline: 2 Pixel x 1 Texel
Chiptakt: 143 MHz
Speichertakt: 166 MHz
Speicherart: 128 Bit SDR SDRAM
Speicher auf Grafikkarte: 32 MByte
Beherrscht kein Hardware-T&L

Empfohlene Spiele:
FIFA-Serie
Need-for-Speed-Reihe
NHL-Serie
Starlancer

Empfehlenswerte Karten:
Asus V3800 Pro
Leadtek WinFast 3D S320 II Pro
MSI Starburst

FAZIT:
Bis 800x600 bei 32 Bit Farbtiefe 3D-tauglich



Nvidia GeForce256 DDR

Empfohlener Hauptprozessor:
400-800 MHz (Athlon, Celeron, Duron, Pentium III)
Empfohlene Monitorgröße:
17-19 Zoll

Technikdetails:
Pipeline: 4 Pixel x 1 Texel
Chiptakt: 120 MHz
Speichertakt: 300 MHz

Speicherart: 128 Bit DDR SDRAM
Speicher auf Grafikkarte:
32/64 MByte
Beherrscht Hardware-T&L der ersten Generation

Empfohlene Spiele:
Deep Space Nine: The Fallen
Heavy Metal F.A.K.K. 2
Vampire: Die Maskerade

Empfehlenswerte Karten:
Asus V6800
Elsa Erazor X2
Gainward GeForce256 DDR
Leadtek WinFast GeForce256

FAZIT:
Bis 1.024x768 bei 32 Bit Farbtiefe 3D-tauglich

Nvidia GeForce2 MX



Empfohlener Hauptprozessor:
400-800 MHz (Athlon, Celeron, Duron, Pentium III)
Empfohlene Monitorgröße:
17-19 Zoll

Technikdetails:
Pipeline: 2 Pixel x 2 Texel
Chiptakt: 175 MHz
Speichertakt: 166 MHz

Speicherart: 128 Bit DDR SDRAM
Speicher auf Grafikkarte:
32/64 MByte
Beherrscht Hardware-T&L der zweiten Generation

Empfohlene Spiele:
Deep Space Nine: The Fallen
Grand Prix 3, Rune
Heavy Metal F.A.K.K. 2

Empfehlenswerte Karten:
Asus V7100
Hercules 3D Prophet II MX
Leadtek WinFast GF2 MX
MSI Starmaxx 32

FAZIT:
Bis 1.024x768 bei 16 Bit Farb-tiefe 3D-tauglich



Nvidia GeForce2 GTS/Pro

Empfohlener Hauptprozessor:
500-1.000 MHz (Athlon, Celeron, Duron, Pentium III)
Empfohlene Monitorgröße:
17-21 Zoll

Technikdetails:
Pipeline: 4 Pixel x 2 Texel
Chiptakt: 200 MHz
Speichertakt: 333 MHz (GTS), 400 MHz (Pro)

Speicherart: 128 Bit DDR SDRAM
Speicher auf Grafikkarte:
32/64 MByte
Beherrscht Hardware-T&L der zweiten Generation

Empfohlene Spiele:
American McGee's Alice,
Giants: Citicen Kabuto,
Heavy Metal F.A.K.K. 2,
Rune, Sacrifice

Empfehlenswerte Karten:
Asus V7700 Deluxe
MSI Starforce 64

FAZIT:
Bis 1.280x1.024 bei 16 Bit Farbtiefe 3D-tauglich

Nvidia GeForce2 Ultra



Empfohlener Hauptprozessor:
Ab 800 MHz (Athlon, Celeron, Duron, Pentium III)
Empfohlene Monitorgröße:
17-21 Zoll

Technikdetails:
Pipeline: 4 Pixel x 2 Texel
Chiptakt: 250 MHz
Speichertakt: 458 MHz

Speicherart: 128 Bit DDR SDRAM
Speicher auf Grafikkarte: 64 MByte
Beherrscht Hardware-T&L der zweiten Generation

Empfohlene Spiele:
Giants: Citizen Kabuto
Heavy Metal F.A.K.K. 2
Sacrifice
Star Trek Voyager: Elite Force

Empfehlenswerte Karten:
Asus V7700 Ultra Pure
Hercules 3D Prophet II Ultra
Leadtek WinFast GF2 Ultra

FAZIT:
Bis 1.280x1.024 bei 32 Bit Farbtiefe 3D-tauglich



Ati Radeon

Empfohlener Hauptprozessor:
500-900 MHz (Athlon, Celeron, Duron, Pentium III)
Empfohlene Monitorgröße:
17-21 Zoll

Technikdetails:
Pipeline: 2 Pixel x 3 Texel
Chiptakt: 162-183 MHz
Speichertakt: 162-183 MHz

Speicher auf Grafikkarte:
32/64 MByte
Beherrscht Hardware-T&L der ersten Generation (Ati)

Empfohlene Spiele:
Giants: Citizen Kabuto
Rune
Sacrifice
Unreal Tournament

Empfehlenswerte Karten:
Radeon 32 SDR TV
Radeon 32 DDR TV
Radeon 64 Video-In/Out

FAZIT:
Bis 1.024x768 bei 32 Bit Farbtiefe 3D-tauglich

STM Kyro3D



Empfohlener Hauptprozessor:
400-700 MHz (Athlon, Celeron, Duron, Pentium III)
Empfohlene Monitorgröße:
15-19 Zoll

Technikdetails:
Pipeline: 2 Pixel x 1 Texel
Chiptakt: 115 MHz
Speichertakt: 115 MHz

