07/2001 DM 9,99

ös 80,-	sfr 9,90	ltr 225,-	skr 225,-	hfl 12,60	
dkr 40,-	Lit 12.000	DR 1.600	Pta 950,-	B 50714	

Getestet: I-War 2 • Alone in the Dark 4 • Gangsters 2 u. v. m.

PC ACTION



+ 2 CD-ROMs
Über 15 Demos und 10 Spiel-Videos

DAS BÖSE HAT WIEDER EINEN NAMEN

Return to Castle Wolfenstein

Activisions Selbstzensur: So sieht die deutsche Version des Actionspiels aus

IMMER NOCH GENIAL ODER SCHNEE VON GESTERN?

Half-Life: Blue Shift

Im Test! Alien-Alarm in Black Mesa: Diesmal schlüpfen Sie in die Wachmann-Uniform

ERSTE SCREENSHOTS PLUS VIDEO!

Jedi Knight 2

Laserschwert-Duelle mit Quake-3-Grafik.

E-SPORT TOTAL
PC ACTION MASTERS
100.000 MARK

Über 15 Spiele-Demos, 10 Videos, über 400 Megabyte Patches, Tools, Hardware-Treiber und Add-Ons

Demo-Premieren: Gangsters 2, Anstoss Action & Echelon

Außerdem: Startopia, Stronghold, Bomberman 4, Z2, Asterix u. v. m.

10 aktuelle Spiele-Videos: u. a. Jedi Knight 2, Max Payne, Castle Wolfenstein, Soldiers of Fortune 2 u.v.m.

160 MB kostenlose Add-Ons für Ihre Lieblings-Spiele:

- **Counter-Strike:** Geniales Taktik-Tool „XtremeTactix" für die Clan-Besprechung
- **Unreal-Tournament:** Neue Bots und Maps
- **Half-Life-Mods:** Die neuesten Firearms- und Frontline-Force-Updates
- **Black & White:** Fußball-Karte, neue Skins für Löwe und Kuh, Wetterstation-Tool

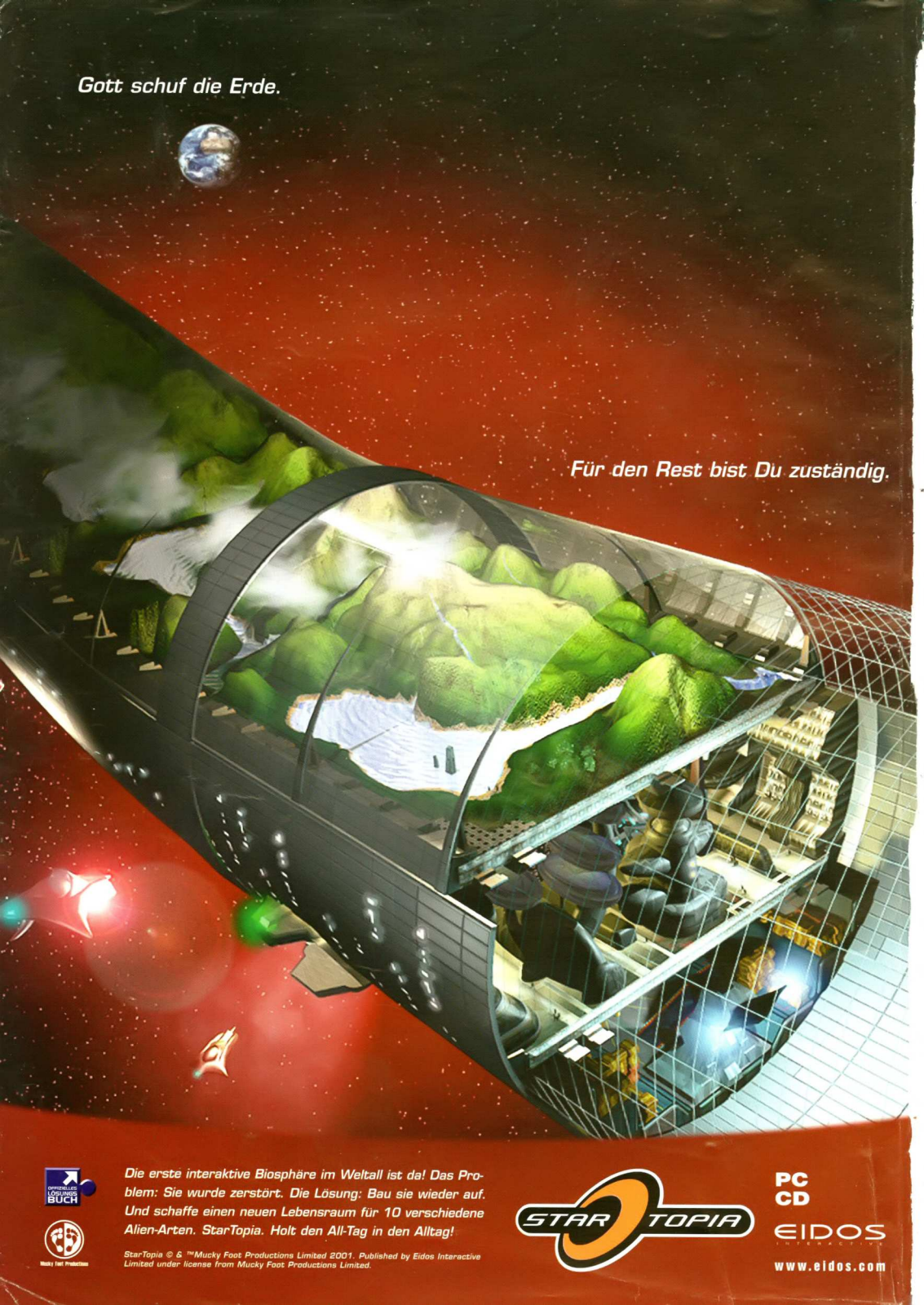
DUKE NUKEM FOREVER

MIT VIDEO!

Endlich ist er wieder da: Der coolste Ballermann, seit es Ego-Shooter gibt

Spieletipps: Tribes 2 • Operation Flashpoint u. v. m. Hardware: GeForce3 • Windows-Tuning

4 395002 709997 07



Die erste interaktive Biosphäre im Weltall ist da! Das Problem: Sie wurde zerstört. Die Lösung: Bau sie wieder auf. Und schaffe einen neuen Lebensraum für 10 verschiedene Alien-Arten. StarTopia. Holt den All-Tag in den Alltag!

StarTopia © & ™Mucky Foot Productions Limited 2001. Published by Eidos Interactive Limited under license from Mucky Foot Productions Limited.

STARTOPIA

PC CD

EIDOS INTERACTIVE

www.eidos.com

MÄNNERTRÄUME

Seit auf der E3 die genialsten Spiele der kommenden Monate vorgestellt wurden, geht es in der Redaktion heiß her. Jeder versucht, den anderen von seinem zukünftigen Freizeitspaß zu überzeugen ...

Christian S.: Da gibt's nur eins, ganz klar, *FIFA 2002*.

Harald: Ach hören Sie doch mit diesem Fußballspiel auf, Herr Sauerteig. Harte Männer träumen von *Operation Flashpoint*.

Joachim: Stoppen Sie mal. Wenn richtige Kerle von etwas träumen, dann natürlich von *Return to Castle Wolfenstein*.

Christian M.: Oder von *Duke Nukem Forever*!

Alexander: Sie haben doch alle einen an der Waffel. Man muss doch nicht mit seinem sauberen Helden durch den Dreck robben, wenn man andere die wirklich schmutzige Arbeit für sich erledigen lassen kann, so wie bei *Commandos 2* etwa.

Benjamin: Das ist doch alles viel zu brutal. Wieso spielen Sie zur Abwechslung nicht mal etwas Sinnvolles, wie beispielsweise den *Train Simulator*. Da können Sie der Deutschen Bahn mal so richtig zeigen, wie man Züge auf die entsprechenden Gleise bringt.

Fünf Redakteure starren sich an und schütteln ungläubig den Kopf.

Tanja: Jetzt mal alle die Klappe halten. Wenn Sie mal Männerträume sehen wollen, dann werfen Sie einfach einen Blick auf mich.

Sechs Redakteure im Chor: Oh mein Gott, das sollten wir für die Nachwelt auf Zelluloid bannen ...





Die Redaktion



Christian Müller, 33
Actionspiele, Simulationen
... weiß gar nicht, auf welches der vielen 3D-Action-Highlights er sich jetzt am meisten freuen soll. Grmpf!



Harald Fränkel, 31
Actionspiele, Sportspiele
... treibt sich dieser Tage am Nürburgring herum. Er will sich bei der Formel 1 live davon überzeugen, dass Schumis Matterhorn-Kinn wirklich echt ist.



Alexander Geltenpoth, 27
Strategie, Rollenspiele
... verabschiedet sich in seinen Urlaub am Roten Meer: Eine Woche Sonnenschein, Strand und Tauchen mit fünf Bar Druck auf der Birne in einer traumhaften Unterwasserlandschaft.



Joachim Hesse, 27
Action, Rennspiele und Adventures
... grüßt den Daddelking LFO, mit dem er sich zurzeit heiße Highscore-Gefechte liefert und kühlt seine Füße nach den E3-Strapazen.



Tanja Bunke, 24
Actionspiele, Strategie und Simulationen
... fragt sich langsam, wo das Sommerwetter bleibt und damit die Zeit der Biergärten und Grillpartys.



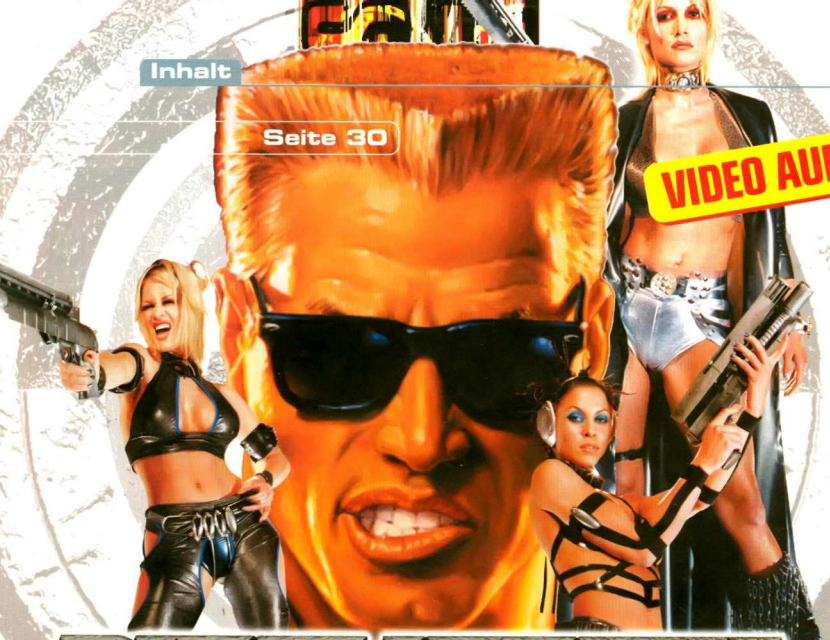
Christian Sauerteig, 20
WiSims, Renn- und Sportspiele
... wäscht sich den letzten Rock-im-Park-Schlamm vom Körper und wälzt massenweise Urlaubskataloge für die diesjährigen Sommerferien.



Benjamin Bezold, 22
Online-Spiele und Simulationen
... hat bei einem hitzigen Fußball-Duell gegen Kollege Sauerteig sein Gamepad geschrottet und freut sich auf den *Train Simulator*, um den Begriff „Pünktlichkeit der Bahn" neu zu definieren.

Foto: Dirk Kartscher

www.black-star.de
SOFTWARE TYCOON
DER SPIELEMANAGER
www.software-tycoon.de
SOMMER 2001
PC CD ROM
BLACKSTAR



Seite 30

VIDEO AUF CD

Top Secret! Bis zu Veröffentlichung will 3D Realms keine Infos und Screenshots des Ego-Shooters mehr veröffentlichen. Wir haben für Sie auf der E3 trotzdem mit den Entwicklern gesprochen und nehmen das Ingame-Video auf unserer Cover-CD genauestens unter die Lupe.

DUKE NUKEM Forever

Seite 34

Return to Castle Wolfenstein

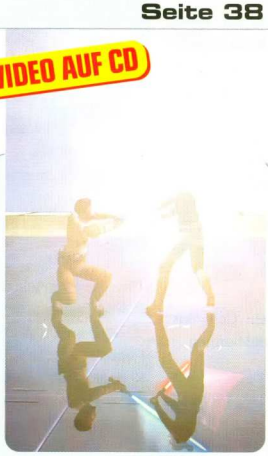


Die Neuauflage des Klassikers war für viele das Highlight der E3-Messe. Lesen Sie, wie Activision den Ego-Shooter nach Deutschland bringt.

Seite 38

VIDEO AUF CD

Jedi Knight 2



Erst hat Lucas Arts *Obi-Wan* für den PC eingestellt. Jetzt bekommen PC-Spieler aber doch noch ihr Laserschwert-Abenteuer.

Rubriken

Auftakt ... 3
Bestseller ... 146
Die letzte Seite ... 178
Die Redaktion ... 3
Hit-Countdown ... 137
Hotlines ... 137
Impressum ... 103
Inhalt Cover-CD-ROM ... 8
Inhalt Spieletipps ... 151
Inhaltsverzeichnis ... 4
Inserentenverzeichnis ... 132
Leserbriefe ... 130
Neustart ... 128
So werten wir ... 68

Aktuelles

Budgetspiele ... 14
Spiele-Markt ... 16
Vermischtes ... 13

Blickpunkt

PC Action Masters – Der Vorbericht ... 18
Das große E-Sport-Turnier mit 100.000 Mark Preisgeldern

E-Sport-Stars: Fatal1ty ... 22
Der erfolgreichste amerikanische E-Sportler im Exklusiv-Interview

Vorschau

THEMA DES MONATS:
E3-Messe-Report CD/DVD ... 26
Von Geheimniskrämern, PR-Floskeln und Messe-Babes



ab Seite 141

SPIELETIPPS zum Herausnehmen

Tribes 2, Operation Flashpoint und Startopia

Battle Realms 55
Der Geheimtipp für Echtzeit-Strategen

Call of Cthulhu 52
Innovatives Horror-Adventure mit H. P. Lovecraft

Duke Nukem Forever 30
Der coolste Ballermann, seit es Ego-Shooter gibt

Dungeon Siege 62
Rollenspiel-Superlative: Größer, schöner, schneller

Freelancer 48
Die Weltraum-Oper mit Bombast-Grafik und revolutionärer Steuerung.

Jedi Outcast 38
Lucas Arts setzt bei seinem neuesten Laserschwert-Duell auf Quake-3-Grafik.

Medal of Honor 42
Kann der Zweite Weltkrieg Spaß machen?

Neverwinter Nights 64
DAS Rollenspieler-Gespräch der E3-Messe

Planetside 50
Der Online-Shooter mit 3.500 Mitspielern und Gegnern

Praetorians 56
Echtzeit-Strategie aus der Antike: Rom, wie's siegt und kracht

Red Faction 46
Wie gut wird der Ego-Shooter der Descent- und Freespace-Macher?

Republic 60
Ein 3D-Echtzeit-Strategiespiel zeigt, dass Politik alles andere als langweilig ist.

Return to Castle Wolfenstein 34
Das Action-Highlight 2001 in Deutschland?

S.W.I.N.E. 54
Führen Sie schräge Schweine- oder Hasen-Armeen ins Schlachtgetümmel.

Sigma 57
Genversuche: Experimentieren Sie für Tiersoldaten mit digitalem Erbgut.

Sims Online 58
Taugen die Sims zum Multiplayer-Spiel?

Sims Ville 58
So leben Ihre Sims in einer neuen Städtebau-Simulation à la Sim City.

Soldier of Fortune 2 40
Fällt die geniale Grafik der deutschen Zensur-Schere zum Opfer?

Unreal 2 44
Was kann die neue Unreal-Warfare-Grafik wirklich?

Tests

TEST DES MONATS: Operation Flashpoint . . 70
Air Command 3.0 101
Alone in the Dark 4 88
Asterix Maximum Gaudium 101
Der Gemüse-Shooter 102
Economic War 101
Feuerwehr 3D 102
Gangsters 2 94
Half-Life: Blue Shift 78
Heroes Chronicles – The Final Chapter . . 101
House of the Dead 2 92
I-War 2 – Edge of Chaos 84
Moorhuhn Winter Edition 102
Mr. Driller 101
Roland Garros 2001 102
Stallmeister 101
Star Trek Voyager Elite Force Expansion Pack 92
Startopia 98
Werner 100% Schwarzarbeit 102

Spielerforum

Age of Empires 118
Anstoss 3 ..... CD/DVD
Black & White 116
Command & Conquer 120
Diablo 2 110
Die Siedler 4 126
Die Sims 122
E-Sport 108
Everquest ..... CD/DVD
FIFA 2001 ..... CD/DVD
Flugsimulationen ..... CD/DVD
Grand Prix 3 ..... CD/DVD
GTA 2 114
Counter-Strike & Half-Life 104
Need for Speed 112
NHL 2001 ..... CD/DVD
Starcraft 124
Star Trek Voyager: Elite Force ..... CD/DVD
Ultima Online ..... CD/DVD
Unreal Tournament 106

Spieletipps

Kurztipps 157
Operation Flashpoint 149
Startopia 153
Thema Technik 161
Tribes 2 143

Hardware

Aktuelles 164
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler

Blickpunkt: So installieren Sie Ihren PC 166
Vom richtigen Umgang mit Windows, Sicherungskopien und Hardware-Treibern

Marktübersicht: Grafikkarten 170
Wir bringen Licht in den Grafik-Chip-Dschungel

Test: Grafikkarten 180
GeForce3- gegen Kyro-II-Grafikkarten

ab Seite 170

Marktübersicht Grafikkarten



GeForce2, GeForce3, Kyro II? Wir sagen Ihnen, welcher Grafik-Chip sich am besten für Sie eignet.

Heft-CDs

PC-Action-CDs

RIESENSPIELEPACKUNG:



16 Demos und 10 Videofilme! Zum ersten Mal auf Cover-CDs erhältlich: *Gangsters 2, Anstoss Action, Echelon* plus 13 weitere Top-Demoversionen. Brandheiße Videofilme zu *Jedi Knight 2, Return to Castle Wolfenstein, Soldiers of Fortune 2, Red Faction, Freelancer* u. v. m.

EXKLUSIV: MAX-PAYNE-VIDEO

nterstütze ich meine Verbündeten?

ch einen Minotaurus?

Soll ich mich zurückziehen, wenn ich angegriffen werde?

Muss ich Gebäude errichten und einen Falkenschlag abfeuern?

Würde ein Bündnis mit den Fremen mir zum Sieg verhelfen?

Könnte ein Sandwurm hier meine Truppen angreifen?

Soll ich meine Einheiten für Angriff oder Verteidigung einsetzen?

Welche der 33 Karten soll ich auswählen?

Soll ich einen Kampf im Ozean-Paradies von Caladan anzetteln?

Sollte ich lieber Saboteure oder Flammenwerfer ausbilden?

Werde ich jemals den Thron des Imperators besteigen?

Wie kann ich auf einem Sandwurm reiten?

Soll ich die Rolle der noblen Atreides übernehmen?

Kann ich mich durch das eisige

EA GAMES

Westwood STUDIOS

"Emperor - Battle for Dune" Interaktives Spiel © 2001 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. "Emperor - Battle for Dune" und "Dune" sind Marken der Dino De Laurentiis Corporation. Der "Dune"-Film™ & © Dino De Laurentiis Corporation. Lizenziert von Universal Studios Licensing. Inc.
Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

ALS COMMANDER ERWARTET MAN ENTSCHEIDUNGEN VON DIR. SOFORT.

Soll ich die Draconis kämpfen?

Soll ich die hinterlistigen Harkonnen anführen?

Soll ich für die heimtückischen Ordos kämpfen?

Brauche ich weitere Spice-Fabriken?

Brauche ich die Technologie der Tleilaxu?

Brauche ich die Klon-Technologie der Tleilaxu?

Soll ich gegen menschliche Gegner oder den Computer?

Spiele ich gegen menschliche Gegner oder den Computer?

Soll ich meine Basis u. Ihaun?

Soll ich einen "Rush" versuchen oder erst meine Basis verteidigen?

Kann ich es riskieren, das industrielle Dilland von Geidi Prime anzugreifen?

Mit welchen Truppen chützen kann ich meine Basis verteidigen?