Speicher auf Grafikkarte: 32 MByte
Kein Hardware-T&L, dafür aber eigene Berechnungstechnik

Empfohlene Spiele:
Homeworld
Rune
Unreal Tournament
Deep Space Nine: The Fallen

Empfehlenswerte Karten:
VideoLogic Vivid!
Powercolor Evil Kyro
(www.powercolor.de)

FAZIT:
Bis 1.024x768 bei 16 Bit Farb-tiefe 3D-tauglich

Future of Entertainment

PC Action mit DVD

Ab sofort gibt's PC Action mit praller DVD im Handel. Auf der DVD finden Sie jeden Monat noch mehr Demos, noch mehr Videos und Patches sowie zusätzlich PC Action TV – die erste und einzige virtuelle Spieleshow auf DVD mit Spielenews, Tipps-und-Tricks-Videos und vielem mehr.



Testen Sie jetzt zwei Ausgaben von PC Action mit DVD zum Preis von einer. Sie sparen 50%.

Einfach anrufen: 01805/959506

0,24 DM/Min.

Gefällt Ihnen PC Action mit DVD, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 9,50 frei Haus – Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen das Magazin wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.



GEFORCE-KARTEN AUFGEBOHRT!

Wie umgehen Sie die meisten Hardware-Probleme und Spielebremsen? In unserem Tuning-Artikel zeigen wir es Ihnen – und dazu noch, wie Sie Ihre alte GeForce256 fit für den Frühling machen!



Mit unseren Tuning-Tipps holen Sie noch mal ordentlich Leistung aus Ihrer alten GeForce-Grafikkarte heraus.

Den Griff zum neuen Grafikeisen können Sie sich meistens durch geschicktes Tuning sparen. Wir haben uns deshalb die betagten GeForce-Grafikkarten zur Brust genommen und zeigen Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie das meiste aus Ihrer Grafikkarte herausholen.

AGP-PROBLEME

Ungewollte Abstürze sind selten. Kommt es dennoch dazu, sollten Sie prüfen, ob Ihre Grafikkarte korrekt eingebaut ist. Da der AGP-Slot sich bei neuer Grafik-Hardware meist etwas widerspenstig gibt, kann es passieren, dass eine Kante der AGP-Steckleiste nicht ganz im Slot steckt. Mit etwas sprichwörtlichem Nachdruck kann man dieses Problem schnell lösen.

GEFORCE256 UND STROM

Das Netzteil eines Spiele-PCs sollte je nach Menge der eingebauten Komponenten mindestens 230 Watt Leistung liefern. Wir empfehlen Ihnen 250 oder 300 Watt, denn mit steigender Anzahl der PC-Gerätschaften steigt auch der Stromverbrauch. Kann das Netzteil nicht genügend Strom liefern, wird der PC instabil und neigt zu Abstürzen. Klemmen Sie versuchsweise einige Laufwerke vom Strom ab. Arbeitet das System dann wieder stabil und sind andere Fehlerquellen ausgeschlossen, sollten Sie mit der Anschaffung eines besseren Netzteils liebäugeln.

ASUS K7M/A7V

Die Input/Output-Spannung (I/O-Voltage) steht bei dem Asus K7M und dem Asus A7V standardmäßig auf 3,56 Volt. Wenn Sie in Kombination mit einer GeForce256-Karte bei diesen Mainboards Stabilitätsprobleme haben, regeln Sie die Spannung probeweise auf 3,31 oder 3,35 Volt herunter. Bei einigen Lesern löste auch eine geringe Erhöhung der Spannung die Probleme, da dadurch die Spannungsversorgung stabiler wird.

DIE BESTEN GEFORCE-INTERNETLINKS

Inhalt der Webseite	Webseite
GeForce-News (englisch):	www.nvnews.net
GeForce-News (deutsch):	www.rivastation.de
GeForce-Tipps:	www.geforcefaq.com
GeForce256-Kompatibilität:	www.g256.com/guides/geforcecomp.shtml
Spiele-Kompatibilität:	www.daytonsmisc.com/geforce.htm
TV-Out-Tools:	www.tvtool.de
Tuning NVmax:	www.charnleys.co.uk/nvmax
Tuning GeForce Tweak Utility:	www.guru3d.com/geforcetweakutility
Anti-Aliasing-Umschalter:	www.guru3d.com/geforceaa/index1.html
Treiber-Archiv:	www.3dchipset.com

Sparen Sie sich schlau!

PC GAMES HARDWARE – das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer.



PC GAMES HARDWARE – das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer.

Testen Sie drei Ausgaben von PC Games Hardware zum Preis von zwei. Sie sparen satte 33% gegenüber dem normalen Abopreis und wissen drei Monate lang über die neuesten Hardware-Trends Bescheid.

PC Games Hardware berichtet jeden Monat brandaktuell über Entwicklungen und Trends im Bereich Spiele-Hardware.

Das Magazin gibt einen umfangreichen Marktüberblick über Grafikkarten, Lautsprecher, Spielecontroller, CD- und DVD-Laufwerke, Soundkarten, Prozessoren und, und, und. Mit dem Einkaufsführer und den Herstellerlisten bietet es eine echte Einkaufshilfe für Spielefans. Besonders im Blickpunkt stehen Tuningtipps, um aus dem eigenen Rechner die optimale Leistung herauszuholen. Die CD ist voll gepackt mit Patches, Treibern, Tools, Demos und Videos, eben allem, was Spielefans für ihren PC brauchen.

PC Games Hardware im Abo:

- **Pünktlich**
  Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**
  Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag
- **Prominent**
  Das Hardware-Magazin für PC-Spieler

PC Games Hardware
TESTS ■ TIPPS ■ TUNING
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

www.pcgameshardware.de

✗ Ja, ich möchte das Miniabo von PC Games Hardware mit CD-ROM! (P3 PH 31)

Absender: (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

E-Mail *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC Games Hardware, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte PC Games Hardware jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DM 82,80/Jahr (= DM 6,90/Ausg.); Ausland DM 106,80,-/Jahr; ÖS 630,-/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der drei Hefte kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games Hardware, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games Hardware, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

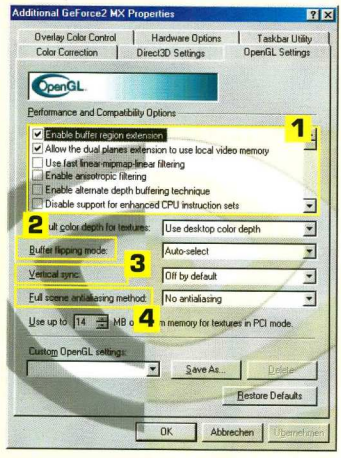
DETONATOR-SETTINGS FÜR OPENGL

1. Aktivieren Sie nur die ersten beiden Optionen. Bei Stabilitätsproblemen probieren Sie die letzte Option aus.

2. Wenn Sie hier den „Block Transfer"-Mode einstellen, dann tauchen in einigen Spielen wie *Half-Life* keine vertikalen Bildverzerrungen („Tearing") mehr auf. Leider kostet Sie das rund 10 % der Spielgeschwindigkeit.

3. Ist diese Option abgeschaltet, kann die Grafikkarte ihre maximale Zeichenleistung entfalten, ohne auf die Darstellung jedes Einzelbildes zu warten. Ist sie eingeschaltet, wird die Rechengeschwindigkeit der Grafikkarte an die Wiederholfrequenz des Bildschirms gekoppelt.

4. Besonders empfehlenswert ist der „1,5x1,5"-Schalter in niedrigen Auflösungen von 640x480 bis hin zu 800x600 Bildpunkten.



AGP-STROM-SPEZIFIKATION

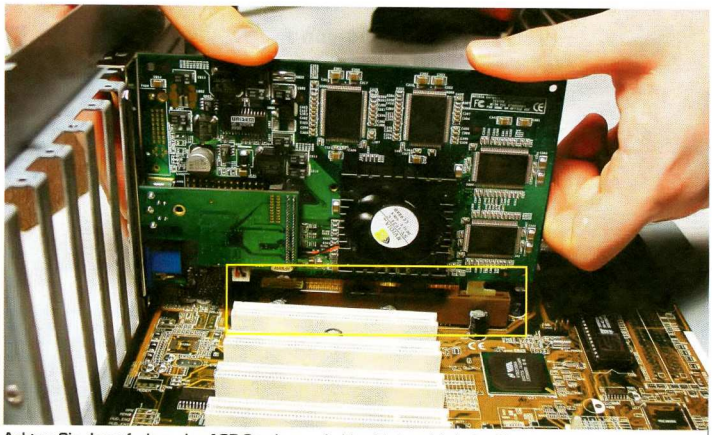
Wie bereits erwähnt, haben Grafikkarten mit GeForce256-Chip großen Stromhunger. Aus diesem Grund hatten solche Karten damals Probleme mit einigen Mainboards, wie dem Asus P2L97 (bis Rev. 1.05), dem Abit LX6 und bestimmten Gigabyte-Boards mit BX-Chipsatz. Das lag größtenteils daran, dass die AGP-Spezifikationen nicht eingehalten wurden. In einigen Nicht-Intel-PCs sorgen die Grafikkarten wegen fehlender oder veralteter Chipsatztreiber immer noch für ein instabiles System. Auf www.via.com.tw finden Sie den aktuellen „4-in-1"-Treiber für VIA-Mainboard-Chipsätze, der diese Probleme behebt.

AGP APERTURE SIZE

Der Chipsatz-Treiber ist aktualisiert, die Grafikkarte macht aber immer noch Ärger. Dies liegt meist an den AGP-Einstellungen im Mainboard-BIOS. Suchen Sie nach dem Wert „AGP Aperture Size" und setzen Sie ihn auf die Hälfte Ihres Hauptspeichers. Bei 128 MByte RAM sollte der Wert auf „64" stehen. Weicht er stark ab, kann es passieren, dass einige 3D-Spiele den Dienst gänzlich versagen oder nur mit Bildfehlern laufen.

AGP-MODUS

Im BIOS sollten Sie auch den AGP-Modus auf die bestmögliche Einstellung setzen. Fangen Sie beim höchsten verfügbaren Wert an, den der Chipsatz verträgt, und arbeiten Sie sich dann herunter, bis die Grafikkarte problemlos arbeitet.



Achten Sie darauf, dass der AGP-Stecker an beiden Enden richtig im Slot steckt. Das sollten Sie auch bei bereits eingebauten Karten des Öfteren einfach nachprüfen, um Abstürze zu vermeiden.

Dabei deaktivieren Sie noch die Option „AGP Fast Writes", denn sie bringt keine Performance-Vorteile.