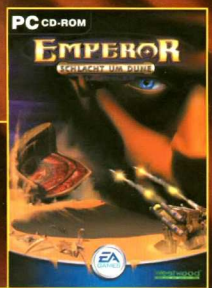
Sollte ich diese Kampagne besser mit einem Freund angehen?

Soll ich meine Bodentruppen besser in Sicherheit bringen?

Soll ich auf einen überraschenden Luftangriff vorbereitet?

Soll ich mich mit den mutigen Sardaukar verbünden?

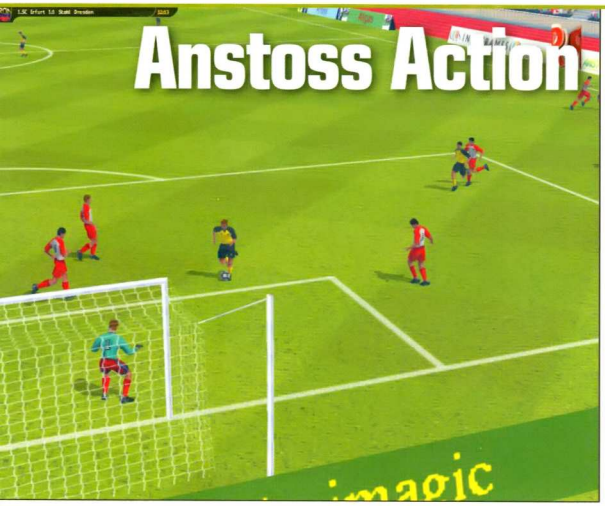
Soll ich eine Kobra-Kanone?



Emperor - Die Schlacht um Dune™ ist das erste Strategiespiel, in dem du alle Entscheidungen selbst treffen und deine Kampagnen von A-Z selbst planen kannst, bevor du mit dem eigentlichen Spiel beginnst. Wie nie zuvor musst du in diesem von Westwood entwickelten 3D-Spiel dein strategisches Können beweisen! Das dürfte dir bei deiner ersten Entscheidung helfen – der Entscheidung für Emperor.

Alle Rechte vorbehalten. Westwood Studios, Electronic Arts, 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™ und Westwood Studios™ sind Electronic Arts™-Marken.

Diesen Monat auf CD-ROM



Ob Ascarons Fußball-Simulation nun wirklich eine ernst zu nehmende Konkurrenz für Genreprimus *FIFA 2001* von EA Sports darstellt, können Sie ab sofort in dieser spielbaren Demoversion selbst beurteilen. Eine gelungene Grafik und die hohe Realitätsnähe zeichnen *Anstoss Action* aus. Als Kommentator unterhält Sie kein Geringerer als Günther Koch, die Stimme Frankens. Auf die Original-Spieler-Daten muss allerdings verzichtet werden.

Genre:	Sportspiel
Voraussetzung:	P 350, 64 MB
HD-Speicher:	80
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	–
Publisher:	www.ascaron.de

Bomberman 4



Bomberman gilt als echter Klassiker der Computerspiele-Geschichte, von dem unzählige Ableger unters Volk gebracht wurden. Hier mal eine neue Variante. In diesem kurzweiligen Online-Spiel ist Grips gefragt. Platzieren Sie Ihre Bomben so, dass die Gegner zügig ins Jenseits befördert werden. Während des Spiels können Sie übrigens auch mit Ihren Mitspielern via Chat kommunizieren.

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 166, 32 MB
HD-Speicher:	2
Grafik:	'Software
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.loop.de
Publisher:	–

CART 2k



Dieses Programm enthält die originalen Daten und Fahrzeuge der „2000 Championship Auto Racing Teams"- Rennserie (kurz CART genannt) aus den USA. Zur Installation benötigen Sie allerdings die Vollversion von *F1 2000* aus dem Hause EA Sports. Die finale Version von *CART 2K* verfügt im Gegensatz zu unserer Demo-Version über zahlreiche Originalstrecken der spektakulären CART-Serie.

Genre:	Rennspiel
Voraussetzung:	P 233, 64 MB
HD-Speicher:	53
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Noch nicht bekannt
Weblinks:	
Spiel:	www.champweb.net/cart2x.htm
Publisher:	–

Creatures Docking Station



Kaum zu glauben, aber wahr: Die Norns sind wieder da! Züchten Sie in dieser vollkommen kostenlosen Erweiterung zur Lebenssimulation *Creatures 3* wieder fleißig knuffige Aliens. Die so genannten Norns wachsen, lernen und verhalten sich wie reale Lebewesen und halten ihren Schöpfer dabei immer mächtig auf Trab. *Docking Station* läuft übrigens auch ohne die Vollversion von *Creatures 3*.

Genre:	Simulation
Voraussetzung:	P 233, 32 MB
HD-Speicher:	40
Grafik:	Software
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.creaturelabs.com
Publisher:	–

Echelon



Kampfpiloten haben's ja heutzutage wirklich nicht leicht. Liefern Sie sich gegen modernste Alienschiffe eine erbitterte Schlacht und lassen Sie sich dabei von einer Grafik ablenken, die ihresgleichen sucht. Verantwortlich für dieses Action-Spektakel ist das kleine russische Entwicklerteam Madia, das mit diesem Titel nicht nur Freunden von *Wing Commander* & Co. heiße Dogfights verspricht.

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 266, 64 MB
HD-Speicher:	70
Grafik:	3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	In USA erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	http://echelon.bethsoft.com
Publisher:	www.buka.com

Journey's End



Anhand dieser spielbaren Demoversion können Sie das viel versprechende 3D-Rollenspiel *Journey's End* ausführlich auf Herz und Nieren testen. In einer gefährlichen und liebevoll gestalteten Fantasywelt warten knifflige Rätsel auf Sie. Zaubersprüche und magische Gegenstände erleichtern Ihnen den Kampf gegen eine Vielzahl von aggressiven Fabelwesen, die es allesamt auf Sie abgesehen haben.

Genre:	Rollenspiel
Voraussetzung:	P 233, 64 MB
HD-Speicher:	55
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Noch nicht bekannt
Weblinks:	
Spiel:	–
Publisher:	www.crystal-interactive.com

Leadfoot



In *Leadfoot* brettern Sie mit Ihrem Pick-up über ganz schön halsbrecherische Offroad-Strecken. Zeigen Sie der Konkurrenz, dass weder Matsch noch Bodenwellen für Sie ein Hindernis darstellen. Unsere spielbare Demoversion wartet mit zwei Strecken und Fahrzeugen auf. Besonderen Wert legt Leadfoot dabei auf eine realistische Fahrphysik, die allerdings fahrerisches Können voraussetzt.

Genre:	Rennspiel
Voraussetzung:	P 266, 32 MB
HD-Speicher:	40
Grafik:	Direct3D, Glide
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Als Import erhältlich
Wertung	
Spiel:	–
Publisher:	www.wizardworks.com

Merchant Prince 2



Merchant Prince 2 versetzt Sie in die Rolle eines Händlers, der während der Renaissance mit Piraten und anderen Widrigkeiten zu kämpfen hat. Unsere Demoversion lässt Sie 15 Runden lang die Welt des Handels erleben. *Merchant Prince 2* ist keine echte Bereicherung des Genres der rundenbasierten Strategiespiele, für Fans aber sicher eine willkommene Abwechslung, zumal Spiele dieses Genres eher selten sind.

Genre:	Strategie
Voraussetzung:	P 166, 32 MB
HD-Speicher:	68
Grafik:	Software
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Als Import erhältlich
Wertung	
Spiel:	www.talonsoft.com/merchantprince2
Publisher:	www.take2.de

Tank Time 3D



Tank Time 3D ist ein simples Actionspiel, in dem Sie gegnerische Panzer abschießen. Die roten Punkte auf Ihrem Radar stellen feindliche Einheiten dar. In der Regel genügt ein Treffer, um den Feind zu eliminieren. Zwar können weder Grafik noch Sound richtig überzeugen, für den kurzweiligen Zeitvertreib eignet sich *Tank Time 3D* aber allemal. Wir empfehlen übrigens die Steuerung mit Maus und Tastatur.

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 200, 32 MB
HD-Speicher:	5
Grafik:	Software
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Wertung	
Spiel:	www.prophetsoft.com/tanktime
Publisher:	–

Werner 100% Schwarzarbeit



In diesem Minispiel helfen Sie dem Comic-Helden Werner bei der Schwarzarbeit. Mit Fliegenklatsche, Pümpel-Armbrust und Negerkuss-MG wehren Sie Polizei und Finanzbeamte von der Baustelle ab. Ziel des Spieles ist es, den Burgturm vor dem Einschreiten der Gesetzestreuen fertig zu stellen. Mit einer maximalen Spieldauer von drei Minuten eignet sich dieses Spiel ideal für die Mittagspause.

Genre:	Geschicklichkeit
Voraussetzung:	P 166, 32 MB
HD-Speicher:	1
Grafik:	Software
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Wertung	
Spiel:	www.werner.de
Publisher:	www.achterbahnAG.de

VIDEOS

Vorschau:



Castle Wolfenstein
Erleben Sie den Nachfolger des beschlagnahmten ID-Shooters aus dem Jahre 1992 in Aktion.



Soldiers of Fortune 2
Ähnlich hart wie der erste Teil, noch realistischer und garniert mit einer Sahne-Grafik präsentierte sich *SoF 2* bei der E3.



Max Payne
Unglaublich, aber wahr: Die hier gezeigten Szenen aus dem neuen Trailer zeigen tatsächlich die Spielegrafik des viel versprechenden Ego-Shooters.



Duke Nukem Forever
Das Warten hat ein Ende: Erste Spielszenen aus dem mit Spannung erwarteten Ego-Shooter dürften allen Fans die Wartezeit verkürzen.



Red Faction
Wir durchkämpften mit den Entwicklern einen ganzen Level des actionlastigen 3D-Shooters von Volition, den Machern von *Descent*.

Aktuelles:



E3-Round-up
Kommen Sie mit und schnuppern Sie ein bisschen E3-Atmosphäre von der größten Computerspielemesse der Welt.

PCA-Masters
Wir haben die deutschen Top-Favoriten der PC-Action-Masters nach Nürnberg eingeladen. Sehen Sie, welche Chancen sie sich ausrechnen.

Extra:



Big Action Outtakes
Nobody is perfect: Im Big-Action-Container gab es reichlich Pannen – wir haben für Sie die schönsten zusammengestellt.

Asterix Mega Madness



Dass die Römer einen Sprung in der Schüssel haben, ist aus den *Asterix und Obelix*-Comics sattsam bekannt. Doch was die Gallier bei ihren Wettkämpfen anlässlich des Dorffests veranstalten, sucht seinesgleichen. Da werden ängstliche Römer und Wildschweine verprügelt, waghalsige Ruderbootrennen veranstaltet und um die Wette gefressen, dass sich die Balken biegen. Mögen die Spiele beginnen!

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 200, 32 MB
HD-Speicher:	25
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.asterix-videogames.com
Publisher:	www.infogrames.de

Gangsters 2



Gangsters 2 versetzt Sie in die Zeit der Prohibition. Das organisierte Verbrechen hat Hochkonjunktur. Als Gangsterboss schicken Sie Ihre treuen Gefolgsleute in den Kampf gegen die Konkurrenz. Um die absolute Herrschaft über die Unterwelt zu erlangen, ist Ihnen jedes Mittel recht. In unserer Demoversion dürfen Sie sich im Tutorial mit der Steuerung vertraut machen und eine Mission absolvieren.

Genre:	Echtzeit-Strategie
Voraussetzung:	P 266, 64 MB
HD-Speicher:	249
Grafik:	Direct Draw
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	–
Publisher:	www.eidos.de

Offroad Redneck Racing



Schicke Grafik, starke Computergegner und motivierende Spielmodi zeichnen dieses Rennspiel vom britischen Software-Entwickler Rage aus. In dieser Demo dürfen Sie auf einer anspruchsvollen Waldstrecke mit Ihrem hochgezüchteten Offroad-Fahrzeug über Stock und Stein brettern. Im Rennspieleinheitsbrei der vergangenen Wochen erweist sich *Offroad* als erfrischende Abwechslung.

Genre:	Rennspiel
Voraussetzung:	P 233, 32 MB
HD-Speicher:	101
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	–
Publisher:	www.kochmedia.com

Startopia



Eine gelungene *Dungeon Keeper*-Variante bringt Eidos diesen Monat mit *Startopia* auf den Markt. Die spielbare Demo umfasst neben fünf wirklich guten Tutorial-Missionen die erste Einzelspielermission. Dabei gilt es, verlassene Raumstationen wieder in Betrieb zu nehmen und somit deren Besiedlung durch außerirdische Lebensformen zu ermöglichen. Unser Tipp: Unbedingt Probe spielen!

Genre:	Strategie
Voraussetzung:	P 300, 32 MB
HD-Speicher:	120
Grafik:	Direct 3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Juni
Weblinks:	
Spiel:	–
Publisher:	www.eidos.de

Hardware-Treiber und Patches

Hardware-Treiber

- Asus V3 V6 V7 V8 11.01 Win9x
- Cacheman 4.1
- Creative SB Live! 5.1 Win9x Me
- Creative SB PCI 128 Win9x
- Detonator Coolbits
- DirectX 8.0a Win9x
- ELSA Gladiac Erazor 4.12.01.0758 Win9x
- GameSpy 3D v2.53
- GeForce Tweak Utility 3.2
- Hz-Tool 1.4
- Logitech Mouseware 9.28 Build 44
- Matrox G400, G400Max und G450 6.51.012 Win9x
- Nvidia Detonator 11.01 Win9x
- NVmax 2.0 Build 2084
- PowerStrip 3 Beta
- PowerVR KYRO I+ II Win9x Me 1.07.0089
- RadeonTweaker 1.0.0
- Real DOS-Mode Patch for Windows Millennium
- Riva Tuner 2.0 RC 4.1
- TV-Tool 5.01

Patches

- 4x4 Evolution (GeForce3 Patch)
- Der Clou! II 1.2 (d)
- Deus Ex Multiplayer-Patch v1.112fm (e)
- Diablo 1.09 (spawn copy)
- Diablo 2 v1.06 (e)
- Eurofighter Typhoon v1.1 (d)
- Europa Universalis v1.09 (d)
- Evil Islands v1.06 (d)
- Grand Prix Legends fast cpu fix ab v1.2 (d)
- Hired Team Trial Patch 1 (d)
- NASCAR Racing 4 v1.1.0.0 (int)
- Panzer Elite v1.08 (d)
- ProRally 2001 Pentium 4 fix (int)
- Star Trek Voyager – Elite Force v1.2 (d)
- Starcraft Brood War v1.08b (e)
- Starcraft v1.08b (e)
- X-tension v1.2 - v2.1 (d)
- X-tension v1.3 - v2.1 (d)

Stronghold Castle Attack



Das Mini-Spielchen zu *Stronghold* hat zwar mit dem gleichnamigen Echtzeit-Strategiespiel recht wenig zu tun, eignet sich aber bestens für ein paar vergnügliche Minuten in der langweiligen Mittagspause. In sechs Levels müssen Sie versuchen, mit drei Bogenschützen die anstürmenden Gegnerhorden so lange aufzuhalten, bis Ihre Burg dem Baugerüst entwachsen ist. Für zwischendurch ganz witzig.

Genre:	Strategie
Voraussetzung:	P 200, 32 MB
HD-Speicher:	4
Grafik:	Software
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Oktober
Weblinks:	
Spiel:	–
Publisher:	www.take2.de



NUR DIE BESTEN ÜBERLEBEN!









Geniale Spiele zum kleinen Preis. Ab Mai für PC CD-ROM.

Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH • Paul-Ehrlich-Straße 1 - D-63225 Langen • Tel: +49 (0) 180 50 - 77 43 53 • Fax: +49 (0) 180 50 - 3 29 36

tOL3R@nZ rOOlz

[AA]Damjano
Jörg Drescher, 18 Jahre

Clan: Adleraugen
www.adleraugen.de.tt
Spielt Age of Empires/Kings, Counter-Strike.
Ist seit 2 Jahren Online-Spieler.
Größter Erfolg: 2. Platz AOE-Masters.

Statement:
„Ich finde diese Aktion der PC Action super. Wenn jeder Teil unserer Gesellschaft seinen Beitrag leistet, wird es gelingen, Rechtsradikalismus einzudämmen. Und wir Gamer sollten das unterstützen."



mTw.pcalZulu
René Korte, 27 Jahre

Clan: Mortal Teamwork|PC Action
www.mymtw.de
Spielt Q2, Q3, Everquest.
Ist seit 3 Jahren Online-Spieler.
Größte Erfolge: Zweimaliger DECL-Gewinner, Clanbase-Finale, OGL-Finale.

Statement:
„Ich spiele online, weil ich Freunde treffen möchte – Nationalitäten spielen dabei keine Rolle."

[IC]Perdita
Simone Reusch, 25 Jahre

Clan: Insanity Circles
www.ic-clan.de
Spielt Counter-Strike.
Ist seit 2 Jahren Online-Spielerin.
Größter Erfolg:
ESPL Premier League.

Statement:
„Ich spiele online weil man dort neue Leute kennenlernt. Dass diese oft aus anderen Ländern kommen, macht das Spiel sowie den Chat nur interessanter und man lernt andere Kulturen und Mentalitäten kennen."

IpG|Rocky
Marcus Amend, 17 Jahre

Clan: Pro-Gaming
www.pro-gaming.de
Spielt FIFA 2001, Counter-Strike.
Ist seit 2 Jahren Online-Spieler.
Größte Erfolge: 1. Platz Gonzoliga Battle 2001, Qualifikation zu den World Cyber Games.

Statement:
„Ich unterstütze die Kampagne Gamer gegen Rechts, weil ich denke, dass auch oder gerade im Bereich der PC-Spiele etwas gegen Rechtsradikalismus getan werden muss."

IpG|Korn
Dominik Kofert, 20 Jahre

Clan: Pro-Gaming
www.pro-gaming.de
Spielt Starcraft/Broodwar.
Ist seit 2,5 Jahren Online-Spieler.
Größter Erfolg: Achtelfinale der World Cyber Games.

Statement:
„Beim Online-Gaming spielt es für mich überhaupt keine Rolle, wo jemand herkommt, welche Religion er hat oder wie er aussieht."

GAMER GEGEN RECHTS

Eine Initiative von:
PC ACTION

E-Sport ist eine echte Jugendbewegung. Jeden Tag messen sich hunderttausende Electronic Gamer auf der ganzen Welt in Strategie-, Sport- oder 3D-Action-Spielen.

E-Sport ist multikulturell. Durch das Internet und internationale Wettbewerbe kennt die Gamer-Gemeinschaft keine Grenzen.

E-Sport ist tolerant. Denn nirgendwo spielen Herkunft und Hautfarbe eine untergeordnetere Rolle als beim Zocken.

Aus diesen Gründen rufen wir alle Fans von Computer- und Videospielen dazu auf, gegen idiotische Ausländerfeindlichkeit, Gewaltverherrlichung und rechte Ideologien ein Zeichen zu setzen. Denn derartige Auswüchse haben mit den Prinzipien der Electronic-Gamer-Community rein gar nichts zu tun.

Darum, Gamer dieser Welt, vereinigt euch. Bekennt euch gegen Rechts und tragt euch ein unter:

www.gamer-gegen-rechts.de

Final Fantasy – Die Mächte in dir

Spiel-Verfilmung **Kino-Starttermin bekannt gegeben**

Nun steht es fest: Am 23. August erstrahlt *Final Fantasy – Die Mächte in dir* von Hironobu Sakaguchi im Verleih der Columbia Tristar auf den Leinwänden. Der von 150 Digitalkünstlern und 20 Computeranimateuren in Szene gesetzte Fantasy-Film um das bekannte Spiel *Final Fantasy* verzichtet auf menschliche Schauspieler und setzt auf Computertechnik. Der Film erzählt vom letzten Versuch der Menschen, ihre Welt vor einer Alien-Invasion zu schützen.

Infos unter:
www.finalfantasy.com



Beeindruckend: Obwohl der Film zu Final Fantasy komplett computergeneriert wurde, wirken die Hauptfiguren sehr lebensecht.

Gewinnspiel

Lara Croft: Tomb Raider

Gewinnen Sie eine Angelina-Jolie-Figur

Tomb Raider-Fans aufgepasst: Rechtzeitig zum Kinostart von *Lara Croft: Tomb Raider* am 28. Juni 2001 verlosen wir eine Angelina-Jolie-Figur im Lara-Croft-Outfit von Bandai. Wer die Figur gewinnen möchte, sollte bis zum 14. Juli 2001 unter der Telefonnummer **0190/085868*** anrufen oder eine Postkarte schicken an **Computec Media AG, Stichwort: Lara Croft, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg** und folgende Frage beantworten:

? Wie lautet der genaue Titel des Tomb-Raider-Filmes? ?