SIDEBAND ADDRESSING

Mit den Tools „Nvmax" oder dem „GeForce Tweak Utility" von unserer Heft-CD können Sie unter anderem das so genannte Sideband Addressing (SBA) aktivieren – vorausgesetzt das BIOS unterstützt diese Option. Die Platinenlöter von Asus bieten entsprechende BIOS-Updates auf ihrer Webseite an. Durch SBA gewinnen Sie etwa ein bis zwei Prozent mehr Leistung. Sollten Sie ein Mainboard mit dem AMD750-Chipsatz Ihr Eigen nennen, aktivieren Sie den „AGP 2X"-Modus. Die AGP-Schnittstelle läuft zwar aus Kompatibilitätsgründen standardmäßig mit AGP 1X, einige Grafikkarten arbeiten allerdings auch im 2X-Modus problemlos.

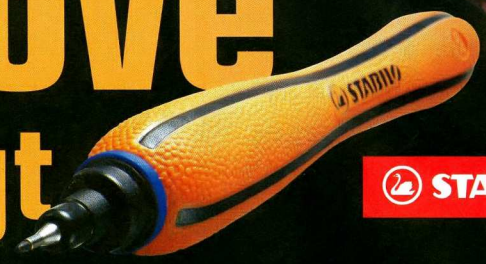
TREIBERDETAILS

Der so genannte Detonator-Treiber in der Version 6.31 ist der aktuellste Treiber für alle Grafikkarten mit GeForce-Grafikchips. Greifen Sie nicht zu inoffiziellen Treibern aus dem Internet, denn Nvidia steht bereits kurz vor der Veröffentlichung neuer Treiber für DirectX 8. Grundsätzliches zur Treiberwahl: Besitzt Ihre Grafikkarte einen Monitorausgang und maximal einen TV-Ausgang, dann greifen Sie am besten zum Detonator-Treiber des Grafikchip-Herstellers Nvidia (www.nvidia.com). Bei zusätzlichen Hardware-Features wie einem Video-Eingang, TV-Tuner oder der bei Asus üblichen 3D-Brille und dem Diagnose-Chip wenden Sie die Herstellertreiber und die mitgelieferten Tools an.

DIE TREIBER-INSTALLATION

Den Detonator 6.31 müssen Sie selbst installieren: Entpacken Sie die Dateien in ein Verzeichnis, gehen Sie in den Geräte-Manager (rechter Mausklick auf

´s move® bewegt



STABILO

Der Kult unter den Stiften jetzt als Aboprämie. Holen Sie sich für ein Jahr PC Action und Sie erhalten den STABILO ´s move the elastic writer – als kostenloses Dankeschön.

STABILO ´s move the elastic writer – organische Form, griffig-elastische Oberfläche und elastische Spitze, aber eigentlich unbeschreiblich. Man muss ihn einfach fühlen, deshalb: get ´s move and feel ´s move!

feel it

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

PC Action im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag



☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit CD-ROM
(DM 115,20/Jahr (= DM 9,60/Ausg.); Ausland: DM 139,20/Jahr; öS 909,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit DVD-Show PC Action TV (DM 114,-/Jahr; Ausland: DM 138,-/Jahr; öS 900,-/Jahr)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

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. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action mit CD und PC Action mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
„STABILO ´s move the elastic writer" (Art.-Nr. 2041)
(Die Lieferung erfolgt nur, so lange der Vorrat reicht)

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

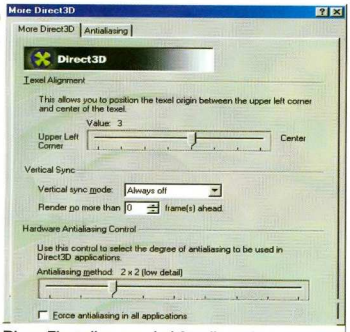
☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

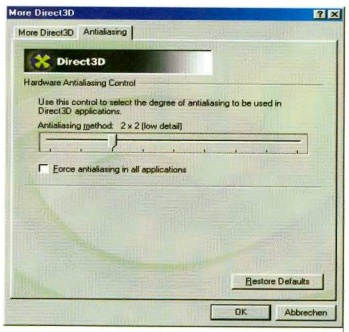
BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

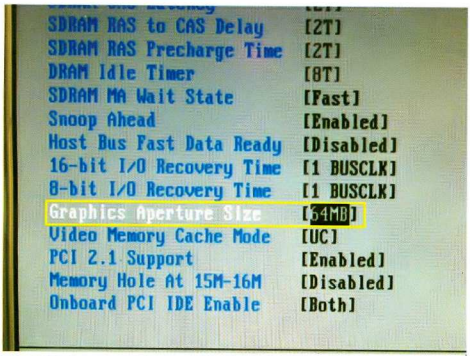
P3 PA 32



Diese Einstellungen sind für die meisten GeForce-Grafikkarten die beste Leistung.



Nach der Treiberinstallation sollten Sie diesen Direct3D-Regler wieder nach links schieben!



Die AGP Aperture Size regelt, wie viel Hauptspeicher die AGP-Karte für Grafikdaten benutzen darf.

„Arbeitsplatz", dann auf „Eigenschaften" und Register „Geräte-Manager") und wählen Sie die Grafikkarte. Unter „Eigenschaften" auf „Treiber", dann „Treiber aktualisieren" und „Weiter". Anschließend geben Sie im unteren Menüpunkt das Verzeichnis mit dem Treiber an und wählen die Grafikkarte aus.