*(Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmal DM 1,50.)

„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: Asiye
Beruf: Abiturientin
Alter: 17
Nickname: Army-Angel
E-Mail: –
Homepage: –
Lieblingsgenre: Strategie, Ego-Shooter, Action
Lieblingspiele: Unreal Tournament, Counter-Strike, Tomb Raider
Seit wann ich spiele: Seit meinem 6. Lebensjahr
Statement: Ich liebe es zu zocken. Es bringt so viel Fun. Vor allem *CS* und *UT* haben es mir angetan. Doch leider kenne ich kein anderes Mädchen in meiner Gegend, das solche Spiele spielt. Ich nehme an, dass ich die einzige türkische Zockerin in meinem Umfeld bin. Übrigens sollte man mich nicht unterschätzen, weil ich ein Weib bin. Auch Weiber können gut zocken.

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 <mailto:leserbriefe@pcaction.de>. Konventionelle Briefe bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

Die andere Hitparade



Galaktisch gut
Aufbaustrategie einmal anders: Mitten im Weltraum versuchen Sie, eine florierende Wirtschaftsstruktur zu errichten. Gespickt mit putzigen Aliens und witzigen Animationen, verdient dieses Endlos-Spiel den ersten Platz.



Gewehrsalven
Panzer fahren, Helikopter fliegen und mit einem Maschinengewehr die Feinde hopsnehmen – das ist nur eine kleine Auswahl der Abenteuer, die Sie in dem realitätsnahen Actionspiel erleben. Fazit: Selber spielen und staunen.



Geisterstunde
Im vierten Teil der *Alone in the Dark*-Reihe treten Sie wieder gegen Grauen erregende Kreaturen an, die in einer verlassenen Villa auf neue Opfer warten. Fazit: Blutige Action, knifflige Rätsel und Gänsehaut sind garantiert.



Grenzenlos
Das klassische Weltraum-Action-Spiel bietet gelungene Grafiken und physikalisch schlüssige Flugmodelle. Freie Handlungsweise in 16 Sonnensystemen inbegriffen. Fazit: Genre-Fremde sollten einen Blick riskieren.



Ganz übel
Als Ganove machen Sie die Straßen unsicher. Die Ballerei wird nach einiger Zeit eintönig, die Steuerung ist mies und die künstliche Intelligenz Ihrer Gegner grenzt an eine Beleidigung. Fazit: Ab in die Tonne.

Neue Serie

Budgetspiele **Spiele von Blizzard und Sierra auf dem Wühltisch**

Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland geht in die Offensive. Rechtzeitig zur branchenüblichen Sommerflaute startet der Publisher aus Langen die neue „Bestseller Series". Für schlappe 30 Mark finden Sie ab sofort hochkarätige Spieletitel von Blizzard und Sierra in den Händlerregalen. Die Serie startet mit dem Taktikshooter *SWAT 3* und dem Echtzeitstrategiehit *Starcraft* inklusive Add-on *Brood War*. Ferner kommen Aufbaustrategen mit *Pharao* und Freunde halsbrecherischer Motorradfahrten bei *Extreme Biker* auf ihre Kosten.

Info: www.vivendi-unversal-interactive.de



Bietet für jeden Geschmack etwas: Die „Bestseller Series".



Mit MP5SD und M1Super90 auf Verbrecherjagd.

Schnäppchen bei THQ

Budgetspiele **Klassiker für 20 Mark**

Ende Juni bietet THQ für 20 Mark fünf bekannte Spiele des amerikanischen Entwicklers Lucas Arts an. Neben den *Star Wars*-Titeln *Shadows of the Empire, X-Wing vs. T-Fighter* und *X-Wing Alliance* finden sich das Adventure *Grim Fandango* und der Western-Shooter *Outlaws* im Niedrigpreissegment wieder.

Info: www.thq.de



Diese fünf Titel sollten in keiner Spielesammlung fehlen.

Alice für jedermann

Budgetspiele **EA senkt Preis**



Erleben Sie mit Alice abgefahrene Abenteuer im Wunderland.

American McGee's Alice erntete Lob von allen Seiten. In der Januarausgabe bewerteten wir das Action-Adventure mit satten 86 Prozent Spielspaß und verliehen ihm Gold. Wenige Monate nach Markteinführung senkt Electronic Arts jetzt den Preis. Für rund 50 Mark erhalten Sie einen ebenso genialen wie abgedrehten Titel, der mit seinen vielen skurrilen Ideen lange an den Monitor fesselt.

Info: www.electronic-arts.de

Außerdem

/// Sammler aufgepasst! Die limitierte **Diablo 2 Special Edition** mit DVD kostet nur noch 30 Mark. /// Mit **Unreal** erweitert Novitas die Green-Pepper-Reihe um einen weiteren Klassiker. Der Preis liegt bei 12,95 Mark. /// Die Wirren des Zweiten Weltkriegs erleben Sie für 30 Mark in **Mortyr**. /// Actionreiche Dogfights garantiert Novalogics Flugsimulation **F-22 Lightning 3**. Mit 50 Mark sind Sie dabei. ///



Dein Leben wird sich verändern. Denn schon bald wirst Du wissen, wie wichtig es ist, nicht entdeckt zu werden. Zwölf Missionen warten auf Dich. Führe Dein Team vorbei an einem Feind, der jeden Trick kennt und jede Strategie durchschaut. Commandos 2. Das ultimative Echtzeit-Taktik-Spiel. Demnächst im Handel. Und dann in Deinem Leben.

PYRO STUDIOS

EIDOS INTERACTIVE

OFFIZIELLES LÖSUNGS BUCH

PC CD

www.eidos.com

Commandos 2: Men of Courage™ © Pyro Studios 2001. Published by Eidos Interactive. Developed by Pyro Studios. Commandos 2: Men of Courage is a Trademark of Pyro Studios.

Gelbe Karte

Löst sich das PR-Team von Activision Deutschland auf?

Nach Angaben aus gut informierten Kreisen plant das komplette PR-Team von Activision Deutschland (*Return to Castle Wolfenstein*), demnächst kollektiv zu kündigen. Grund für die Mitarbeiterflucht ist die offensichtlich von der Mutterfirma in den USA getroffene Entscheidung, den deutschen Unternehmenssitz von Ismaning bei München in das abgelegene Burglengenfeld zu verlegen. Pressesprecher Markus Wilding zog bereits Konsequenzen und wechselte zu Mitbewerber Take 2 (*Max Payne*) mit Sitz im heimischen München. Eine offizielle Stellungnahme von Activision Deutschland steht noch aus.



Markus Wilding: Auf der E3 in Los Angeles war er bereits für Take 2 im Einsatz.



Oliver Kaltner von EA: Entwicklungsstopp für Bundesliga Stars.

Rote Karte

EA stampft Bundesliga Stars 2002 ein

Electronic Arts hat gegenüber dem Fachhandelsmagazin MCV bestätigt, dass auf Fortsetzungen des in Deutschland entwickelten Fußballspiels *Bundesliga Stars 2001* verzichtet wird. Stattdessen will man sich ganz auf die hauseigene *FIFA*-Reihe konzentrieren, für die im November *FIFA 2002* ansteht. „*Bundesliga Stars* hat sich zwar gut verkauft, aber nicht im Rahmen der Prognosen, die wir von dem Titel erwartet haben", erläutert EAs Marketing Director Oliver Kaltner.

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
GameCube:	○ 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
○ Spieletests	○ Spielerforum
○ Blickpunkt	○ CD-Inhalte

8. Welche anderen Computerspiele-Magazine lesen Sie?

☐

☐

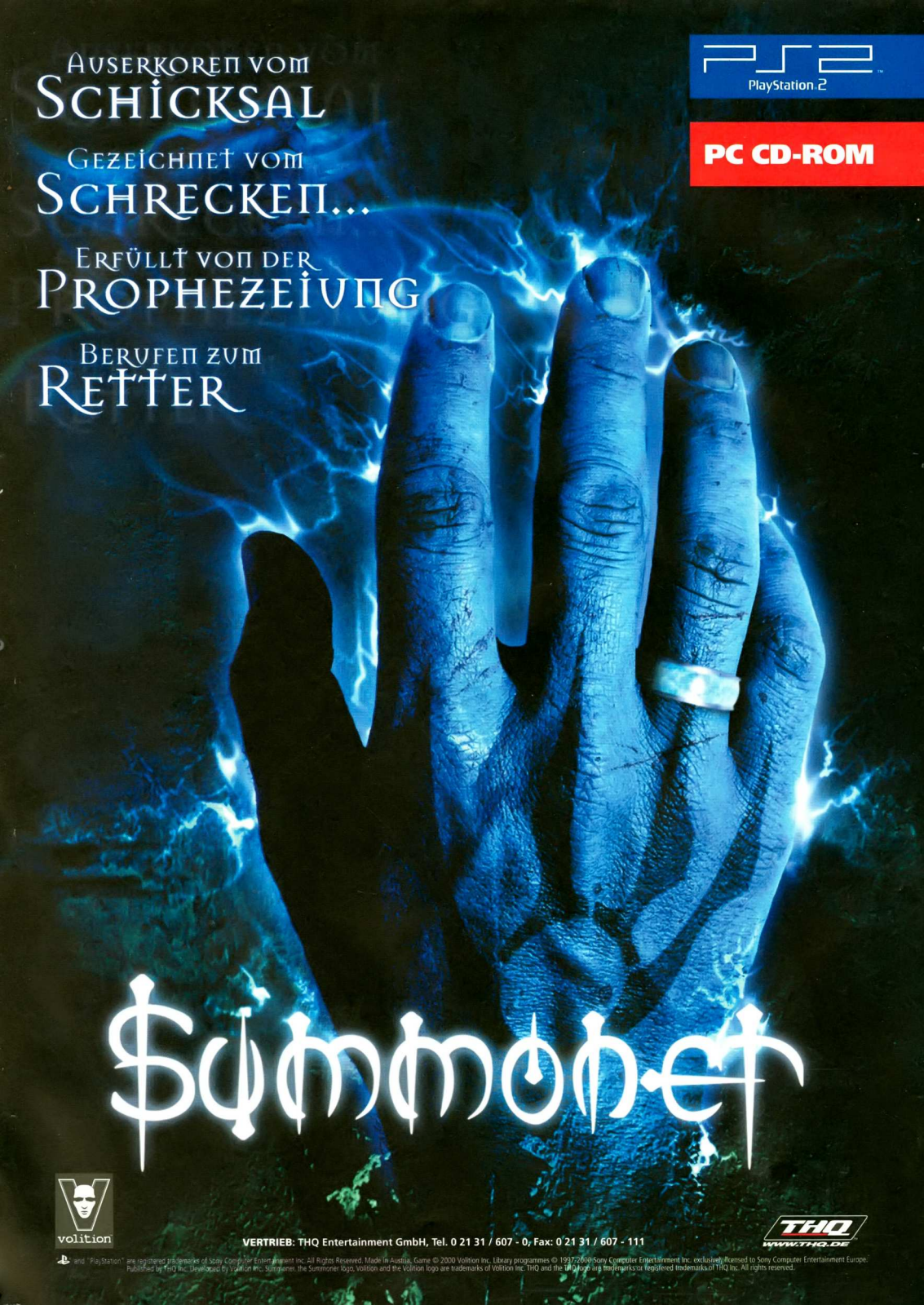
9. Welches ist Ihr Lieblingsgenre?
- ○ Action
- ○ Adventure
- ○ Rennspiel
- ○ Rollenspiel
- ○ Simulation
- ○ Sport
- ○ Strategie
- ○ Wirtschaftssimulation

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 7/2001
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Michael Koch aus **Mistelbach** wurde von allen Einsendern gezogen. Wir gratulieren und wünschen viel Spaß mit dem Titel *Tropico* von Take 2.





VERTRIEB: THQ Entertainment GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

THQ
WWW.THQ.DE

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Made in Austria. Game © 2000 Volition Inc. Library programmes © 1997-2000 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. Published by THQ Inc. Developed by Volition Inc. Summoner, the Summoner logo, Volition and the Volition logo are trademarks of Volition Inc. THQ and the THQ logo are trademarks or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.



Der 100.000-Mark-Countdown

Über 200 Clans haben sich in den vergangenen sechs Monaten auf LAN-Partys und in Online-Ligen duelliert, um am großen PC-Action-Masters-Finale teilzunehmen. Die acht besten Counter-Strike- und Unreal-Tournament-Clans stehen jetzt fest und treten am 23. und 24. Juni gegeneinander an.

Die PC Action Masters (PCAM) sind das größte E-Sport-Projekt, das es jemals in Europa gegeben hat. Unter der Schirmherrschaft der PC Action haben die Computec Media AG und eine Reihe von Sponsoren, darunter Intel, THQ, Interact, Elsa und die CPL, eine bisher einmalige E-Sport-Turnierserie ins Leben gerufen, an deren Saison-Abschluss das PCAM-Finale mit einem Gesamtpreisgeld von 100.000 Mark steht. Am besten lässt sich das PCAM-Modell mit der ATP-Tour im Tennissport vergleichen. 15 hochkarätige LAN-Partys und Online-Ligen dienten als offizielle Qualifikationswettbewerbe für *Counter-Strike*- und *Unreal Tournament*-Clans. Je nach Turnier-Platzierung konnte jedes Team PCAM-Punkte erringen, die in einer Rangliste protokolliert wurden. Nach Abschluss aller Qualifikationen sind jetzt die acht besten Mannschaften in *Counter-Strike* (*CS*) und *Unreal Tournament* (*UT*) nach Nürnberg eingeladen, um die PC-Action-Masters-Sieger 2001 zu ermitteln und anschließend zu küren (siehe Abschlusstabellen). Die Gewinner-Clans erhalten jeweils 25.000 Mark als Siegprämie, der Zweitplatzierte immerhin noch 10.000 Mark. Die weiteren Platzierungsprämien: 3. Platz DM 6.000, 4. Platz DM 3.500, 5. Platz DM 2.500, 6. Platz DM 1.500, 7. und 8. Platz je DM 750.

LAN-Party Deluxe

Die 16 Teams werden für die Dauer der PCAM-Finales in Hotels untergebracht und rund um die Uhr vom PCAM-Organisationsteam betreut. Als Schauplatz für das PC-Action-Masters-Finale 2001 wurde das Uhrenhaus auf dem Gelände der Nürnberger Stadtwerke ausgewählt. Der historische Backsteinbau präsentiert sich seit seiner Renovierung mit viel Glas und Stahl im frischen, zeitgemäßen Edel-Look. Ursprünglich diente er nach der Jahrhundertwende als Ausgangsort für die Nürnberger Gasversorgung. Die Bezeichnung „Uhrenhaus" rührt daher, dass in dem Gebäude alle damaligen Gas-Zähleruhren der Stadt untergebracht waren. Heute dient das Uhrenhaus mit seiner modernen Bühnen- und Video-Projektionstechnik als High-Tech-Veranstaltungsort.

Während des Final-Turniers bilden die beiden Spiel-Arenen für das *Counter-Strike*- und *Unreal Tournament*-Turnier den Mittelpunkt der Veranstaltung (siehe Bild). Darüber thront auf einer Hochbühne die Turnier-Organisation. Hinter den Turniertischen befindet sich das kleine Fernseh-Studio, in dem das Team von *Game On! TV* mit Interviews und Spielkommentierungen die einstündige Sondersendung auf NBC produziert (siehe PCAM 2001 LIVE!). Zwischen den Spiel-Arenen und der Projektionsleinwand können die gerade nicht aktiven Spieler die aktuellen Matches verfolgen oder sich von der PCAM-Catering-Truppe verköstigen lassen.

Zuschauerbeteiligung nur im Internet

Die Final-Turniere werden in einem so genannten „Double-Elimination"-System ausgetragen. Das bedeutet, es gibt kein K.-o.-System, sondern jeder Match-Verlierer erhält in einer „Verlierer-Runde" eine zweite Chance. Match-Gewinner müssen im so genannten „Winners Bracket" (Gewinner-Runde) nur drei Spiele bis zum Finale bestreiten. Match-Verlierer rutschen in das „Losers Bracket" (Verlierer-Runde) und spielen im ungünstigsten Falle fünf Matches bis zum Finale (siehe Turnierbaum). Zudem muss der Gewinner der Verlierer-Runde im Finale sein Gegenüber aus der Gewinner-Runde zweimal besiegen, um das Finale zu gewinnen.

Das gesamte Final-Wochenende wird in diesem Jahr noch ohne Zuschauerbeteiligung stattfinden. Das PCAM-Orga-Team dazu: „Dies ist nicht nur unsere erste Veranstaltung dieser Art, sondern auch das bisher höchstdotierte E-Sport-Turnier in ganz Europa. Wir möchten uns deshalb auf das Wich-





Das Uhrenhaus in Nürnberg ist Schauplatz der PC Action Masters 2001.

Auf CD-ROM

Die PCAM-Top-Favoriten

Wir haben die deutschen Top-Favoriten der PC Action Masters nach Nürnberg eingeladen. Sehen Sie, welche Chancen sich Fallen Souls, Lüneburgs kranke Horde, Mortal Teamwork | PC Action, Ocrana, Schroet Kommando und TAMM für das höchstdotierte E-Sport-Turnier Europas ausrechnen.

PCA Masters.mpg

DIE PCA-MASTERS-CLANS 2001

|GzFC|

GamezFightClub
Unreal Tournament
www.gamezfightclub.de

Spieler-Kader	
bébé	25
23	25
d3Clan	21
da_unknown	22
tylerdurden	21

» Die PC Action Masters bedeuten uns sehr viel, sonst wären wir z. B. nicht stundenlang auf eine LAN-Party nach Celle gefahren, um uns dort zu qualifizieren. Wir wären aber auch gekommen, wenn es keine Preisgelder gegeben hätte. Wir finden es gut, dass endlich auch *Unreal Tournament* seine verdiente Aufmerksamkeit bekommt, für *CS* gibt es schließlich schon genügend E-Sport-Turniere! In Nürnberg wollen wir gut aussehen, Spaß haben und alles, nur nicht Letzter werden! «

[EVIL]

EVIL
Unreal Tournament
www.youbedead.de

Spieler-Kader	
Blizzard	18
Baer	19
Doktor	18
Jut	18
Sepp	18

» Die Bedeutung dieses Events für uns ist durch die Tatsache, dass keine Zuschauer oder zusätzliche Clan-Mitglieder erlaubt sind, leider bedeutend geschrumpft. Wir freuen uns aber nichtsdestotrotz, einige übers Internet gewonnene Bekannte dort treffen zu können. Der Spaß sollte immer noch im Vordergrund stehen und nicht zweifelhafte Geldbeträge, daher ist es uns letztendlich egal, welchen Platz wir bei den PC Action Masters 2001 belegen. «