HÜRDENLAUF

Das Leben mit dem Detonator 6.31 ist allerdings nicht immer leicht und birgt einige Probleme. Nach jeder Treiberinstallation werden alle Grafikeinstellungen wieder auf ihre Standardwerte zurückgesetzt. Dazu zählen zum Beispiel die Einstellungen für die Kantenglättung (Direct3D) sowie die vertikale Synchronisation mit dem Monitor (Direct3D und OpenGL). Verfluchen Sie den neuen Treiber also nicht, wenn Ihr Spiel nach der Installation sehr viel langsamer zu sein scheint. Die Einstellung der Kantenglättung unter Direct3D steht dann bei „2x2 (low detail)". Um wieder die höchstmögliche Geschwindigkeit aus Ihrer Zeichenplatine zu holen, ziehen Sie den Regler nach ganz links. Bei den D3D/OpenGL-Optionen sollten Sie zudem den „Vertical Sync Mode" auf „Off" stellen. Bei einigen Spielen müssen Sie diese Option zusätzlich noch im Spielmenü vornehmen, bevor die Grafikkarte unabhängig vom Monitor arbeiten kann.

DETONATOR COOLBITS

Mit dem kleinen Tool „Detonator CoolBits" von der Heft-CD können Sie ein verstecktes Treibermenü freischalten. Nachdem Sie es gestartet haben, finden Sie im Menü „Eigenschaften der Grafikkarte" unter „Hardware Options" einen zusätzlichen Regler, über den Sie den Grafikchip- und Speichertakt ändern können. Hier ist aber Vorsicht geboten, denn durch die Übertaktung gewinnen Sie zwar ein paar zusätzliche Prozent an Grafikleistung, verlieren aber auch die Produktgarantie der Grafikkarte.

INTERESSANTE TREIBER-OPTIONEN

Besonders interessant ist hier die Option namens „Fog Table Emulation". Um Darstellungsfehler zu vermeiden, sollte der Schalter aktiviert sein. Im OpenGL-Menü finden Sie noch die Option „Buffer Flipping Mode". Wenn Sie in OpenGL-Spielen auch mit aktiviertem Vsync vertikale Bildverzerrungen („Tearing") wahrnehmen, kann Ihnen der „Block Transfer Mode" helfen. Er sorgt für augenfreundliches Spielen, kostet aber auch bis zu zehn Prozent Leistung.

POWERDVD-BUG

Bis zur Version 2.55 (Build 0620) hat der Software-DVD-Player PowerDVD Probleme bei aktivierter Hardwarebeschleunigung. Wenn Sie diese im Menü „Konfiguration/Video" ausschalten, laufen DVD-Filme wieder ohne Probleme. Bei Darstellungsfehlern wählen Sie statt „Auto-Select" besser die „Force Weave"-Methode.

SEHR KOMPATIBEL

Besonders in OpenGL-Spielen können Sie durch etwas Feintuning dem Geschwindigkeitsrausch verfallen. Dazu schalten Sie beispielsweise in *Heavy Metal F.A.K.K. 2* oder *American McGee's Alice* die komprimierten Texturen ein: Fahren Sie die Eingabekonsole mit der Taste „^" herunter (vorher in den Grafikoptionen aktivieren) und tippen Sie dann den folgenden Befehl ein: „r_ext_compress_textures 1". In 32 Bit Farbtiefe und höheren Auflösungen können komprimierte Texturen enorm Speicherbandbreite sparen. Einziger Nachteil: Mit Ihrer GeForce-Karte müssen Sie einige Abstriche bei der Bildqualität machen.

UNREAL TOURNAMENT

Sie können die hochauflösenden Texturen auf der zweiten CD auch mit GeForce-Karten einsetzen. Einen detaillierten Artikel dazu finden Sie auf der Webseite www.3dcenter.de/artikel. **Bernd Holtmann**

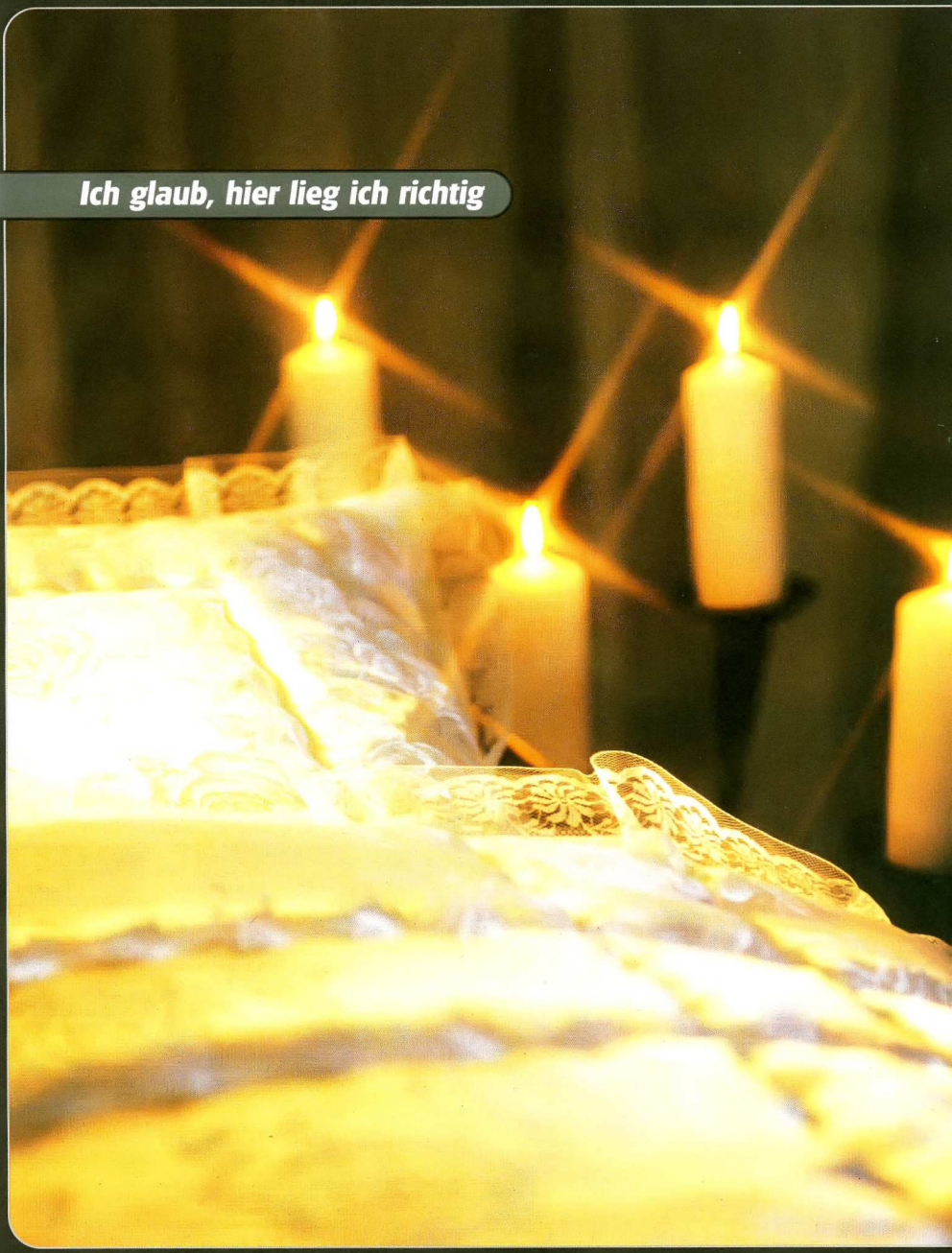
PROBLEMBEHANDLUNG BEI GRAFIKKARTEN

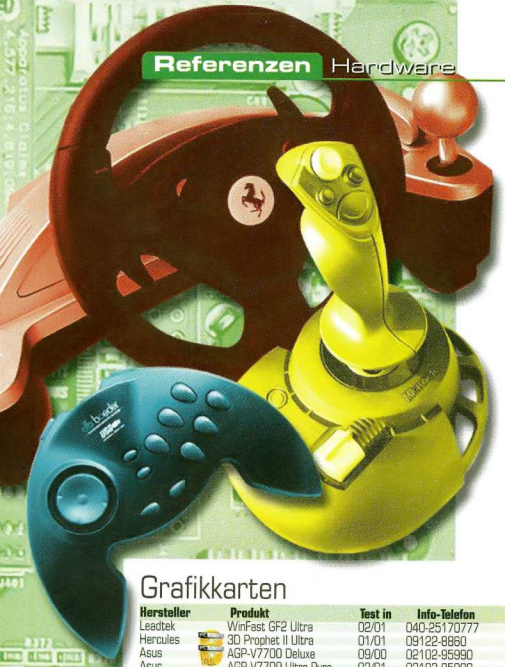
Mit dieser Checkliste können Sie die gröbsten Probleme im Zusammenhang mit Grafikkarten umgehen.

Grafikkarte nach Abstürzen testweise heruntergetaktet?
Ist das aktuellste Mainboard-BIOS installiert?
Ist der aktuellste Chipsatz-Treiber für das Mainboard installiert?
Leistet das Netzteil mindestens 230 Watt?

Sonstige BIOS-Einstellungen:

„Assign IRQ to VGA" auf „Yes" gesetzt?
„Video BIOS Shadow/Cacheable" auf „Disabled" gesetzt?
„VGA Palette Snoop" auf „Disabled" gesetzt?
„AGP Fast Writes" auf „Disabled" gesetzt?
„AGP Aperture Size" auf die Hälfte des RAM gesetzt?


Ich glaub, hier lieg ich richtig



Referenzen

Damit Sie einen Überblick über alle Referenz-Produkte bekommen, können Sie hier in den einzelnen Kategorien nachschauen. Durch ihr Alter abgewertete Produkte haben wir mit einem Stern hinter der Wertung gekennzeichnet.

Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Leadtek	WinFast GF2 Ultra	02/01	040-25170777	DM 1.250,-	93%
Hercules	3D Prophet II Ultra	01/01	09122-8860	DM 1.250,-	93%
Asus	AGP-V7700 Deluxe	09/00	02102-95990	DM 800,-	93%
Asus	AGP-V7700 Ultra Pure	02/01	02102-95990	DM 1.350,-	92%
Ati	Radeon 64 MB DDR	11/00	089-665150	DM 949,-	92%
Creative	3D Blaster GF2 Ultra	01/01	0130-815101	DM 1.250,-	92%
Hercules	3D Prophet II GTS 64 MB	07/00	09122-8860	DM 999,-	92%
Asus	AGP-V7700 Pure	07/00	02102-95990	DM 799,-	91%
Ati	All-in-Wonder Radeon	02/02	089-665150	DM 899,-	90%
Creative	3D Blaster GeForce2	07/00	069-66982900	DM 799,-	90%
Elsa	Gladiac	07/00	0241-6065112	DM 850,-	90%
Hercules	3D Prophet II GTS 32 MB	07/00	09122-8860	DM 799,-	90%
Asus	AGP-V7100 DC	02/01	02102-95990	DM 549,-	88%
Ati	Radeon 32 MB DDR	12/00	089-665150	DM 649,-	88%
3dfx	Voodoo5 5500 AGP	07/00	0180-5177617	DM 750,-	86%
MSI	StarMaxx32	01/01	06403-905010	DM 360,-	85%
Hercules	3D Prophet DDR-DVI	01/00	09122-8860	DM 620,-	84%
Asus	AGP-V6800 Deluxe	03/00	02102-95990	DM 680,-	84%
Elsa	Erazor X²	04/00	0241-6065112	DM 630,-	83%
Creative	3D Blaster Annihilator Pro	04/00	069-66982900	DM 550,-	83%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/00	02102-95990	DM 570,-	82%
Anubis	Typhoon Matrix 256 Pro	04/00	06897-908823	DM 499,-	81%
Elsa	Erazor X	01/00	0241-6065112	DM 500,-	81%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	SB Live! Player 1024	12/99	069-66982900	DM 149,-	92%
VideoLogic	SonicFury	10/00	06103-934714	DM 270,-	88%
TerraTec	DMX XFire 1024	09/00	02157-81790	DM 129,-	87%
VideoLogic	SonicVortex2	08/99	06103-934714	DM 159,-	82%*
TerraTec	Xlerate Pro	08/99	02157-81790	DM 179,-	82%*
Guillemot	Maxi Sound Muse	10/00	09122-8860	DM 79,-	79%
Diamond	Monster Sound MX300	01/99	08151-266330	DM 149,-	78%*
TerraTec	SoundSystem DMX	08/99	02157-81790	DM 279,-	78%*
Hoontech	SoundTrack Digital XG	12/99	07152-398880	DM 179,-	78%*
Guillemot	Maxi Sound Fortissimo	12/99	09122-8860	DM 99,-	77%*

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback 2	12/00	089-31760	DM 240,-	88%
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	DM 199,-	83%*
Genius	MaxFighter F-33D	08/00	02173-974321	DM 199,-	81%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	09122-8860	DM 199,-	78%*
Logitech	WingMan Force 3D	12/00	089-894670	DM 149,-	73%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision 2	12/00	0180-5251199	DM 100,-	88%
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	01/99	089-54612710	DM 129,-	86%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/00	069-92032165	DM 200,-	81%
Genius	MaxFighter F-33D	08/00	02173-974321	DM 99,-	78%
ACT Labs	Eaglemax	06/98	0541-122065	DM 89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro	12/00	09122-8860	DM 99,-	82%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	09122-8860	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	06/98	09122-8860	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	06/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D	11/99	02173-974321	DM 99,-	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	09122-8860	DM 69,-	75%
InterAct	Cyclone Digital	02/00	04287-125133	DM 99,-	75%
Saitek	ST110	01/00	089-54612710	DM 50,-	74%
Logic3	Phantom 2	03/00	02383-690	DM 80,-	74%
Logitech	WingMan Interceptor	02/99	069-92032165	DM 99,-	74%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	DM 89,-	86%
Logitech	WingMan RumblePad	12/00	089-894670	DM 79,-	83%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 115,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	01805-125133	DM 99,-	80%
Saitek	P750	02/00	089-54612710	DM 69,-	80%
Vivanco	Vivanco GP 22 UD	02/01	04102-231235	DM 120,-	79%
Gravis	GamePad Pro	01/98	0541-122065	DM 49,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	DM 129,-	79%
InterAct	HammerHead	01/00	01805-125133	DM 89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	01/98	0180-5251199	DM 69,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	02173-974321	DM 70,-	77%
Creative	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	DM 40,-	77%
Thrustmaster	FireStorm Digital Gamepad	02/01	09122-8860	DM 49,-	76%
Saitek	Cyborg 3D Pad	01/99	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	02/99	069-92032165	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	-	0541-122065	DM 89,-	74%
Microsoft	SW P&P Game Pad	05/00	0180-5251199	DM 45,-	74%
InterAct	MorayPad Touch Edition	09/00	04287-125133	DM 40,-	73%
Saitek	X6-33M	02/99	089-54612710	DM 49,-	72%

Spielemäuse

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Logitech	iFeel MouseMan	12/00	069-92032165	DM 129,-	83%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/00	0180-5251199	DM 90,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/00	0180-5251199	DM 120,-	81%
Kärna	Razer Boomslang 2000	02/00	www.haudenlukas.de	DM 199,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	DM 120,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/00	02173-974321	DM 100,-	78%
Saitek	Optical Mouse	02/01	089-5467570	DM 79,-	76%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	DM 180,-	73%
Saitek	GM2	06/00	089-54612710	DM 70,-	68%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/00	09122-8860	DM 199,-	83%*
Thrustmaster	360 Modena Pro	12/00	09122-8860	DM 170,-	80%
CH Products	CH Flight Sim Yoke	08/00	0541-122065	DM 400,-	80%
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179,-	79%*
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	09122-8860	DM 179,-	75%*
Saitek	R4 Racing Wheel	-	089-54612710	DM 179,-	71%*
Thrustmaster	Formula Sprint	02/99	09122-8860	DM 149,-	71%*
Fanatec	Le Mans	02/98	0871-9221299	DM 149,-	70%*
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	DM 129,-	69%*
Fanatec	Monte Carlo	04/99	0871-9221299	DM 99,-	68%*

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 299,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	09122-8860	DM 349,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	DM 299,-	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	09122-8860	DM 249,-	82%
InterAct	V4 Racing Wheel	02/99	01805-125133	DM 249,-	76%

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	DM 1.120,-	87%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	03/99	01805-228144	DM 759,-	82%
ViewSonic	PT775	03/99	0800-1717430	DM 1.045,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	DM 999,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	0800-1003435	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	DM 980,-	72%

Glauben heißt nicht wissen



PC Games: Wissen, was gespielt wird

Das große PC-Spielemagazin. Mit Tipps, Tricks, News, Tests, Previews zu den aktuellsten PC-Spielehits sowie der Michael-Mittermeier-Kolumne. Jeden Monat zwei CD-ROMs mit Demos, Videoreportagen, Patches und und und.