·F·

Fatalities
Unreal Tournament
fatalities.gametown.de

Spieler-Kader	
CuJo	18
.x3ntor.	16
Danger	17
SteelzZ	20
ToGo	16

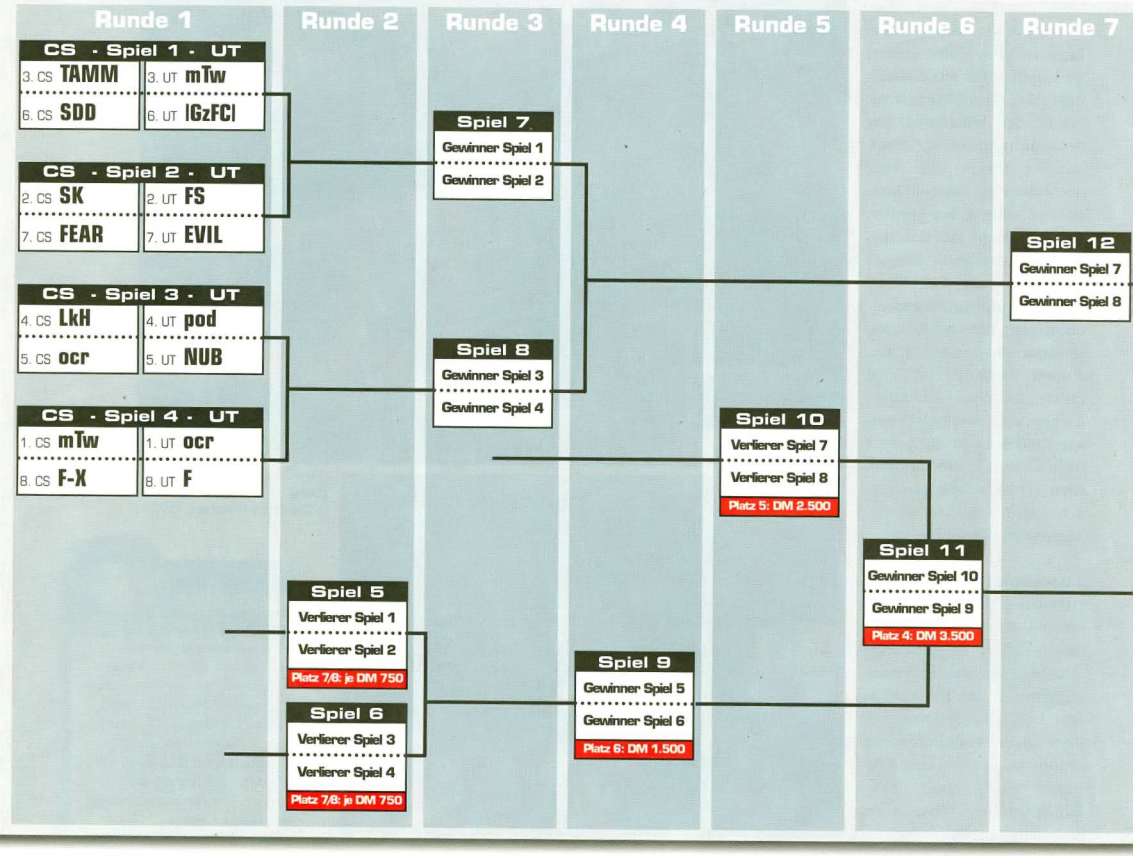
» Wir spielen im Moment nur zum Spaß. Das Preisgeld ist sicher kein Hinderungsgrund, aber wenn man bedenkt, wie hoch Anfahrtskosten usw. sind, bleibt davon am Ende nicht viel übrig. Wir kommen vor allem, weil es schön ist, die anderen Clans, die wir von LAN-Partys kennen, wiederzutreffen. Das Turnier ist von der Besetzung her sicherlich auch nicht zu verachten. Wenn nichts Unvorhergesehenes passiert, wird ein Platz unter den ersten Vier im Bereich des Möglichen liegen. «

FEAR

Fear Factory
Counter-Strike
www.fear-factory.de

Spieler-Kader	
Kenzo	32
Cheiron	18
Fuchur	29
RA	23
Trulli	18
Zappa	23

» Unser großes Ziel war es, am Finale der PC Action Masters 2001 auf jeden Fall teilzunehmen. Das haben wir jetzt ja auch erreicht. Nun werden wir in Nürnberg natürlich alles geben. Wir sind schon alle sehr gespannt, was am Ende dabei herauskommt. «



DIE PCA-MASTERS-CLANS 2001

FS

Fallen Souls
Unreal Tournament
www.fallen-souls.de

Spieler-Kader

Crush	20
Reiner	16
Schakal	16
Teufel	23
Verlierer	17

» Wir sind sehr stolz, zu den 16 Teams zu gehören, die an den PCAM-Finals teilnehmen dürfen, und uns auf einem Turnier, das Topniveau verspricht, zu präsentieren. Wir sind sehr motiviert und gewillt, unsere bestmögliche Leistung abzurufen. Daher sind wir dementsprechend zuversichtlich, eine Endplatzierung zu erreichen, die uns mehr als zufrieden stellt, was im Endeffekt einen Platz unter den ersten Drei bedeutet." «

F-X

Factor-X
Counter-Strike
www.clan-fx.de

Spieler-Kader

Enemy	19
Cpt. Jones	19
Fat. by $lim	19
HioB	18
-y!Zor-	20
WolFF	19

» Dieses LAN-Turnier ist sehr wichtig für uns. Es ist die Bestätigung unserer bisherigen guten Leistungen auf den Qualifikationsturnieren sowie des mehrjährigen Bestehens unseres Clans. Da wir Internet-Clanwars nicht als Maßstab nehmen und bisher nicht auf alle beteiligten Clans im LAN gestoßen sind, ist es schwer zu sagen, wie wir abschneiden, aber trotz unserer Außenseiterrolle bemühen wir uns, für die ein oder andere Überraschung zu sorgen. «

LkH

Lüneburgs kranke Horde
Counter-Strike
www.lkh-clan.de

Spieler-Kader

TheKing	21
DeathAngel	18
Firefrog	20
LuckyLuciano	21
sLy!	20
TheKaiser	20

» Wir freuen uns sehr auf die PC Action Masters 2001, weil das ist unser erstes Turnier dieser Größe. Sonst sind wir bisher nur auf normale LAN-Partys gegangen. Deshalb sind wir sehr gespannt, wie die Veranstaltung abläuft und wie weit wir nach vorne kommen werden. Wir hoffen auf eine gute Platzierung im Mittelfeld und freuen uns in jedem Falle, dass wir dabei sein können. So etwas gibt es ja nicht so «

mTw|pca

Mortal Teamwork | PC Action
CS und UT
www.mymtw.de

Spieler-Kader CS

koi	20
cracken	18
hazz	20
NyKoN	22
Speiky	18
wirsing	19

Spieler-Kader UT

HoRnY	21
DuFF	22
Ulath	22
Virus	18
XtC	18

» Für uns bedeuten die PCAM die Chance, Pro Gaming in Deutschland ins Rollen zu bringen. Bei *CS* gibt es sicher mehr Favoriten als bei *UT*. Unsere beiden Teams rechnen sich eine Top-3-Platzierung aus. «

NUB

Nasty Unreal Butchaz
Unreal Tournament
www.planetnubbel.de

Spieler-Kader

garfield	26
Decado	18
RhymE	18
solo	20
Thoth	30

» Die PC Action Masters dürften wohl für die *Unreal Tournament*-Szene das wichtigste Event des Jahres, wenn nicht überhaupt, werden. Insofern freuen wir uns natürlich sehr, dabei sein zu können. Ein Platz unter den ersten Vier wäre prima, aber wirklich sicher ist bei einem so starken Teilnehmerfeld nichts. «



PCAM 2001 LIVE! und mit TV-Sondersendung!

Neben einer Live-Berichterstattung im Internet (www.pcactionmasters.de) wird es erstmals eine ausführliche Fernseh-Sendung über ein großes LAN-Turnier geben. *Game On! TV*, die wöchentliche Computer-Spiele-Show auf NBC Europe, bringt eine einstündige Sondersendung über das PC-ACTION-MASTERS-Finale. Am Samstag, 30. Juni, um 19 Uhr, zeigt das Team um Moderator Malte Höch Sieger und Besiegte, die spektakulärsten Spielszenen, Experten-Interviews und alles Wissenswerte vom Final-Wochenende der PC ACTION MASTERS. Eine Wiederholung der *Game On! TV*-Sondersendung können Sie am Sonntag, 1. Juli, um 24 Uhr, verfolgen.

tigste konzentrieren: Die PCAM 2001 sollen in erster Linie für die fast 100 E-Sportler ein unvergesslicher Event werden."

Die große Bedeutung der PCAM 2001 für die europäische E-Sport-Landschaft macht es nötig, dass die Wettkämpfe absolut fair und reibungslos verlaufen. Deshalb will sich die Turnier-Organisation auf die Mannschaften konzentrieren, die sich über Monate hinweg durch eine lange Qualifikation schlagen mussten. Der Veranstaltungsort befindet sich auf dem abgeschlossenen Gelände der Nürnberger Stadtwerke, das für Besucher nicht zugänglich ist. Dennoch werden E-Sport-Fans und interessierte Online-Spieler auf Bilder vom Event nicht verzichten müssen: Die spannenden Matches und der Turnierverlauf können live im Internet mitverfolgt werden. Während des gesamten Turnier-Wochenendes bietet eine eigens eingerichteten Homepage laufend Ergebnis-Meldungen, Spielberichte nach jedem Match, Interviews und Team-Stimmen zu den Spielen. Eine stündlich aktualisierte Bilder-Galerie lässt dann schließlich doch noch richtige PC-Action-Masters-Luft schnuppern.

Christian Müller

Die Abschlusstabellen

Counter-Strike

Platz	Clan	PCAM-Punkte
1.	mTw|pca	46
2.	SK	42
3.	TAMM	38
4.	LkH	34
5.	ocr	24
6.*	SDD	18
7.	FEAR	18
8.	F-X	16,5

Unreal Tournament

Platz	Clan	PCAM-Punkte
1.	ocr	58
2.	FS	40
3.	mTw|pca	38
4.	POD	30
5.	NUB	24
6.	|GzFC|	16
7.	EVIL	8
8.	F	6

* SDD erreichte Platz 6 durch den Gewinn des Landay-CS-Turniers, während FEAR keinen Turnier-Sieg für sich verbuchen konnte.

ocr



Ocrana
CS und UT
http://www.ocrana.de

Spieler-Kader CS

vader	19
faXon	16
punischer	21
niCo	17
slim	16
sNOOp	19

Spieler-Kader UT

Mr.Frost	20
aSim3tRie	18
Fallen_Angel	16
frAgmAst3r	18
SuicideSmurf	21

» Wir freuen uns sehr, dass E-Sport durch die Berichterstattung der PCA einem breiten Publikum erschlossen wird, und sehen in den PCAM einen Höhepunkt. Nach dem Einzug ins CS-Cup-Finale ist unser *UT*-Team einer der Favoriten für den Gewinn. Unser *CS*-Team präsentiert sich in komplett neuer Besetzung. «

·pod·



Ping of Death
Unreal Tournament
http://www.pureownage.de/

Spieler-Kader

KurtCobain	19
Berz	17
Djatarcho	26
Forcegrip	17
pulP	

» POD musste sich für die PCAM qualifizieren und hat so bewiesen, dass man zu den Top-Clans in Deutschland zählt. Wir denken, dass das Geld ein schönes Gimmick ist, um uns die nächsten Reisen zu großen LAN-Events zu ermöglichen. Toll wäre es, den 2. Platz zu machen, was aber in Anbetracht der Super-Clans eher schwierig wird. Für uns würde ein 3. oder 4. Platz die Erwartungen erfüllen. «

SDD



Serious DeDication
Counter-Strike
www.sdd.at

Spieler-Kader

wise	20
blubb	16
bong	19
gore	19
insane	16
papst	16

» Wir freuen uns ganz besonders, dass sich unsere Anstrengungen, auch als österreichisches Team Punkte zu sammeln, am Ende gelohnt haben und wir so die Chance bekommen, gegen Deutschlands Elite anzutreten. Gewinnen kann man nur, wenn man auch den Willen hat und an sich glaubt. Das tun wir. Letzten Endes wird auch viel von der Tagesverfassung, und wie schnell man sich an die bereitgestellten PCs gewöhnen kann, abhängen. «

SK



Schroet Kommando
Counter-Strike
www.schroet.de

Spieler-Kader

Jap	18
Pretender	19
Raptor	19
Robkill	19
Untouchable	18
Volli	19

» Auf jeden Fall sind die PCAM eine Riesensache für die deutsche *CS*-Community, dass so eine große Veranstaltung auch in Deutschland stattfindet, wie es bei den CPLs in den Staaten der Fall ist. Für uns ist es natürlich auch schön, dass wir uns hier präsentieren können, zusammen mit der gesamten Community. Und ich denke, wir haben die Möglichkeit, unter den Top-3-Clans abzuschneiden. «

TAMM



TAMM
www.tammer.de

Spieler-Kader

ExE	25
Allanon	17
Chucky	18
Gladiator	19
Lyric	24
Scorp	19

» Wir finden, dass die PCAM auf jeden Fall ein gutes Turnier sind, und wir erhoffen uns auch, dass alles besser organisiert ist als manch anderes Turnier in der Größenordnung. Wir hoffen natürlich, dass wir gut abschneiden, nicht so wie bei der CPL in Holland, da hatten wir relativ viel Pech. «

fatal1ty ist einer der ganz großen Stars in der noch jungen E-Sport-Szene. Wir haben den sympathischen Amerikaner kurz vor seinem Profi-Auftritt bei der CPL Holland in Amsterdam getroffen und wollten erfahren, wie er den Sprung in den Profi-E-Sport geschafft hat und was ihn an der Zockergemeinschaft so fasziniert.

PC ACTION: Hi Jonathan. Erzähle uns doch bitte zu Beginn kurz etwas über dich und dein Leben außerhalb des E-Sport.

fatal1ty: „Also, ich bin 20 Jahre und lebe in Lee's Summit, Missouri. Ich habe eigentlich eine Menge Hobbys. Ich spiele gerne Golf, Tennis und Basketball. Im Winter spiele ich viel Billard. Eigentlich lebe ich zurzeit nur, um zu spielen. Ich reise in viele Länder auf der ganzen Welt, um an E-Sport-Turnieren teilzunehmen. Es ist eine tolle Erfahrung und ich genieße es richtig."

PC ACTION: Wie bist du eigentlich in die E-Sport-Szene gekommen?

fatal1ty: „Hehe! Na ja, da müssen wir zurückgehen in die Zeit, als ich 13 war. Damals bekamen wir neue Nachbarn. Eines Tages haben die Jungs mir auf ihrem Computer *Wolfenstein 3D* gezeigt. Das habe ich dauernd gezockt und wurde richtig süchtig danach. Leider war mein PC zu Hause nicht besonders schnell und bald danach sind *Doom* und *Doom 2* erschienen. Meine Nachbarn hatten zwei wirklich tolle Maschinen damals zu Hause und ich saß echt jeden Tag bei ihnen, um im Netzwerk zu spielen. Wir haben jeden Tag locker drei, vier Stunden gespielt. Später bekam ich dann meinen eigenen richtigen PC, einen Pentium 166 mit 32 MB RAM. Das war die schnellste Maschine, die es damals gab. Fast zeitgleich dazu kam *Quake* heraus. Damit hat meine Zockerei dann so richtig angefangen und ich begann ernsthaft, via Internet an Turnieren und Online-Ligen teilzunehmen."



Dann ist alles explodiert. Ich wurde nach Europa und Asien eingeladen, ich bekam Sponsor-Verträge angeboten ...

PC ACTION: Und wie ist es dir seitdem ergangen? Wie ist es dir gelungen, dich dorthin zu spielen, wo du heute stehst?

fatal1ty: „Hm, ja. Mit den Ego-Shootern habe ich 1993 begonnen, das Turnier-Spielen hat aber nicht vor 1996 angefangen. Mein erster richtig großer Wettkampf war ein *Quake*-Turnier mit 120 Teilnehmern und das habe ich richtig locker gewonnen. Damals war ich ganz schön schockiert deswegen. Ich wusste zwar, dass ich ganz gut spielte, aber hätte mir niemals eingebildet, besser zu spielen als die 120 Top-Spieler aus dem Mittleren Westen der USA. Danach habe ich an einer Menge regionaler Turniere teilgenommen und so unzählige Gaming-Café-Freistunden gewonnen, wo ich an einer superschnellen T1-Internet-Standleitung spielen konnte. Während meiner Highschool-Jahre konnte ich nicht mehr ganz so viel Zeit am PC verbringen. Nach meinem Schulabschluss 1999 meinte mein Vater plötzlich, ich hätte jetzt genug Zeit mit dem Computer verplempert. Ich erzählte ihm aber von dem großen Turnier in Dallas (FRAG 3), an dem ich unbedingt teilnehmen wollte. Wir einigten uns schließlich darauf,



Die E-Sportler, die ich kennen gelernt habe, sind Jungs und Kumpels aus aller Welt, denen es einfach viel Spaß macht, sich miteinander zu messen.

dass, wenn ich dort kein Geld gewinnen würde, ich auf die PC-Zockerei verzichten und mich voll auf die Universität konzentrieren würde. Auf der FRAG 3 wurde ich Dritter und war um sage und schreibe 4.000 Dollar reicher. Danach ist irgendwie alles explodiert. Ich wurde plötzlich überall hin eingeladen, sogar nach Europa und Asien, nur um an E-Sport-Turnieren teilzunehmen, ich bekam Sponsor-Verträge angeboten und so weiter. Jetzt gerade bin ich schon seit über einem Jahr nur unterwegs, um zu zocken."

PC ACTION: Wie schätzt du die Entwicklung von E-Sport und Spieler-Community ein?

fatal1ty: „Wir E-Sportler sind eine Gruppe von Jungs und Kumpels aus der ganzen Welt, denen es einfach viel Spaß macht, sich miteinander zu messen. Klar, nicht alle haben die gleichen Möglichkeiten und die meisten können nur an regionalen Turnieren teilnehmen, aber sie sind immer noch ein Teil der E-Sport-Gemeinschaft. Einer der Hauptgründe, warum ich so gerne an Turnieren teilnehme, ist, die ganzen Spieler endlich einmal im wirklichen Leben zu treffen. Wenn man die Jungs via Internet und IRC kennen lernt, ist das zwar ganz cool, aber wenn du sie persönlich triffst, lernst du sie natürlich viel besser kennen und verstehst die Person viel besser, wenn du ihr mal wieder im Internet auf einem Server begegnest."

E-SPORT-STARS STECKBRIEF



ck//fatal1ty

Nick:	fatal1ty
Clan:	Clan Kapitol
Nationalität:	USA
Name:	Jonathan Wendell
Alter:	20 Jahre
CPL-Rangliste:	Platz 1
Preisgelder:	$ 112.470

Turnier-Ergebnisse:

2000

1. Platz	Razer CPL	Dallas
2. Platz	Atomic Arena CPL	Singapur
1. Platz	CPL Europe	Köln
7. Platz	Babbages CPL	Dallas

2001

1. Platz	Atomic CPL	Melbourne
3. Platz	CPL Holland	Amsterdam

CPL-WELTRANGLISTE

Die Weltrangliste der E-Sport-Organisation CPL (Cyberathlete Professional League) basiert auf einer Punktewertung für offizielle CPL-Turniere. Die hier geführten Spieler haben in den letzten 18 Monaten an mindestens zwei dieser Turniere teilgenommen.

Platz	Nickname	Punkte	CPL-Events
1	fatal1ty (USA)	99.13	6
2	Blue (SWE)	98.25	3
3	Pow3r (RUS)	97.54	2
4	LakermaN (SWE)	97.05	4
5	Elan (KOR)	96.41	3
6	Python (AUS)	96.06	3
7	Slinger (GER)	95.93	2
8	BIOkey (UK)	95.81	2
9	Kane (GER)	95.74	2
10	Xenon (SWE)	95.71	2

Fotos: Armin Zedler, Köln



ck//fatal1ty

Jonathan Wendell hat das geschafft, wovon viele Zocker nur träumen können: mit Ego-Shootern sein Hobby zum Beruf machen. Als „fatal1ty" reist er um die ganze Welt, um an hoch dotierten LAN-Turnieren teilzunehmen: Jahreseinkommen über 100.000 Dollar.

PC ACTION: Und wie ist das bei euch im Clan? Kennt ihr euch alle persönlich?

fatal1ty: „Ich habe selbst meinen Clan-Kumpels nie so richtig vertraut, bevor ich sie nicht selbst getroffen habe. Erst dann wusste ich immer, was genau das für ein Typ Mensch war, z. B. ob er nur für sich spielt oder auch fähig ist, sich in den Dienst des Teams zu stellen. Von seinen Clan-Kumpels kann man besonders viel lernen, wenn man einfach nur mal zusammensitzt und Dinge von Angesicht zu Angesicht bespricht. In meinem Team-Clan Kapitol sind alle Jungs klasse und ich weiß genau, wer was kann. CZM zum Beispiel ist bei uns der Mann fürs Grobe, der auch alleine richtig aufräumen kann. CZM und ich arbeiten hart daran, dass wir immer als geschlossenes Team die wichtigen Stellen in einer Map angreifen. Spook hingegen ist ein fantastischer Team-Player. Genau wie Ouija. Dem Kerl können wir sagen, er soll sich hier ganz ruhig mit einem Granatenwerfer in die Ecke setzen, und er macht das, weil er weiß, dass wir so das Spiel gewinnen werden. Ich selbst habe von allem etwas. Ich bin der Leader und der Mannschaftsspieler, komme aber auch gut alleine zurecht. Nur wenn ich genau weiß, dass wir schon gewonnen haben, pfeife ich auf die Team-Disziplin und spiele mein eigenes Spiel. Ich ziehe aber keine Show ab, bevor das Spiel nicht hundertprozentig für uns entschieden ist. In den ganzen letzten Monaten mit den vielen Spielen, die wir alle zusammen erfolgreich bestritten haben, sind wir alle fast wie Brüder geworden. Mit Spook habe ich über einen Monat richtig zusammengelebt, um für einige große Turniere zu trainieren. Das ist es doch, was die E-Sport-Community wirklich ausmacht: Den ganzen Tag im Internet herumhängen, miteinander zu chatten und zu spielen und einfach gute Freunde zu sein."

GAME ON! TV Sondersendung

Samstag, 30.6., 19 Uhr + Sonntag, 1.7., 24 Uhr auf NBC Europe



Game On! TV findet ihr auf

NBC EUROPE

Game On! TV wird produziert von

COMPUTEC MEDIA

PC Action Masters – die Turnierserie für die besten Counter-Strike- und Unreal-Tournament-Clans – geht in die letzte Runde. Am 23./24. Juni findet in Nürnberg das große Finale statt.

Dabei kämpfen die acht erfolgreichsten CS- und UT-Clans, die sich über 12 Ausscheidungsturniere und zwei Online-Ligen qualifiziert haben, um das Giganto-Preisgeld von insgesamt 100.000 Mark!

Game On! TV zeigt in einer einstündigen Sondersendung Sieger und Besiegte, die spektakulärsten Spielszenen, Experten-Interviews und alles Wissenswerte vom Finalwochenende. Don't miss it!

PC ACTION MASTERS



Das PC-Action-Masters-Finale wird gesponsert von:

intel inside pentium 4

INTERACT

CPL EUROPE

THQ

ELSA

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

E3 SPIELE SO WEIT DAS AUGE REICHT

Auf der E3 werden Fachbesuchern jedes Jahr die aktuellsten Computerspiel-Schöpfungen aus aller Welt vorgestellt. Wir haben für sie die Rosinen herausgepickt und lassen Sie einen Blick hinter die Kulissen werfen.



... das Action-Adventure zu Romanheld **Harry Potter** am 16. November erscheinen soll und auf dem ersten Potter-Buch basiert?

... **Alien vs Predator 2** entwickelt wird von Monolith, den Machern von *No One Lives Forever*?

... es auch bei **Civilization 3** keinen vernünftigen Mehrspielermodus geben soll?

... die Arbeiten an der PC-Version von **Halo** so lange komplett eingestellt wurden, bis die Version für die Xbox im Handel steht?

... **Warcraft 3** jetzt den Untertitel *Reign of Chaos* bekommen hat und noch immer sehr gut aussieht?

... **Motor City Online** das beste Online-Autorennspiel aller Zeiten werden könnte?

... die Screenshots zu Westwoods Weltraum-Online-Spiel **Earth & Beyond** besser aussehen als das Spiel selbst?

... die Programmierer von **Yager** in Berlin sitzen?

... Markus Stein, der Hauptprogrammierer von **Max Payne**, Deutscher ist?

... die Steuerung von **FIFA 2002** endlich frei belegt werden kann?



Sag das noch mal!", brüllt ein Westwood-Mitarbeiter dem groß gewachsenen PC Action-Redakteur zu. Die beiden liegen sich nicht etwa in den Haaren, sondern schreien gegen die ohrenbetäubende Soundkulisse des EA-Standes an. „Man kann mit Kane reden. Als Hologramm", grölt Daniel Cermak, der Produzent von C&C *Renegade* und deutet auf den Monitor vor sich. In den Menschenmassen quiekt eine Horde japanischer Schulmädchen und flutscht in Richtung Konami-Stand und *Metal Gear Solid 2*. Oder waren das gar keine Schulmädchen? Egal. Es bleibt keine Zeit, darüber nachzudenken, denn der nächste Termin wartet bereits. Die Electronic Entertainment Expo in Los Angeles – kurz E3 – war auch in diesem Jahr wieder gewaltig. Gewaltig groß, laut und anstrengend! Wie kann man sich innerhalb von drei Tagen die ganzen Spiele ansehen, die in den nächsten drei Jahren erscheinen sollen? Wir haben es trotzdem geschafft.

Geheimniskrämer

Obwohl die E3 dafür da sein soll, ihre Werke der Öffentlichkeit zu präsentieren, machen viele Firmen gerne ein Geheimnis aus ihren Schätzen. „Behind closed doors" – zu Deutsch: „hinter verschlossenen Türen" – nennt sich das dann, wenn ein erlesenes Publikum in einem engen Kabuff zusammengepfercht die echten Neuigkeiten vorgeführt bekommt. Ein Meister auf diesem Gebiet ist Spielegigant Lucas Arts, der weder Screenshots seiner Spiele im Gepäck hatte noch Filmaufnahmen bei der Präsentation von **Star Wars Knights of the old Republic** erlaubte. Dabei macht die von Bioware entwickelte Mischung aus Rollenspiel und Adventure einen guten Eindruck: In der Verfolgerperspektive sollen Einzelspieler einige Jahrhunderte vor den Filmen von der dunklen Seite der Macht in Versuchung geführt werden. Mehr zu den *Star Wars*-Plänen von Lucas Arts finden Sie in der Vorschau zu **Jedi Outcast** ab Seite 38.

Auf CD-ROM

Impressionen von der E3

Das Drumherum samt Bildern von Max Payne und anderen Spielen.

WUSSTEN SIE SCHON, DASS ...

- ... Skateboarder Tony Hawk als Werbung für **Tony Hawk's Pro Skater 3** in der Halfpipe am Activision-Stand angetreten ist?
- ... Konsolen-Rollenspiel **Grandia 2** für den PC erscheinen wird?
- ... einige französiche Programmierer der 3D-Rollenspielhoffnung **Arx Fatalis** schon an EAs *FIFA* und Shinys *Messiah* mitgearbeitet haben?
- ... Richard Garriot ein Online-Spiel namens **Tabula Rasa** plant, vorher aber noch den koreanischen *Ultima Online*-Klon **Lineage** lokalisieren will?
- ... mit **Aquanox** und **Der Industriegigant 2** zwei Genre-Highlights aus dem deutschsprachigen Raum kurz vor der Vollendung stehen?
- ... Sunflowers als Werbegeschenk zu **Anno 1503** massive Steingut-Krüge verteilt hat?

















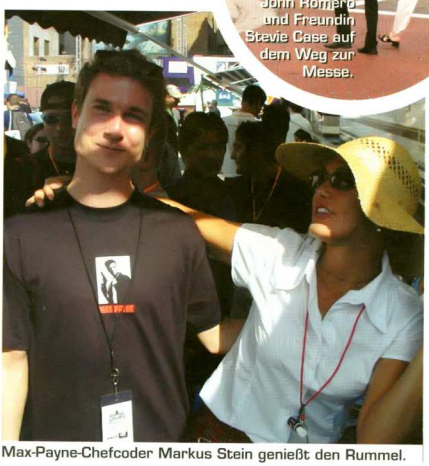


Spielstände am EA-Stand: Ein Entwickler war meist in der Nähe.


Paparazzi-Fotos aus dem Taxi: John Romero und Freundin Stevie Case auf dem Weg zur Messe.



Wolfenstein: Schöne Optik ist die beste Werbung.


Max-Payne-Chefcoder Markus Stein genießt den Rummel.

Dreidimensional

Wohin man auch blickt, inzwischen setzt fast jeder Entwickler auf 3D-Grafik. Im Strategie-Sektor sieht man die Ensemble Studios am inoffiziellen *Age of Kings*-3D-Nachfolger **Age of Mythology** tüfteln, auf der anderen Seite sind da die Action-Spiele, die die Realismusschraube in puncto Optik weiter anziehen. Neben den zahlreichen Spielen mit den drei großen Grafik-Engines aus den USA (*Quake 3*, *Unreal Tournament*, *Lithtech*), gibt es auch viel versprechende Neulinge. Zu den interessantesten zählt der Ego-Shooter **X-Isle: Dinosaur Island** der Coburger Entwickler Crytek. Das erste Spiel mit der deutschen *CryEngine* spielt auf einer 900 Quadratkilometer großen Insel, die von Sauriern und Außerirdischen bewohnt wird. „Wir wollen Ende nächsten Jahres mit *X-Isle* fertig werden", berichtet Faruk Yerli von Crytek. Besonders stolz ist er schon jetzt auf die enorme Sichtweite und einen T-Rex der „aus 30.000 Polygonen" besteht.

Härter, schneller, weiter

Die Frage, was denn die besten PC-Spiele der Messe

Auf Fachbesucher-Messen wie der E3 bekommt man einen salbungsvollen Satz nach dem anderen sind oft klar, der enthaltene Sinn oft weniger. Wir verraten Ihnen die direkten Übersetzungen sowie

Aussage	Übersetzung
The future starts now.	Die Zukunft beginnt jetzt.
Have you got a business card?	Haben Sie eine Visitenkarte?
Have you got an appointment?	Haben Sie einen Termin?
Please wait here. I'll go and find him for you.	Bitte warten Sie hier, ich versuche, ihn für Sie zu finden.
Are you okay?	Geht es Ihnen gut?
This will take the games community by storm.	Das wird die Spielergemeinde im Sturm erobern.
It will support all the features of the next grafic card generation.	Es wird alle Eigenschaften der nächsten Grafikkarten-Generation unterstützen.
The graphics are amazing.	Die Grafik ist brillant.
We will fix this problem till release.	Wir werden das Problem bis zur Veröffentlichung beseitigen.
We will release it, when it's done.	Wir veröffentlichen es, wenn es fertig ist.
We are redefining the game.	Wir definieren den Begriff Spiel neu.
Do you want something to drink?	Möchten Sie etwas trinken?
Just drop us a line, we will contact you immediately.	Schicken Sie uns eine E-Mail, wir melden uns dann unverzüglich bei Ihnen.

HÖHEN UND TIEFEN DER E3

Interessantestes Spiel: Return to Castle Wolfenstein (Gray Matter)

Bestes Spiel aus Deutschland: Aquanox (Massive)

Größte Enttäuschung: Es gab kein Half-Life 2 (Valve) zu sehen

Lustigstes Erlebnis: Black & White (Midas) für die PlayStation 1

Größte Überraschung: The Real Neverending Story (Discreet Monsters) erscheint doch noch und zwar über ShoeBox

Interessanteste Neueinsteiger: X-Isle (Crytek); Arx Fatalis (Arkane Studios)

Ausgefallenster Titel: MS Train Simulator (Kuju), in dem man vielleicht auch den ICE lenken kann

seien, beantworteten viele Besucher mit **Return to Castle Wolfenstein**, **Jedi Outcast** und **Max Payne**. *Max Payne*, das wir in der vorherigen Ausgabe ausführlich vorgestellt haben, machte in Aktion wirklich einen hervorragenden Eindruck. In einem Wohnwagen gegenüber dem Messegelände zeigte uns Projektleiter Petri Järvilehto eine Hand voll spielbarer Levels. „Wir haben durch den starken Hauptcharakter und die dichte Story das Spiel sehr persönlich gemacht, so dass es den Spieler schnell in seinen Bann ziehen wird", prophezeit er. Diesen Eindruck können wir bestätigen, wenngleich vermutlich viele allein schon wegen der Bombastgrafik vor Ehrfurcht auf die Knie sinken. Falls die Dinge laufen wie erwartet, können Sie sich tatsächlich bereits Ende Juli als Ex-Cop Max Payne durch die Action-Orgie ballern. Von **Duke Nukem Forever** gab es zudem endlich einen Trailer zu sehen, auf die Frage nach einem Veröffentlichungstermin hieß es allerdings lapidar „When it's done" – wenn es fertig ist.

Konsolenübermacht

Nicht zu übersehen ist das starke Aufgebot der Konsolenspiele in diesem Jahr. Während Segas Dreamcast keine Rolle mehr zu spielen scheint, buhlen PlayStation 2, Xbox sowie GameCube und Game Boy Advance verstärkt um Aufmerksamkeit. Mit Erfolg, denn viele Publisher hatten deutlich mehr Konsolen- als PC-Titel im Angebot. Während Nintendo vorwiegend auf hausgemachte Titel setzt, versuchen Microsoft und Sony mit finanziellen Energiespritzen immer mehr Titel exklusiv auf die eigene Plattform zu holen. Angeblich exklusiv für die Xbox präsentierte Peter Molyneux ***Project Ego***, ein Rollenspiel, an dem er beteiligt ist und in dem man erstmals einen Darsteller von seiner Jugend bis ins hohe Alter begleiten darf. Im Gegenzug erscheint zum Beispiel die Böse-Buben-Action ***GTA 3*** von DMA-Design nicht für die Xbox. Eine kleine Rache von Sony. Gerüchtehalber sollen sogar ***Deus Ex 2*** und ***Dark Project 3*** erst einmal nicht für den PC erscheinen. Machen Sie sich trotzdem keine Gedanken: Wir vermuten, dass sich mittelfristig kein Publisher die potenziellen Einnahmen aus dem PC-Geschäft entgehen lässt.

Es geht auch anders

Entgegen dem Trend setzt Ubi Soft voll auf die Windows-Rechenknechte und hat unter anderem den Online-Shooter **Planet Side**, *Rainbow Six*-Nachfolger **Ghost Recon**, einen der raren Flugsimulatoren, **IL-2 Sturmovic**, sowie Rennsimulation **F1 Racing Championship 2** „mit verbesserter KI" am Start. Auch bei den Franzosen erscheint jetzt übrigens *GTA*-Konkurrent **Loose Cannon**. Allerdings erst 2002, denn die mittlerweile veraltete Grafik soll noch einmal überarbeitet und die Handlung gestrafft werden. Ob das noch was wird? Wir wagen es zu bezweifeln. Auch einige Fragen blieben noch offen: Was macht **Half-Life 2**, wann sehen wir mehr von **Doom 3** und warum knicken die Hocker am Shoe-Box-Stand um, wenn man sich draufsetzt? Aber wie steht es bereits in großen Bannern am Ausgang des Messegeländes: „Wir sehen uns wieder auf der E3 vom 23. bis 25. Mai 2002." Also bis bald!

Joachim Hesse

Detaillierte Berichte zu einzelnen Spielen auf den folgenden Seiten

KLEINER PR-SPRACHFÜHRER

an den Kopf geschmissen. Die einzelnen Wörter die versteckten Bedeutungen.

Bedeutung
Wir mussten uns auf die Schnelle einen neuen Werbeslogan ausdenken.
Wenn sie nicht wichtig genug sind, rede ich nicht mit Ihnen.
Wenn Sie keinen Termin haben, brauche ich mich nicht mit Ihnen zu unterhalten.
Bitte warten Sie hier, ich mache jetzt Mittagspause.
Warum gehen Sie nicht endlich?
Ein oder zwei Verrückte werden den Mist schon kaufen.
Momentan sieht es noch Scheiße aus, aber wir arbeiten daran.
Wäre die Grafik brillant, müsste ich es nicht erwähnen.
Bis zur Veröffentlichung können wir das Problem verdrängen.
Wir veröffentlichen es, wenn uns das Geld ausgeht.
Uns fällt nichts Neues mehr ein, deshalb kombinieren wir alte Spielelemente.
Wollen Sie sich unsere Spiele nicht lieber schönsaufen?
Leben Sie wohl.


Mafia


Motor City Online


MS Train Simulator


Project Ego


Tony Hawk's Pro Skater 3


Warcraft 3


X-Isle


Yager

So ist er eben, der Duke: Er rettet immer wieder die Menschheit – und besonders gerne hilfsbedürftige Mädels.

Fakten

- UT-Engine
- 15 Waffen
- Gegner aus vorangegangenen Teilen
- Animierte Gesichter
- Viele Gespräche
- Benutzbare Fahrzeuge
- Trefferzonen
- Level-Editor

Weiberheld



„Schau mir in die Augen, Kleiner", spricht der Duke und betätigt den Abzug seines neuen Scharfschützengewehrs.

Väter, sperrt eure Töchter ein, der Duke naht! Der Super-Macho, der außer seinen bemitleidenswerten Gegnern gerne auch mal 'ne Frau flachlegt, erlebt demnächst sein neuestes, bislang wohl spannendstes Abenteuer.



Wenn Söldner renovieren: Normale Menschen streichen mit dem Pinsel, hier werden die Farbeimer an die Wand geschossen.



Las Vegas: Ein Ex-EDF-Mann versteckt sich hinter seinem Schild. Sie können es auch zur eigenen Verteidigung benutzen.

Ja, es gab ihn schon vorher und zwar als Held zweier simpler 2D-Hüpfspiele. Richtig bekannt wurde er aber erst 1996 mit einem in Deutschland indizierten Ego-Shooter. Sie wissen längst, vom wem wir sprechen. Richtig, vom coolsten Sprücheklopfer im ganzen Ballermann-Universum: dem Duke. Nach vier Jahren Entwicklungszeit scheint der offizielle vierte und voraussichtlich auch beste Teil der Serie endlich fertig zu werden. „Kommt und holt's euch", würde Duke sagen. Würden wir ja gerne, aber Entwickler 3D Realms lässt sich Zeit ... viel Zeit.

Hilfreiche Hände

Zumindest einen genialen Filmtrailer zu *Duke Nukem Forever* gibt es seit der E3 (Ausschnitte auf der Cover-CD!), der Lust auf mehr macht und zahlreiche Rückschlüsse auf das Spiel erlaubt. Der aus Teil 1 berüchtigte Oberschurke und Cyborg Dr. Proton steht diesmal unter Verdacht, Kontakt mit fiesen Außerirdischen aufgenommen zu haben. Jedenfalls haben die schleimigen Invasoren die Verteidigungslinien der Erde durchbrochen und immer mehr Menschen verwandeln sich in Monster. Jeder Charakter, den Sie treffen, stellt eine potenzielle Bedrohung dar. Das klingt fast ein wenig nach *Resident Evil*, oder? Auf jeden Fall klingt es aber nach Arbeit für den selbst ernannten König der „Alien Ass Kicker" (Außerirdischen-in-den-Arsch-Treter) – also nach einem Job für Sie! Sogar Tentakel-Monster Octabrain muss Duke diesmal wieder den nicht vorhandenen Hintern versohlen. Natürlich entpuppen sich nicht alle Personen als Bedrohung. Soldaten der Earth Defense Force (EDF) oder auch ein paar nette Mädels können Ihnen durchaus hilfreich zur Hand gehen.

Schrumpf-Schlumpf

Waffen mit alternativen Feuermodi und exotische Levels scheint es fast im Überfluss zu geben. Neben Dukes gefürchte-

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



Der alte Mann und die Frau: Duke lässt nicht nur die Aliens tanzen.



Wiedersehen macht Freude: Das Octabrain, einer der wirklich harten Nüsse im Spiel. Unser Video beweist: Es lebt!



„Hilf uns, Duke!" Über ein Kommunikationsterminal klagen die Earth-Defense-Force-Einheiten dem Duke ihre Verluste.



Türklinken waren gestern: Sogar die bekannte Mona Lisa braucht eine Sonnenbrille, wenn der Duke „eintritt".

tem Fußtritt dürfen Sie auf die bekannte Pistole sowie Schrotflinte, Sturmgewehr, Raketenwerfer, Bomben mit Fernzünder, Laserstrahl-Minenfallen und mehr hoffen. Den coolen Schrumpfstrahler nicht zu vergessen, der aus jedem noch so furchterregenden Gegner einen Zweikäsehoch macht. Neu ist auch eine Art Scharfschützengewehr, mit dem der Muskelmann dank Zoomfunktion tödlichen Augenkontakt aufnehmen kann („Ohhh, das könnte wehtun", pflegt er ja selbst immer zu sagen). Außerdem erleichtern ihm stationäre Geschütze und zahlreiche Vehikel die Aufräumarbeiten (siehe Kasten). Während ein Großteil des Videos in Las Vegas spielt und man sich scheinbar auch durch die Casinos schlagen kann, finden sich unter anderem Levels in der Wüste rund um den Grand Canyon, eine Geisterstadt, das Hauptquartier der Earth Defense Force, das offene Meer und Los Angeles. Die Entwickler versprechen, „auf jeden Fall genügend Überraschungen" für die Spieler bereit zu halten. Mit ein Grund, warum sie mit neuen Informationen und Bildmaterial so extrem sparsam umgehen.