Fundsachen



Unserem Leser Stefan Böhm ist beim Spielen von *No One Lives Forever* ein „Wunder" widerfahren. Lesen Sie selbst: „Eines Abends schlage ich mich mit Cate durch den verschneiten Wald. Feinde haben gerade mein Schneemobil in die Luft gesprengt und ich gehe zu Fuß, bereits etwas müde, tapfer weiter meinen Weg. Meine Kräfte sind langsam am Ende. Und da ... auf einmal ein Zeichen. Ein Wunder! Etwas erscheint am Himmel. Ist es ein Flugzeug? Ein UFO? Sind es die Leute von H.A.R.M. mit einem Hubschrauber? Oder bin ich bereits tot und ein Engel erscheint mir? Ich entschließe mich, das Objekt mit dem Fernrohr meiner Waffe heranzuzoomen. Es ist ein fliegendes Gewehr? Ich traue meinen Augen nicht. Und doch: Es ist tatsächlich ein Gewehr! Oder war es vielleicht doch nur eine Fata Morgana? Auf jeden Fall kein Engel, der mir ein neues Schneemobil hätte geben können. So ging ich dann enttäuscht zu Fuß weiter meines Weges und habe dann Cate und U.N.I.T.Y. trotzdem noch zum verdienten Sieg verholfen."

Jo Hesse, unser Mann mit den vielen Gesichtern: Als ob es noch nicht genug wäre, dass er in seiner Freizeit mit ein paar Komplizen seit Jahren Telefonate abhört, nein, jetzt kam noch eine weitere düstere Episode aus seinem Leben ans Licht. Sie werden's nicht für möglich halten: Lange bevor Hesse zu uns stieß, trieb er von uns völlig unbemerkt sein Unwesen als Comic-Schurke! Sonderlich beliebt war er offenbar nicht bei seinen gezeichneten „Kollegen" – kein Wunder, schließlich brachte er Chaos und Zerstörung über jeden, der mit ihm in Berührung kam! Es geschah das Unausweichliche: Die Gepeinigten forderten Joachim Hesses Kopf und schmiedeten grausame Mordpläne: „Joachim Hesse must die!" Doch Hesse gelang im letzten Moment die Flucht. Um seinen Verfolgern zu entkommen, nahm er kurzerhand die Identität eines biederen PC-Action-Redakteurs an und wähnte sich im Big-Action-Container sicher. Er hatte sich zu früh gefreut – sein Schicksal sollte ihn doch noch einholen. Christian „Doctor Fate" Müller, ein Undercover-Comic-Held, hatte Hesse schon lange im Visier. Bei den Dreharbeiten zum dritten Teil der Big-Action-Serie war es dann so weit: Müller streckte Hesse mit einer gezielten Salve aus dem Rocket-Launcher nieder. Jetzt können Sie wenigstens wieder ungestört telefonieren ...



Worte des Monats

David Perry (*Messiah, Sacrifice*) auf die Frage nach dem optimalen Zeitrahmen für die Entwicklung eines Top-PC-Spiels:

„Eigentlich sollten 18 Monate genügen, doch allmählich werden 36 Monate zur erschreckenden Realität. Wir streben an, ein Spiel in 24 Monaten fertig zu stellen, und erlauben dem Produzenten in den letzten sechs Monaten das Mitführen von scharfer Munition. Im letzten Monat versorgen wir jeden, der das Spiel vorbestellt hat, mit den Privat-Telefonnummern der Programmierer. Damit sollte sich das Problem lösen lassen."

Quelle: PC Gamer, Januar 2001

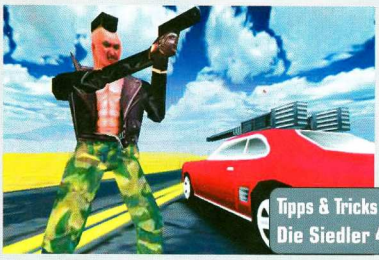
In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION

ERSCHEINT AM 21. MÄRZ

Vollversion: Interstate 82

Miami Vice und MTV – die 80er-Jahre waren einfach Kult! Activisions Action-Roadmovie *Interstate 82* schickt Sie schwer motorisiert und bis an die Zähne bewaffnet auf die Highways im Land der unbegrenzten Möglichkeiten!



Die Siedler 4



Die Siedler erwachen zu neuem Leben! In die vorliegende Ausgabe haben es Blue Bytes Wuselmännchen ganz knapp nicht mehr geschafft, aber für das nächste Heft können wir Ihnen den ausführlichen *Siedler 4*-Test fest versprechen!

AUSSERDEM ...

Tipps & Tricks zu Die Siedler 4, Black & White und vieles mehr ...

Die erste Zeitschrift
mit 2:10 Stunden Spieldauer.



NEU.
DM 6,-

kinowelt.de mit DVD.

POWERGAMER → on tv

THE FUTURE IS YOU



GIGA GAMES

Die erste tägliche Livesendung über
Computer- und Videospiele
auf Deinem Fernseher und im Internet.

NBC EUROPE

22:00 Uhr

MONTAG - FREITAG

GIGA.DE