Flipper dir einen

Grafisch befindet sich *Duke Nukem* im Bereich der Oberklasse. Schon vor einiger Zeit haben die Macher von der zunächst verwendeten *Quake 2*-Engine auf die *Unreal Tournament*-Engine umgestellt, DirectX 8 wird empfohlen. Mit anderen derzeit in Arbeit befindlichen Spielen, die die *Quake 3*-Engine nutzen, kann der Duke dennoch nicht ganz mithalten. Das scheint allerdings nicht weiter problematisch zu sein, da massenweise verrückte Ideen im Spiel auftauchen. Interaktion heißt das Zauberwort. Nahezu jedes Objekt soll auf irgendeine Weise manipulierbar sein. Programmierer Brandon Reinhard: „Wenn du den Kram nicht

Auf CD-ROM

Spielszenen aus Duke Nukem Forever
Der Duke will zurück auf den PC und zeigt sein ganzes Können.
Duke Nukem Forever.mpg

irgendwie sinnvoll einsetzen kannst, heb ihn auf und wirf ihm deinem Gegner an den Kopf. Wenn du ihn nicht aufheben kannst, jag ihn in die Luft." Selbst an einem Flipperautomaten dürfen Sie Ihr Geschick beweisen, bombige Aussichten! Doch was ist mit den ganzen „Babes" und „Chicks", also den Damen, die der forsche Frauenheld retten will? „Was ihr mit den Stripperinnen anstellen könnt, überlassen wir eurer Fantasie. Ihr werdet es schon merken, wenn das Spiel erschienen ist", soweit die mehrdeutige Aussage von 3D-Realms-Chef George Broussard. Vielen Dank. Wie lange sollen wir denn noch warten? „Es ist Zeit, ein paar Leuten in den Hintern zu treten und Kaugummi zu kauen. Kaugummi ist allerdings gerade aus", hat uns der Duke damals gesagt. Und Zeit ist es wirklich. Obwohl noch nicht offiziell verkündet, stehen die Chancen sehr gut, dass *Duke Nukem Forever* zumindest noch in diesem Jahr veröffentlicht wird.

Harald Fränkel/
Joachim Hesse

Duke Nukem Forever

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	3D Realms/Take 2
Fertig zu:	80 %
Erscheint:	4. Quartal 2001
Vergleichbar:	Half-Life (dt.)
Internet:	www.3drealms.com



Joachim Hesse

Kommentar

» So, komm mal mit in den Wohnwagen, ich will dir etwas zeigen." Zum Glück zeigte mir der neue Take-2-Pressevertreter auf der E3 nicht seine Briefmarkensammlung, sondern den coolen Filmtrailer zu Duke Nukem. Und der sah – mit Ausnahme kleiner Kritikpunkte – überwältigend aus. Lasst uns nicht länger auf den Duke warten, 3D Realms! «

Ist da jemand lauffaul?

Selbst Helden mit Oberschenkeln wie Baumstämme sind manchmal lauffaul: Duke wird's freuen, dass er in seinem neuesten Abenteuer nicht nur zu Fuß unterwegs sein muss, sondern diverse Fortbewegungsmittel nutzen kann. Manche dürfen Sie selbst steuern. Andere folgen vorbestimmten Wegen und Ihr Job ist es, in *Moorhuhn*-Manier alle auftauchenden Gegner zu eliminieren. Bislang bekannt sind sechs Fahrzeuge – und ein Esel ...



Während ein Kampfgenosse den Jeep steuert, lässt es Duke mit dem MG-Geschütz auf der Ladefläche gewaltig krachen.



Vom Rücken eines Esels aus deckt unser Held einen Außerirdischen mit der Schrotflinte ein.



Weil Herr Nukem cool ist, schlittert er mit einem Motorrad unter einem Lastwagen durch.



Achtung, Tunnelblick! Im Cockpit eines Düsenvehikels jagt Duke durch ein Röhrensystem.



Ein Raumschiff spuckt Aliens aus. Wir bearbeiten sie mit den Geschützen des Luftkissenbootes.



Meerhuhnjagd: Vom Heck eines Speedboots aus plättet der Recke Jet-Ski-Außerirdische.



Verfolgungsjagd mit zwei Loren: Durch diese alte Mine fliegen Kugeln und Fledermäuse.

Verbotene Experimente

Fakten

- Entschärfte Version für Deutschland
- Unterstützt von id Software
- Quake-3-Engine
- 3 Kapitel
- 7 Episoden
- Verschiedene Mehrspielermodi wie Deathmatch und CTF
- Ca. 8.000 Animationsphasen für einfachen Gegnersoldaten

Hier wird versucht, den Super-Soldaten zu erschaffen. Wir haben bei allen Bildern die NS-Symbole unkenntlich gemacht.

Auf der E3 hatten wir die Gelegenheit, gleich mit mehreren Verantwortlichen von Return to Castle Wolfenstein zu sprechen, um ihnen vertrauliche Details aus der Nase zu ziehen. Lesen Sie, ob dieser Versuch gelungen ist.



Wer genau zielt, braucht weniger Schüsse: Die zweite Wache auf der Brüstung ruft hoffentlich keine Verstärkung.

Eines Tages in Los Angeles: Das Firmenschild des Spiele-Entwicklers Xatrix wird abgeschraubt, ein neues Schild mit dem Namen Gray Matter Interactive angebracht. Die Arbeiten an *Return to Castle Wolfenstein* beginnen. Nach langem Hin und Her soll der Ego-Shooter doch noch in Deutschland erscheinen. Noch ist nichts offiziell, aber ein Firmensprecher des Publishers Activision hat gegenüber PC Action verlauten lassen, dass bereits eine entschärfte Version des Spiels existiert. Sämtliche Nazisymbole wurden dafür entfernt. Ob auch die Figuren selbst ausgetauscht werden, sei jedoch noch nicht entschieden. Das ist interessant, denn anfänglich wurde behauptet, es sei zu kostspielig, die massiv auftauchenden Hakenkreuze, SS-Runen oder Führerbilder zu ändern. Da scheinen die Amerikaner also doch ein Einsehen mit dem nicht unbeträchtlichen deutschen Markt zu haben.

Weck die Toten

Falls das für Sie jetzt alles spanisch klingt und Sie mit dem Inhalt des Spiels nicht vertraut sein sollten: *Return to Castle Wolfenstein* ist der Nachfolger eines beschlagnahmten Ego-Shooters von id Software aus dem Jahr 1992. Gray Matter arbeitet dafür eng mit den Grafikgöttern aus Texas zusammen. „Seit etwa vier oder fünf Monaten telefonieren wir fast täglich", sagt Marty Straytton von id Software. „Wir tauschen in erster Linie technische Verbesserungen untereinander aus. So findet im Kamerasystem von *Castle Wolfenstein* tatsächlich schon ein Teil des neuen *Doom 3*-Codes Verwendung." Diese Aussage überrascht selbst Gray Matters ausführenden Produzent Greg Goodrich: „Wirklich?" Straytton: „Ein kleiner Teil." In *Return to Castle Wolfenstein* kämpft der Spieler als Spezialagent B.J. Blazkowicz gegen die Schergen des Hitler-Vertrauten Heinrich Himmler. Der Nazi ist auf ein

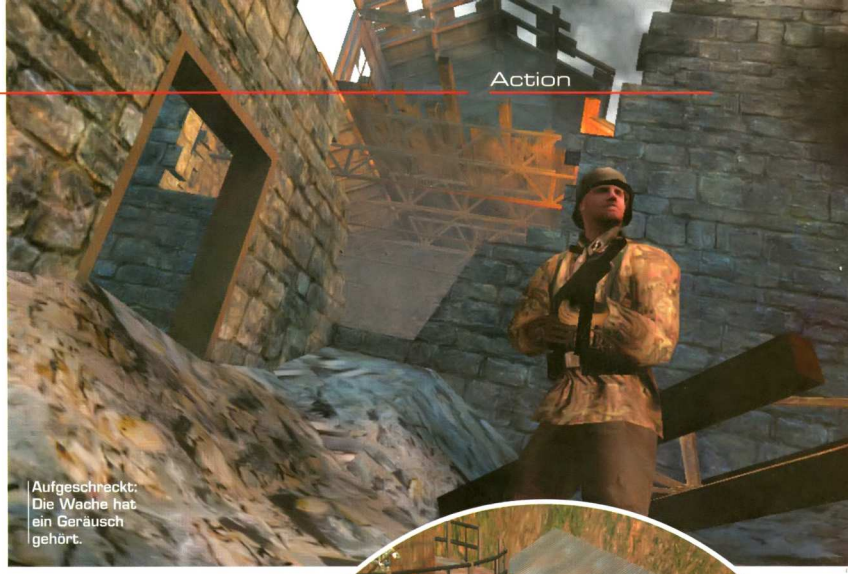
okkultes Wissen gestoßen, das ihm eine Armee von Untoten und somit unvorstellbare Macht liefern soll. Vor ihm hatte das im 9. Jahrhundert schon der Sachsen-Prinz Heinrich versucht, den Himmler durch ein Ritual wieder zum Leben erwecken lassen will. Im September 1943 meldet der amerikanische Geheimdienst bereits zahlreiche genetische Mutationen im Bereich der Burg Wolfenstein, Himmlers Hauptquartier. Er scheint seinem Ziel nicht mehr fern, Eile ist geboten. „Wir haben viele Nachforschungen für *Castle Wolfenstein* angestellt", berichtet Drew Markham, der Kreativdirektor des Spiels. „Im Lauf der Zeit sind wir auf unglaublich bizarre Einzelheiten des Dritten Reiches gestoßen. Natürlich ist im Spiel dann auch jede Menge Dichtung dabei. Insgesamt ist dieser Aspekt aber wohl eine der verrücktesten Sachen."

Get Psyched!

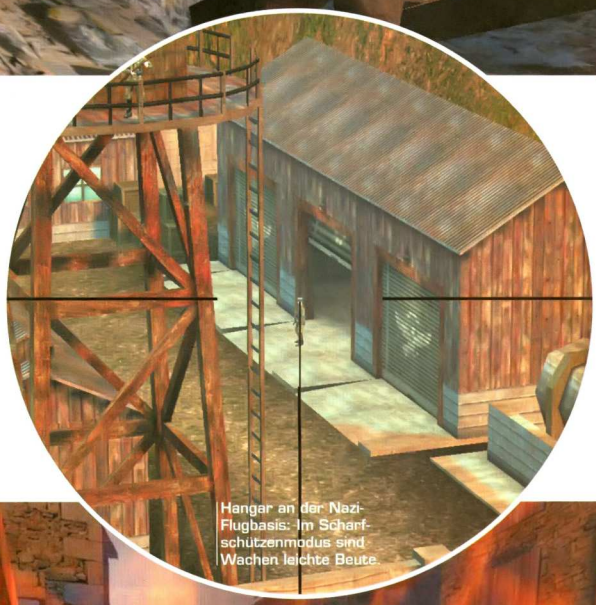
Im Leveldesign verstecken sich ein paar gut gehütete Überraschungen. Hinter Wandbehängen warten zum Beispiel Nischen, in denen Goldbarren herumliegen. Kaufen kann man sich dafür aber nichts, es ist lediglich ein Gag. Doch auch größere Geheimräume finden sich, wenn etwa eine marode Wand mit einem Stiefeltritt zum Einsturz gebracht wird oder Sie an einem Kerzenleuchter drehen, bis eine unsichtbare Tür aufspringt. Zum Glück macht es die Benutzerführung dem Spieler nicht allzu schwer, denn mögliche Aktionen, die man an Gegnern oder Objekten vornehmen kann, werden als Icon angezeigt. So sieht man, wenn man vor einer Tür steht, eine Hand, die darauf hinweist, dass die Pforte sich öffnen lässt.

In der Klemme

Doch zurück zum Anfang. Der Einsatz des Spielers beginnt in einer Gefängniszelle der Burg. „Gerade wurde ein Kamerad des Spielers zu Tode gefoltert", erklärt Goodrich, während er im Spiel einen Wärter überwältigt und ihm Kampfmesser und Luger-Pistole abnimmt. Und kann man auch die Uniform des Wärters an sich nehmen? „Nein, das geht nicht. Wir hatten eine Zeit lang überlegt, ob diese Option sinnvoll ist, haben uns aber dagegen entschieden." Dafür kann man problemlos um Ecken linsen. „Der Gegner sieht den Spieler in diesem Moment nicht", bekommen wir erklärt. Fairerweise wird währenddessen allerdings das Fadenkreuz und somit die



Aufgeschreckt: Die Wache hat ein Geräusch gehört.



Hangar an der Nazi-Flugbasis: Im Scharfschützenmodus sind Wachen leichte Beute.



Grillplatte: Der SS-Venom-Soldat hat den Spieler mit dem Flammenwerfer erwischt.



PC Action enthüllt: Diese Karte zeigt Stationen des Spiels – von der Burg über Seilbahn, Dorf, Kirche bis zum Flughafen.



Der Alarm wurde ausgelöst, jetzt aber schnell: Ein Eindringling (nämlich der Spieler) ist in der Nähe, die Soldaten rennen los.



Mutanten sind keine Vegetarier: Die unglücklichen Opfer der Nazi-Experimente ernähren sich vorwiegend von Fleisch.

Möglichkeit, auf den Feind zu ballern, deaktiviert. „Durch unauffälliges Verhalten werden manche Missionen ein ganzes Eck leichter", erzählt Goodrich. Die Gegner sind nämlich keineswegs dumm. So feuern die Jungs schon mal radikal durch den Holzfußboden, wenn der Spieler über die knarzenden Bohlen huscht. Tja, der Teppich hätte einen Geräuschvorteil gebracht. Wir konnten eine ganze Menge Aktionen begutachten, in denen die Gegner-Intelligenz demonstriert wurde. Wenn ein Schuss fällt, versuchen die Soldaten, die Quelle zu orten, und schlagen Alarm, falls sie Verdacht schöpfen. Das kann unangenehm werden, denn die Kerle sind kein Kanonenfutter, sondern verschanzen sich gerne hinter Kisten oder Tischen.

Waffenmeister

Der Spieler sollte deshalb mit seinen Waffen umgehen können. „Wir haben von der Pistole über Maschinengewehre, Panzerfaust und Flammenwerfer bis hin zu einer experimentellen Elektrizitätswaffe alles im Angebot", so Markham. Je länger der Spieler mit einer Watte herumballert, desto größer wird jedoch sein Fadenkreuz. Und es lässt sich nicht mehr so einfach zielen. Nett ist auch, wenn Spieler und Gegner plötzlich an ihren Knarren herumnesteln, weil sie nachladen müssen. Laut Goodrich hat Gray Matter besonders viel Zeit auf das Handling der Handgranaten verwendet. „Es macht so viel Spaß, die Teile bis zum letzten Moment in der Hand zu behalten und dann erst zu werfen. Manchmal versucht der Feind noch, die Granate zurückzuschleudern." Geht dem Spieler einmal die Munition aus, kann er immer noch einen Stuhl als Schild in die eine Hand und ein Messer in die andere nehmen. Klingt nach viel kreativem Freiraum und reichlich Programmierarbeit. „Activision ist sehr großzügig, setzt uns nicht unter Druck, sondern gibt uns so viel Zeit, wie wir brauchen", sagt Goodrich. „Ein Spiel wie *Castle Wolfenstein* hat das auch verdient." Na hoffentlich haben die Spieler genauso viel Geduld.

Joachim Hesse

Auf CD-ROM

Wolfenstein in Action
Bewegte Bilder aus dem Spiel: Das sollten Sie keinesfalls verpassen!
Castle Wolfenstein.mpg

Return to Castle Wolfenstein

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Gray Matter/Activision
Fertig zu:	70 %
Erscheint:	4. Quartal 2001
Vergleichbar:	No One Lives Forever
Internet:	www.activision.com



Kommentar Joachim Hesse

» *Fantastisch: Wer einmal den Flammenwerfer in Aktion gesehen hat, dem wird vermutlich selbst heiß werden. Ich finde es außerdem erfreulich, dass eine deutsche Version so gut wie sicher ist. Wer braucht schon Hakenkreuze? So werden am Spiel Interessierte nicht in Versuchung geführt, sich in gesetzliche Grauzonen zu begeben.* «



EIN ANRUF GENÜGT UND DU HAST ES DRAUF: 0190/72 41 04 51 (2,42 DM/MIN.)

BESTELL-ZEIT UNTER 1 MIN.

MACH DEIN HANDY FIT MIT DEN BESTEN LOGOS, SOUNDS UND BILDMITTEILUNGEN. ZED HAT'S.

NEUE LOGOS

Code	Code	Code
20687	20450	SCHLEIMI 21062
20406	20994	

TOPTEN LOGOS

Code	Code	Code
20879	21139	BVB 20202
CLUB 20227	20993	Schattenparker 21046
20946	100 dB 20001	
20578	21177	

BASICS

Code	Code	Code
20848	TÜRKIYE 21301	SNOW BOARDEN 21148
20721	20027	Bayern 20112
21369	20028	S04 21036
Bayern 20113	NASA RAVE 20897	Frauenversteher 21318
20283	21185	EIERDIEB 20309
20104	21304	heeeeey Baby 20569
HORROR 30021	21272	20522
21134	21273	BVB 20202
20342	21372	FUSSBALL FAN 20369
20768	20186	Galatasaray 1905 20494
20771	SHALOM 21104	20248
CLUB 20227	FORMEL EINS 20415	LIVE GIGS 20751
Frauenversteher 21318	20348	BRITNEY S. 20179
heeeeey Baby 20569	20581	Dee Jay 20268
Dortmund 20279	INLINE SKATEN 20628	NX ANGELS 20970
20947	SOCCER 21149	20404
21152	WIND-SURFEN 21376	AFROE 20021
LIEBE IST DOOF! 20278	20902	20280
20819	EXPLOSIVE 20338	21255
20834	PARENTAL ADVISORY EXPLICIT CONTENT 20931	21404
SEXBOMBE 21103	Shiva 21115	20747
ELVIS 20315	don't worry be happy 21375	TEUFELIN 21257
20932	Jammerlappen 20651	21083
20079	Märtenmonkel 20919	TIP, TRP TIP, TRP 21261
20643	Pappnase 20929	21034

Die Logos können von folgenden Handys empfangen werden: Nokia 402, 3210, 3310, 5100, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8250, 8810, 8850, 8890, 9110, 9110i, 9210.

Song/Interpret	Code
NEUE SOUNDS	
Clint Eastwood – Gorillaz	10085
DJS – Blank and Jones	10559
On the move – Barthezz	10558
Play – Jennifer Lopez	10570
Sencation – Eddie Rodriguez	10576
TOPTEN SOUNDS	
Bitter sweet symphony – The Verve	10055
Butterfly – Crazytown	10069
Deutscheland – Verna Bentley	10575
Dickes B – Seeed	10106
Here with me – Dido	10192
Over the rainbow - Marusha	10564
Rapstar - Lyroholika	10369
One wild night - Bon Jovi	10571
10 Rap-Gesetze - Curse	10001
Flieger - Extrabreit	10152
BASICS	
Brooklyn – Modern Talking	10562
Centre of the heart – Roxette	10574
Cinderella – Sweet Box	10567
Dooh dooh – Barcode Brothers	10121
Gravel Pit – Wu-Tang Clan	10179
Groovejet (If this ain't love) – Spiller	10184
It Wasn't Me – Shaggy	10242
Last Resort – Papa Roach	10273
Ms. Jackson – Outkast	10318
One more time – Daft Punk	10338
Overload – Sugababes	10346
Samba de Janeiro – Bellini	10385
Sendung mit der Maus –	10392
She Bangs – Ricky Martin	10397
Shudden – Def Rhymz	10401
The real slim shady – Eminem	10460
Whole again – Atomic Kitten	10511
Who's that girl – Eve	10560
Wie jetzt – Dynamite Deluxe	10516
X – Xzibit	10522

Die Sounds können von folgenden Handys empfangen werden: Nokia 3210, 3310, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8110i, 8210, 8250, 8810, 8850, 8890, 9000i, 9110, 9110i, 9210.

BILDMITTEILUNGEN

NEU

Jetzt kannst du mit zed Bildmitteilungen an Freunde verschicken.

30008	30058	30033
30016	30050	30003
30021	30057	30025
30015	30049	30029

Die Bildmitteilungen können von folgenden Handys empfangen werden: Nokia 3210, 3310, 6210, 6250, 8210, 8250, 8850.

SO EINFACH GEHT'S:

1. Ruf an: **01 90/72 41 04-51.**
2. Tipp den 5-stelligen Code ein, der bei der Bestellung deiner Wahl steht.
3. Ein paar Sekunden später ist das Gewünschte (Logo, Sound oder Pic) bei dir auf dem Handy – oder als Überraschung bei deinen Freunden!

zed hat noch viel mehr drauf: Mehr als 1.000 weitere Logos, Sounds, Services, Games etc. findest du unter **www.zed.de** oder im **Handel** (Karstadt, Red Zac, Titus, BlueTel u.a.).

Alle zed-Services stehen D1- und D2-Usern zur Verfügung. Im Juni kommen e-plus und Viag Interkom dazu (mehr Infos gibt's unter www.zed.de).

zed TM

Die Rückkehr des Jedi-Ritters

Sie lieben „Krieg der Sterne" und ärgern sich, weil Obi-Wan nicht für den PC erscheint? Brauchen Sie nicht. Sie bekommen etwas viel Besseres!

Unterschätze niemals die Kraft der Macht", steht auf der mageren E3-Pressebroschüre von Lucas Arts. Die Kalifornier befinden sich im totalen *Star Wars*-Rausch. Auf welchen Monitor am E3-Stand der Firma man auch sah, fast überall stand *Star Wars* drüber (siehe Kasten). Doch um einen Schirm scharten sich besonders viele Besucher: der, auf dem *Star Wars Jedi Outcast* lief, der Nachfolger des Ende 1997 erschienen 3D-Abenteuers *Jedi Knight*. Das Spiel wurde auf der E3 zum ersten Mal vorgeführt. Neben den aus den Filmen bekannten Orten wie der Stadt über den Wolken, dem Schmuggler-Mond Nar Shaddaa oder der Jedi-Akademie auf Yavin 4, soll es darin auch neue Orte zu entdecken geben. Na, interessiert?

Machtwechsel

Sie übernehmen wie im Vorgänger die Rolle von Jedi-Ritter Kyle Katarn, der nach dem Sieg über den bösen Jerec und seine dunklen Jedi erst einmal den Dienst quittiert hatte. Inzwischen ist aber die dunkle Seite der Macht wieder stärker geworden und die Rebellen brauchen Sie. Das lassen Sie sich doch nicht zweimal sagen, oder? Entwickelt wird *Jedi Knight 2* von Raven Software, die derzeit auch an *Soldier of Fortune 2* tüfteln und gerade das Add-on zu *Elite Force* fertig gestellt haben. Das hat natürlich den Vorteil, dass die Action-Experten sich perfekt

Kyle Katarn: der Hauptdarsteller posiert mit seinem Lichtschwert.

Fakten

- Quake-3-Engine
- Fortsetzung von Jedi Knight
- Gleicher Entwickler wie *SoF 2*
- Bekannte und neue Schauplätze
- 8 Mehrspieler
- 3 Mehrspielermodi



Die geheimen Kräfte der Jedi-Ritter: Mit dem Machtgriff bezwingt der Spieler gerade einen Stormtrooper.

Krieg der Spiele bei Lucas Arts

Star Wars Galaxies



Star Wars Starfighter



Star Wars Galactic Battlegrounds



Star Wars Racer Revenge: Racer 2



Star Wars und kein Ende. Es gibt weit mehr als nur *Jedi Outcast*. Angekündigt wurde unter anderem das Rennspiel *Star Wars Racer Revenge: Racer 2* sowie der optisch ansprechende Raumschiff-Shooter *Star Wars Starfighter*, der in Europa für PC bereits im Herbst erscheinen soll – noch vor dem Rest der Welt. Sehr gut ins Bild rücken konnte sich auch das Echtzeit-Strategiespiel *Star Wars: Galactic Battlegrounds*, das die *Age of Kings*-Engine für das *Krieg der Sterne*-Universum benutzt. Das bei Sony Online in der Mache befindliche Online-Rollenspiel *Star Wars Galaxies* und das hinter verschlossenen Türen gezeigte Action-Adventure *Star Wars Knights of the old Republic* von Entwickler Bioware machten ebenfalls einen sehr guten Eindruck. Und das sind nur die PC-Spiele …

mit der von Lucas Arts angemieteten *Quake 3*-Engine auskennen: Jede Menge guter Licht- und Polygoneffekte – z. B. zerbrechendes Glas – zeigen sich bereits auf den ersten Blick. Nur die Gebäude wirken noch ein wenig karg.

Besser als der Rest

Neben Laser-Pistole, -Gewehr und -Armbrust, Betäubungsstab oder Thermal-Detonatoren muss es natürlich auch wieder das Lichtschwert geben. Außer nur damit zu fuchteln, können Sie es noch auf den Gegner werfen und mithilfe Ihrer Jedi-Kräfte zurückholen. Und was wäre ein Jedi ohne die Fähigkeiten, sich zu heilen, höher zu springen, schneller zu laufen, Objekte wegzudrücken oder die Gedanken seiner Feinde zu beeinflussen? Genau: nichts! Apropos: Nichts zu sehen gab es auf der E3 übrigens vom Mehrspielermodus. Der soll, wenn er denn fertig ist, bis zu acht Spieler gleichzeitig unterhalten und Arenen für Deathmatch-Kämpfe und reine Lichtschwertkämpfe bieten. Ein Kooperationsmodus ist ebenfalls geplant. Wir hoffen, Ihnen demnächst mehr verraten zu können. Halten Sie durch!

Joachim Hesse



Meister Proper: Im Zoommodus offenbart der Hochglanzfußboden hübsche Spiegeleffekte.



Kampf der Geschlechter: Bei heißen Lichtschwertduellen kämpfen Sie auch gegen Frauen.



Auch aus der Ego-Perspektive darf gestritten werden: Hier mit einem leichten Sturmtruppengewehr.

Auf CD-ROM

Videobeitrag zum Spiel

Erste bewegte Bilder aus dem Spiel. Die Qualität ist nicht berauschend, aber für einen Eindruck ausreichend.

E3-Round-up.mp3

Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight 2

Genre:	Actionspiel
Hersteller:	Raven/EA Games
Fertig zu:	60 %
Erscheint:	1. Quartal 2002
Vergleichbar:	Half-Life (dt.)
Internet:	www.lucasarts.com

Kommentar



Joachim Hesse

» Bei solchen Aussichten überlasse ich Obi-Wan doch gerne der Xbox: Jedi Outcast macht den weitaus überzeugenderen Eindruck. Mal unter uns: Die Grafikengine von Obi-Wan hätte auf dem PC sowieso nicht mit den Spitzentiteln mithalten können. Also freuen Sie sich mit mir auf neue Lichtschwertduelle. Möge die Macht mit Ihnen sein! «

Undercover

Fakten

- Quake-3-Engine
- Texturen in bis zu 1.024x1024 Bildpunkten
- Neues KI-System
- 10 Missionen mit ca. 70 Levels
- 13 Trefferzonen
- 14 Waffen
- Mehrere Feuermodi
- 10 Granat-Typen
- Kein Mehrspielermodus

Der indizierte Vorgänger gilt aufgrund stark übertriebener Gewaltdarstellungen als einer der brutalsten Ego-Shooter überhaupt. Können die Programmierer die Action-Fans auch mit anderen Attributen hinterm warmen Ofen hervorlocken?

Soldaten in Ski-Anzügen: Zum Après-Ski gibt es blaue Bohnen.

Soldier of Fortune 2 soll vor allem eines werden: realistischer." Designer Jon Zuk lehnt sich zurück und lächelt zu Spielberater John Mullins hinüber, der zwei Stühle weiter sitzt. „Ein super Beispiel ist das Scharfschützengewehr", fährt Zuk fort. „Bislang konnte man damit aus der Ferne Gegner reihenweise ausknipsen, ohne dass man großartig aufgefallen wäre. In der Realität hört man so einen Schuss meilenweit. Wir haben das jetzt auch in *Soldier of Fortune 2* geändert." „John Mullins war uns besonders bei den kolumbianischen und russischen Waffen eine große Hilfe", ergänzt Raven-Kollege Kenn Hoekstra. „Auch hat jede Waffe meistens mehrere Feuermodi. Das M4-Gewehr hat zum Beispiel drei: Einzelschuss, Feuerstoß und Autofeuer." Doch nicht nur die Waffen scheinen in dem Ego-Shooter realistischer geworden zu sein, auch die neue Grafik-Engine steuert ihren Teil dazu bei.



Lufteinsatz: Der Hubschrauber fliegt den Spieler durch den Level, während er die Umgebung in Schutt und Asche legt.

Radikale Schnitte

Kantige Objekte, triste Farben? Das werden Sie in *Soldier of Fortune 2: Double Helix* kaum finden. Dank verbesserter *Quake 3*-Engine ist die Optik auf der Höhe der Zeit. Seit dem Vorgänger und seinem *Star Trek Voyager Elite Force* hat Raven (www.ravensoft.com) eine Menge dazugelernt. Dabei kommt der Truppe aus Madison, Wisconsin, entgegen, dass sie gleich für zwei Vertriebsfirmen Spiele mit der Engine von id Software entwickeln darf: *Soldier of Fortune 2* für Activision und *Star Wars Jedi Outcast* in Zusammenarbeit mit Lucas Arts. Sie werden überrascht sein, wie echt es aussieht, wenn alleine der Regen auf den Boden prasselt. „Regen, Schnee, Nebel, Sandstürme ... wir haben alles eingebaut", berichtet Hoekstra. „Besonders stolz sind wir auf die Gesichtsanimationen. Wir können alle möglichen Gemütszustände darstellen." Doch bevor Sie sich jetzt zu sehr freuen, eine kurze Botschaft von Activision Deutschland: „Wir werden in der deutschen Version keine Gesichter zeigen, sondern allen Gegnern Helme aufsetzen und

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3



Einsatz in Kolumbien: Im diesigen Regenwald kauern Ihre Kameraden im Unterholz. Das hohe Gras bietet idealen Sichtschutz.

die Haut grau einfärben. Es wird auch kein Blut geben, sondern man sieht Funken fliegen, wenn ein Gegner getroffen ist. Wir müssen so vorsichtig sein, da bereits der Vorgänger trotz Entschärfung indiziert wurde." Ärgerlich, aber verständlich. Freiwillig auf Details verzichten können hingegen Besitzer älterer Rechner, denn Dinge wie Grasbewegungen oder Schneefall lassen sich herunterregeln, damit das Spiel flüssig läuft.

Kein Mehrspielermodus

Neu ist, dass diesmal kein Mehrspielermodus implementiert wurde: Man will sich ganz auf einen möglichst perfekten Einzelspielermodus konzentrieren. Diese Entscheidung kommt insbesondere der künstlichen Intelligenz der Gegner zugute. Dazu Zuk: „Die Feinde werden auf Geräusche aufmerksam und finden auch leichter ihren Weg." Man selbst muss viel herumschleichen und sollte sich strikt an die Anweisungen der Vorgesetzten des Teams halten. „Wer Befehle einmal ignoriert, wird verwarnt, dann wird er noch einmal verwarnt und dann erschossen." Harte Maßnamen in einem harten Spiel.

Joachim Hesse

Der Mann im Hintergrund

Wir haben für Sie mit dem ehemaligen Profi-Söldner John Mullins gesprochen. Der 1942 in Oklahoma geborene Kriegsspezialist dient als Vorlage für die nach ihm benannte Hauptfigur der *Soldier of Fortune*-Reihe.



John Mullins, Vorbild für SOF 2

PC ACTION Wie fühlt man sich als Held in einem Computerspiel, Mr. Mullins?

John Mullins: Ich fühle mich etwas seltsam. 40 Jahre habe ich in meiner professionellen Karriere versucht, Aufmerksamkeit zu vermeiden. Sobald ich eine Kamera gesehen habe, bin ich schnurstracks in die andere Richtung gelaufen. Jetzt bin ich hier und beantworte diese Frage.

PC ACTION Macht denn die Arbeit als offizieller Soldier-of-Fortune-Berater von Raven Software Spaß?

John Mullins: Ja, sie ist hervorragend. Was ich wirklich mag, ist, dass bei nichts von dem, was ich vorschlage, gesagt wird: „Nein danke, wir brauchen das nicht." Alles, was machbar ist, wird auch gemacht. Man ist wirklich äußerst bedacht auf Qualität, Qualität und Realismus.

PC ACTION Sie erkennen sich also im Spiel wieder?

John Mullins: Auf jeden Fall. Einige Missionen basieren sogar tatsächlich auf wahren Ereignissen. Ich überlasse es dem Spieler zu beurteilen, welche das sind. Sagen wir es mal so: Es gibt verschiedene Länder, in die ich inzwischen nicht mehr einreisen darf.

PC ACTION Zählt Deutschland dazu?

John Mullins: Kein Kommentar (lacht).



Im Dschungel-Camp: Zwei Wachen patrouillieren vor dem Eingangstor. Mit den Burschen ist nicht zu spaßen.

Auf der Cover-CD

Videobeitrag

Spielszenen aus dem Ego-Shooter

Soldier of Fortune 2.mpg

Soldier of Fortune 2: Double Helix

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Raven/Activision
Fertig zu:	75 %
Erscheint:	4. Quartal 2001
Vergleichbar:	Half-Life (dt.)
Internet:	www.activision.com



Joachim Hesse

Kommentar

» Nichts gegen Entschärfungen, aber die aktuellen Pläne von Activision klingen schon verdammt heftig. Keine Gesichter? Zum Glück stimmt der Rest des Spiels mit Spitzengrafik und abwechslungsreichen Aufträgen versöhnlich. Ich kann mich jedenfalls nicht über die gezeigten Levels beklagen. Wenn SOF 2 rechtzeitig fertig wird, könnte es mit zu den Höhepunkten dieses Jahres gehören. «

Fakten

- Quake-3-Engine
- Über 1.000 Charakteranimationen
- 7 Kampagnen
- 21 Missionen
- 22 Gegnertypen
- Mehr als 20 historische Waffen
- Knapp 20 Fahrzeuge

Krieg in Sicht!

Granate! Runter! Ein Kamerad bedeutet dem Spieler, sich auf den Boden zu werfen. Kurze Gespräche sind Standard.



Mehrere deutsche Sturzkampfbomber Marke Ju 87 auf dem Rollfeld: Der Stützpunkt wirkt verlassen. Glück für den Spieler.

„Kann ein einzelner Mann wirklich einen Unterschied machen?", so der offizielle Werbeslogan von Allied Assault. Unsere Frage lautet: Kann der zweite Weltkrieg als Spiel wirklich Spaß machen? Wir geben Ihnen einen ersten Eindruck.

Strand von Omaha, Charlie Sektor. Kugelhagel. „Noch 40 Sekunden", schreit mein Kommandant. Geschosse pfeifen mir um die Ohren. Gleich ist es so weit. „Wir landen!" Jetzt Kopf einziehen und nichts wie raus aus den Booten! Vor mir sackt ein Kamerad tot zu Boden. Geräusche von Metall, das auf Metall trifft. Deutsche Wortfetzen dringen zu mir durch: „Achtung! Durchsage an die Division ...", der Rest geht in Explosionen unter. Es ist der 6. Juni 1944, D-Day. Der Name des Spielers ist Lt. Mike Powell, er ist Mitglied der alliierten Streitkräfte und soeben an der französischen Nordküste angekommen. Die Szene stammt aus einer der 21 Missionen von *Medal of Honor: Allied Assault*. Der Spieler kämpft sich durch Stacheldraht und Schützengräben bis zu einer Stellung der deutschen Besatzer durch und schaltet mit einem Scharfschützengewehr die Bewacher aus. Verdammt beklemmend, das Ganze, und bestimmt kein Spiel für sanfte Gemüter.

Geschichte live?

Return to Castle Wolfenstein, Hidden & Dangerous 2, Medal of Honor: Allied Assault ... die Liste neuer Spiele rund um den Zweiten Weltkrieg wird immer länger. „Wir geben dem Spieler die Chance, in die Fußstapfen eines Soldaten zu treten", sagt Mitproduzent Steve Townsend von Dreamworks Interactive. Das ist ihm und seinem Team zweifellos gelungen: In keinem anderen Ego-Shooter wirkt die Atmosphäre so furchteinflößend echt wie in *Allied Assault*. Man bekommt (fast) den Eindruck, wirklich mit dem Sturmgewehr in der Hand mitten im Kampfgebiet zu stehen ... zumindest, wenn man den Sound wie auf der E3 voll aufdreht. Wer in die kleine Schützenbunker-Imitation am E3-Stand von Electronic Arts eingelassen wurde, kam sich jedenfalls vor wie Tom Hanks im Kinofilm *Der Soldat James Ryan*. Trotzdem überschreitet *Allied Assault* keineswegs die Grenzen des guten Geschmacks. Übermäßige Blutfontänen und die explizite Darstellung schrecklicher Verlet-



Abgeraucht: Der Kleinwagen zur linken ist völlig ausgebrannt. Der Wehrmachtsoldat scheint den Spieler im Verdacht zu haben.



Ein Prunkbau der Nazis: Die Herren sind soeben auf den Spieler aufmerksam geworden. NS-Symbole haben wir geschwärzt.

zungen bleiben außen vor – die deutsche Version kommt zudem ohne Hakenkreuze und andere NS-Insignien aus.

Von nichts kommt nichts

Entwickelt wird *Allied Assault* von dem relativ unbekannten Programmiererteam 2015 (Add-on *Wages of Sin*) in Zusammenarbeit mit Dreamworks Interactive (*Clive Barker's Undying*). Auf der PlayStation 1 existieren bereits zwei Vorfahren und im nächsten Jahr soll es an der PS2 zwei weitere Nachkommen geben. Vorher sind allerdings PC und etwas später Xbox an der Reihe. Neben der eingangs beschriebenen Landungsszene zeigten uns die Entwickler auf der E3 noch einen Level aus der fünften Kampagne: eine zerbombte, französische Stadt. Der Ort ist mit Scharfschützen gespickt und der Umstand, dass die Kameraden um den Spieler herum sterben wie die Fliegen, macht die Gegend nicht einladender. Richtig fies wird es, wenn man die Worte vernimmt „Es kommt etwas ... es ist ein Panzer!" Da rollt scheinbar ein wirklich durchdachtes Kriegsspiel auf PC-Actionspezialisten zu.

Klingt gut

Wie auch *Return to Castle Wolfenstein* verwendet *Allied Assault* die *Quake 3*-Engine, allerdings in einer älteren Fassung. So sehen etwa die Figuren-Modelle etwas grober aus als bei der Ballerorgie von Gray Matter. Das macht aber wenig, denn *Allied Assault* wirkt auch so unglaublich lebensnah, wofür der grandiose Sound mitverantwortlich ist. Besonderer Wert scheint auf die historische Korrektheit gelegt zu werden, wie uns Steve Groll von US-Publisher Electronic Arts versichert: „*Allied Assault* startet im Jahr 1942 und geht bis 1945. Alles beginnt in Nordafrika. Von da geht es nach Omaha in der Normandie, wo man am Strand landen muss. Alle Waffen sind authentisch, man hat außerdem Teammitglieder, die einem helfen und mit denen man zusammenarbeitet. Nach dem D-Day geht es weiter Richtung Niederlande, wo man an der Operation Marketgarden teilnimmt." Wer also eigenhändig ein wenig in der Weltgeschichte herumpfuschen will, bekommt dazu bald jede Gelegenheit.

Joachim Hesse



Angriff: Mit zwei Panzern im Rücken kann sich das Blatt schnell zum Besseren wenden.

Medal of Honor: Allied Assault

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Dreamworks/EA Games
Fertig zu:	80 %
Erscheint:	4. Quartal 2001
Vergleichbar:	Operation Flashpoint
Internet:	http://mohaa.ea.com



Kommentar Joachim Hesse

» Ich muss kurz durchatmen – dieses Spiel könnte bei Teilnehmern des echten Zweiten Weltkriegs wirklich unangenehme Gefühle hervorrufen. Zum Glück gehöre ich nicht zu diesem Kreis und kann die Daueraction genießen. Und das ist es auch, worauf die Entwickler Wert zu legen scheinen: Spannende Action. Nicht mehr und nicht weniger. «

Duell ohne Gnade

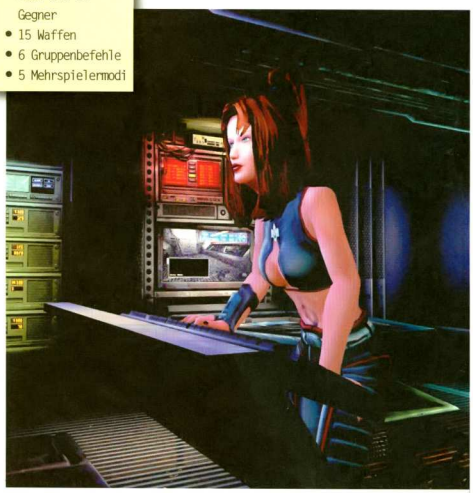


Quake-3-Engine? Wer braucht denn so was? Die Unreal-Warfare-Engine zeigt dem Rest der Welt, wo der Grafik-Hammer hängt. Oder?

Gefecht mit einem Angreifer: Das kann blutig werden.

Fakten

- 13 Kapitel
- 6 Alienrassen
- Mehr als 24 Gegner
- 15 Waffen
- 6 Gruppenbefehle
- 5 Mehrspielermodi



Aida: Die gut gebaute Dame spricht mit Ihnen die Einsätze durch.

Unreal setzte 1998 Maßstäbe in Sachen Grafik. Im vergangenen Jahr legte der Mehrspieler-Ableger *Unreal Tournament* kräftig nach. Doch das alles ist Vergangenheit. Die Spielewelt braucht neue Helden. Und die könnte sie bald bekommen: mit *Unreal* Teil 2, das gerade von den Action-Profis von Legend Entertainment entwickelt wird. Hinter verschlossenen Türen zeigten uns Studio-Chef Mike, und sein Haupt-Leveldesigner Scott Dalton ein paar speziell für die E3 vorbereitete, spielbare Sequenzen. Kein Wunder, dass die kleine Schar erlesener Gäste vor Begeisterung am liebsten den Präsentations-PC mit nach Hause genommen hätte, denn noch nicht einmal Filmaufnahmen waren gestattet.

Sieh' mir in die Augen!

Die Hintergrundgeschichte von *Unreal 2* ist schnell erzählt: Beenden Sie den Krieg in Ihrem Raumsektor! Okay, okay, da sind natürlich noch ein paar andere Kleinigkeiten. Sie sind Kapitän der Raumfähre Atlantis und für Recht und Ordnung in einem abgelegenen Teil des Weltalls verantwortlich. Kolonisten, Minenarbeiter, Archäologen, alle dort stehen unter Ihrem Schutz. Ihre Mannschaft besteht aus drei Mitgliedern: dem außerirdischen Piloten Ne'Ban, Ingenieur Isaak und Aida, der Nachrichtenoffizierin. Warum es plötzlich in Ih-



Capture the Flag bei verringerter Schwerkraft: Eine Karte des Mehrspielermodus' verschlägt Sie in einen Asteroidengürtel.



An den Feind herangezoomt: Die Figuren sehen in Bewegung noch wesentlich besser aus als hier im Standbild.

rem Zuständigkeitsgebiet so heiß hergeht, müssen Sie allerdings selbst herausfinden. Mit Aida führte Verdu gleich einen Effekt vor, der erst vor kurzem ins Spiel eingebaut wurde: „Eyetracking". Das heißt, „die Augen von Aida folgen den Mausbewegungen des Spielers. Geht man nach links, dreht sie die Augen nach links, duckt man sich, sieht sie nach unten. „Dadurch wirken die Figuren im Spiel sehr lebendig", erklärt Verdu. Hinzu kommen beeindruckende Gesichtsanimationen, durch die es ein Kinderspiel sein soll, die Modelle ihren Text lippensynchron sprechen zu lassen.

Spielszenen

Die Spielfiguren wirken tatsächlich äußerst lebendig. Auch die, die nicht mit einem reden, sondern gleich anfangen, den Spieler mit Waffen zu beharken. So landen Sie in einem der gezeigten Abschnitte mit Ihrem Kreuzer auf einem Planeten. Bevor Sie Zeit haben, Vegetation, Wellenbewegungen eines Sees oder herumfliegende Vögel richtig zu genießen, nimmt Sie eine Horde Skaarj-Angreifer aufs Korn. Sie kämpfen sich so bis zu einer Basis vor und dringen über eine Brücke ein, neben der ein Kran steht. Fantastisch! Allerdings wirkt der Boden hier teilweise nicht ganz so berauschend wie erwartet, sondern etwas platt. Wo ist zum Beispiel das üppig wehende Gras aus *Soldier of Fortune 2*? Egal ... beim nächsten Innenszenario ist der Eindruck schnell vergessen. Wow, hier geht die Post ab. Die Lichteffekte zeigen, dass *Unreal 2* zum grafisch besten gehört, was technisch derzeit in der Mache ist: Querschläger prallen Funken schlagend von den Wänden ab oder ein Kerl verkohlt mit einem riesigen Feuerstoß aus seinem Flammenwerfer ein paar schreiende Unglückliche. Das sieht wirklich so gut aus, wie auf den Screenshots!

Befehlsgewalt

Bei einer anderen Mission befehligen Sie eine ganze Einheit und müssen einen Stützpunkt gegen angreifende Außerirdische verteidigen. Sie geben den Jungs aus einem Menü Befehle wie „Alarm auslösen", „Vordertür bewachen" oder „auf eigene Initiative handeln". Das wird sofort in die Tat umgesetzt. Schützenhilfe vom Spieler ist trotzdem wichtig. Wer auf richtige Teamarbeit mit menschlichen Mitspielern steht, wird wohl um den Mehrspielermodus nicht herumkommen. Wir konnten bereits eine kleine „Capture the Flag"-Karte begutachten, bei der man auf Asteroiden im Weltall herumhüpfen muss. Weitere Maps und vier andere Modi sollen noch folgen: „Deathmatch", „Team Deathmatch", „Last Man Standing" sowie noch mindestens ein unbetitelter Modus, der neue strategische Elemente enthält. Damit Sie den ganzen Spaß ungetrübt genießen können, legt Verdu hohe Maßstäbe an Ihren Rechner: „Eine Karte mit Hardware-T&L ist für *Unreal 2* Pflicht." Wenn das nicht spätestens der Grund für Sie ist, sich eine entsprechende Grafikkarte in den Einkaufskorb zu packen.

Joachim Hesse



Zu Gast im Alienraumschiff: Nur mit Pistole könnte das ein kurzer Ausflug werden.



Die Flammen in Unreal 2 sind gewaltig beeindruckend: Da fällt es selbst Return to Castle Wolfenstein schwer, mitzuhalten.

Unreal 2

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Legend/Infogrames
Fertig zu:	40 %
Erscheint:	1. Quartal 2002
Vergleichbar:	Gunman Chronicles
Internet:	www.unreal2.com



Redakteursname

Kommentar

» Optisch befindet sich Unreal 2 bereits jetzt locker in der Spitzengruppe. Die entscheidende Frage wird sein, wie gut letztendlich die Spiel-Elemente in die mächtige Grafik-Engine eingebettet werden können. Aber im Grunde mache ich mir da bei den Wheel-of-Time-Programmierern keine Gedanken: Die wissen, was sie tun. «



Auf der Mars-Oberfläche: Zwischen Geröll und Felswänden verteilen Sie Saures.

Da wackeln die Wände

Ein Loch. Schon wieder eins. Direkt neben mir. Himmel, wo soll das noch enden? Lesen Sie jetzt, warum Lochfraß ausnahmsweise einmal nichts mit Kalkablagerungen und engen Rohren zu tun hat.

Der Mars. Ein öder, roter Planet. So ist das – normalerweise. Allerdings nicht, wenn es nach Entwickler Volition geht. Die *Freespace*-Schöpfer haben das gemacht, was sie am besten können: dem Weltraum Leben eingehaucht. Allerdings wagen sich die Entwickler in das für sie ungewohnte Genre der Ego-Shooter. Haben die Jungs aus Illinois etwa zu viel *Half-Life* gespielt? „Definitiv übte *Half-Life* einen großen Einfluss auf uns aus", gesteht Anoop Shekar, einer der Produzenten von *Red Faction*. „Es sind auch eine Menge Elemente aus *Half-Life* in unserem Spiel. Trotzdem ist es völlig anders. In *Red Faction* kannst du dank der Geo-Mod-Technologie mit einem Raketenwerfer zum Beispiel jede beliebige Wand zerstören und bist nicht in einem Raum gefangen. Du hast also viel mehr Bewegungsmöglichkeiten." Von der Richtigkeit dieser Aussage überzeugten wir uns vor Ort. Es können scheinbar wirklich in alle Wände tiefe Löcher gerissen werden. Ein echtes Novum in einem Computerspiel, durch das sich spielerisch völlig neue Perspektiven eröffnen.

Wer bin ich?

Um selbst Hand anzulegen, schlüpfen Sie in die Haut des Minenarbeiters Parker. Als an seiner Arbeitsstätte auf dem Mars eine seltsame Seuche ausbricht, führt er den Aufstand gegen die dubiosen Eigentümer des Bergwerks, eine Firma namens Ultor. „Es gibt 20 Hauptlevels, von denen sich jeder in vier bis fünf Unterabschnitte aufteilt", erzählt Shekar. „Es ist ein relativ umfangreiches Spiel, mit dem man locker 25 bis 30 Stunden zubringen kann. Es gibt vom Elektroschocker bis zum Flammenwerfer 15 Einzelspielerwaffen. Viele davon haben noch alternative Feuermodi." Klingt gut, ist gut. Besonders angetan hat es uns während der Präsentation eine Art durchsichtiger Polizeischild, mit dem man Schüsse abwehren kann. Seit drei Jahren ist der Ego-Shooter bereits in Arbeit, im September soll er endlich fertig sein. Für den deutschen Markt wird das Spiel leicht entschärft und bekommt neue Sprecher verpasst. Was soll's? Allein das coole Feature, Löcher in die Wand schießen zu können, dürfte ein zusätzliches Loch im Geldbeutel wert sein.

Joachim Hesse



Geschockt: Parker setzt einen Ultor-Wachmann mit einem Stromschlag außer Gefecht.



Freie Sicht: Mit schwerem Geschütz können Sie ganze Gebäude verschwinden lassen.

Auf CD-ROM

Videobeitrag zu Red Faction

Wir kommentieren für Sie einen recht langen Ausschnitt aus einem Level des Spiels.

Red Faction.mpg

Red Faction

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Volition/THQ
Fertig zu:	85 %
Erscheint:	September 2001
Vergleichbar:	Half-Life (dt.)
Internet:	www.redfaction.com



Kommentar Joachim Hesse

» Eine Partie im Mehrspielermodus stelle ich mir lustig vor: Ein Schuss an die Wand und ich trete durch die rauchenden Trümmer direkt neben meinen Kontrahenten. Köstlich. Ich bin schon sehr gespannt, was für Levels Volition da aus dem Ärmel zaubert. Wenn mir die nicht gefallen, greife ich eben zum beigelegten Leveleditor. «


www.d2vodafone.de
cayenne
Sie will alle Informationen aus einer Hand.
Aus ihrer eigenen.
Tolles
Juni-Special:
Für die Hälfte ins
mobile Internet.*
D2_WAP
Da liegen die Vorteile auf der Hand: Mit D2-WAP gibt's Infos und Neuigkeiten frisch aus dem mobilen Internet. Einfach WML-Seiten anwählen und alle Informationen im Griff haben – oder sie direkt an den Mann bringen. Mit D2-MobileChat – dem Chat-Angebot fürs WAP-Handy oder Internet.
vodafone
D2_live dabei
*Gilt vom 1. bis 30. Juni. 19 Pf./Min. – danach wieder 39 Pf./Min., nur WML-Seiten.



Fakten

- 12 Schiffe
- Über 50 Aufrüstmöglichkeiten
- Etwa 40 Sternensysteme
- Innovative Maussteuerung
- Mehrspielermodus

Eroberung des Weltalls

Setzt Microsofts viel versprechende Weltraumsimulation den Erfolg des Vorgängers fort, oder gelingt es Freelancer gar, mit schicker Grafik und innovativer Steuerung den Genrethron zu erobern?

Freelancer versetzt Sie in die Zeit nach dem großen Konflikt des Vorgängertitels *Starlancer*. Im 29. Jahrhundert halten vier Parteien die Vormachtstellung im Weltall. Kriegerische Auseinandersetzungen gehören zur Tagesordnung. Zunächst mehr schlecht als recht schlagen Sie sich als Pilot durchs Leben und halten sich mit kleineren Aufträgen über Wasser. Aufgrund der völlig freien Handlungsfähigkeit im Spiel haben Sie die Wahl, als was Sie Ihr künftiges Dasein fristen wollen. Egal, ob beispielsweise in der Rolle eines Händlers, Weltraumpiraten oder Söldners, *Freelancer* fordert Ihr fliegerisches und taktisches Geschick aufs Äußerste. In bester *Privateer*-Manier verschiffen Sie die verschiedensten Güter von einer Station zu nächsten und scheffeln dabei ordentlich Kohle. Um keine leichte Beute für Feinde zu sein, stecken Sie das Verdiente in die Schiffsausrüstung. Etwa 50 Upgrades sollen verfügbar sein. Besonders erwähnenswert ist die Tatsache, dass Sie aktiv in Ihre Umwelt eingreifen. Jede Ihrer Handlungen zieht Konsequenzen nach sich. Attackieren Sie beispielsweise ein Mitglied des Clans XY, wird dieser in Zukunft alles daran setzen, Sie um die Ecke zu bringen. Deshalb sollten Sie unbedingt die möglichen Folgen bedenken, wenn Ihnen ein suspekter Job, etwa als Kopfgeldjäger, angeboten wird.

Innovative Steuerung

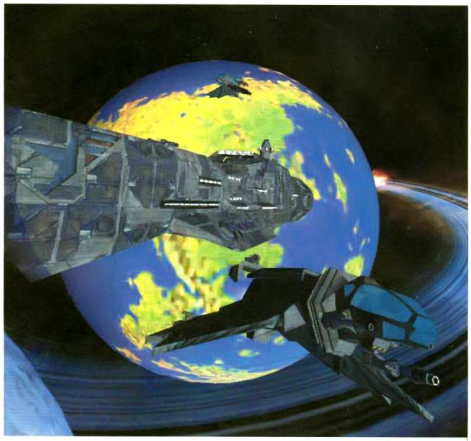
Wer genau steckt eigentlich hinter diesem viel versprechenden Titel? 1997 rief Chris Roberts (*Wing Commander, Starlancer*) die Softwareschmiede Digital Anvil ins Leben. Unter der Regie seines Bruders Erin Roberts werkelt diese seit nunmehr zwei Jahren an *Freelancer*. Die Veröffentlichung soll im Frühjahr 2002 erfolgen. In einem Gespräch auf der E3 erläuterte uns Erin Roberts die revolutionäre Steuerung der zwölf spielbaren Raumschiffe. Joystick & Co. können Sie bei *Freelancer* komplett vergessen. Mit Tastatur und Maus besitzen Sie die volle Kontrolle über Ihren Flieger. Um Gegner zu verfolgen, reicht ein Mausklick auf den entsprechenden Radarkontakt und der Autopilot nimmt Kurs auf das Objekt der Begierde. Ihre volle Konzentration können Sie nun den Waffensystemen widmen. Mit der Maus bewegen Sie das Faden-



Freelancer geizt nicht mit Grafikeffekten. Durch die transparenten Cockpits lassen sich sogar die Piloten erkennen.



Mit Ihrem Schiff steuern Sie eine Raumstation an, die sich in der Umlaufbahn eines Mondes befindet.



Im Orbit der guten alten Mutter Erde kreist ein riesiges Schlachtschiff mit drei wendigen Jägern.



Diese beiden mürrischen Gestalten bieten Ihnen einen ebenso verlockenden wie auch bedenklichen Auftrag an. Sind Sie sich der möglichen Konsequenzen bewusst?

kreuz über den Gegner und eröffnen das Feuer. Sollten Sie einmal in eine aussichtlose Situation geraten, genügt ein Tastendruck und der Autopilot führt das gewünschte Defensivmanöver durch. Das Auswendiglernen ellenlanger Tastaturbefehle ist also überflüssig. Auf dem neuesten Stand der Technik befindet sich die ansprechende 3D-Grafikengine. Die detaillierten Raumschiffe und Stationen geben Anlass zum Schwärmen. Angeblich soll ein Pentium III 500 mit einer leistungsstarken Grafikkarte für flüssige Dogfights reichen.

Benjamin Bezold

Freelancer

Genre:	Action
Hersteller:	Digital Anvil/Microsoft
Fertig zu:	50 %
Erscheint:	2. Quartal 2002
Vergleichbar:	X: Beyond the Frontier
Internet:	www.microsoft.com/games



Kommentar

Benjamin Bezold

» Können Sie sich vorstellen, ohne Steuerknüppel durchs Weltall zu fliegen? Ich gebe zu, anfangs wollte ich dem Zauber nicht so recht trauen. Doch auf der E3 nahm uns Erin Roberts jegliche Zweifel. Schließlich kommen Captain Kirk & Co. ja auch hervorragend ohne Joystick aus. 2002 steht uns mit Freelancer ein Hit ins Haus. «

Die Hand am Abzug



Auge in Auge: Zwei schießwütige Kämpfer verschiedener Königreiche stehen sich angriffslustig gegenüber, während sich ein dritter in Vorsicht übt. Jetzt nur nicht die Nerven verlieren.



Bis die Reifen qualmen: Aus einem Strandbuggy-ähnlichen Vehikel heraus können Sie getrost das Land erforschen und bei Gefahr die im Wagen befindlichen Waffen zücken.

Sich gegenseitig im Deathmatch zu jagen, ist sicherlich für eine gewisse Zeit ganz spaßig, verliert aber auf die Dauer den Reiz. Anders ist es da bei PlanetSide, das Ego-Shooter- und Rollenspiel-Elemente vereint.

Um Rollenspielern eine Welt zu bieten, in der hunderte von Zauberern und Kriegern gegen Drachen und andere Fabelwesen in den Kampf ziehen können, kreierte Sony Entertainment in Zusammenarbeit mit Verant Interactive vor zwei Jahren *Everquest*. Die Spielidee wurde ein Riesenerfolg und schon bald fragten sich die Entwickler, wieso nur Anhänger von Magie und Co. ihren Spaß haben sollten, während Zocker des Action-Genres ihr Dasein auf 32-Mann-Servern mit vier bis fünf Spielmodi fristen. Kurzum: Die Idee zum Massenspieler-Online-Ego-Shooter *PlanetSide* war geboren.

Das gewisse Etwas

Auf einem Server, der bis zu 3.500 Spielern auf einmal Platz bietet, starten Sie Ihr Abenteuer als einfacher Soldat und dürfen sich zunächst für eins von drei Königreichen entscheiden. Je nach Wahl tragen Sie eine zweifarbige Uniform als Zeichen Ihrer Zugehörigkeit. Mit Erhalt eines neuen Titels, beispielsweise Kommandant, verändern sich die Farbanordnungen und Symbole auf Ihrer Ausrüstung. Um in einen höheren militärischen Rang (Level) aufzusteigen, führen Sie Kriege gegen Recken der anderen Herrschaftsgebiete und heimsen somit die nötigen Erfahrungspunkte ein. Sie sind mit einem umfangreichen Waffenarsenal ausgestattet. Vom Raketenwerfer über das Maschinengewehr bis zu einer hochmodernen Version der Schrotflinte reicht das Angebot. Aber nicht nur Feuerkraft ist gefragt, sondern auch körperliche Eigenschaften wie Stärke, Ausdauer, Schnelligkeit und Geschicklichkeit. Gegen eine entsprechende Bezahlung ergattern Sie beim ortsansässigen Händler Implantate, die Ihre Werte anheben. Da sich die Welt von *PlanetSide* in Kontinente unterteilt, die eine Größe von acht mal acht Kilometer vorweisen, ist ein Marsch zu Fuß nicht frei von jeglicher Gefahr. Eine schnellere und sichere Alternative bieten Flug- und Fahrzeuge. Diese eignen sich zudem für einen Angriff auf feindliche Basen. Während Sie das Gefährt lenken, bedient ein anderer Spieler das Waffensystem und heizt feindlichen Gesellen ein. Teamwork wird also vorausgesetzt. **Tanja Bunke**

PlanetSide

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Sony Entertainment/Verant Interactive
Fertig zu:	70 %
Erscheint:	1. Quartal 2002
Vergleichbar:	Tribes 2
Internet:	www.station.sony.com/PlanetSide



Tanja Bunke

Kommentar

» Wie Sony Entertainment es schaffen will, so viele Schießwütige auf einen Server zu bringen, ohne dass die Framerate in den Keller sinkt, ist mir ein Rätsel. Sollten die Programmierer dieses Vorhaben jedoch in die Tat umsetzen können, schreiben die Jungs meiner Meinung nach ein neues Kapitel in der Ego-Shooter-Geschichte. «

Pack' Neo-Power in dein Deck!



Pokémon
SAMMELKARTENSPIEL

neo genesis™

Entdecke mehr als 60 brand-neue Pokémon





Entdecke die Baby-Pokémon und zwei neue Energiearten.

Werde Meister-Trainer

Wizards of the Coast

AMIGO

TM & ® Nintendo. © 1995-2000 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK.
Präsentiert von The Pokémon Company. Herstellung und Vertrieb: Wizards of the Coast, Inc.
* Das Wizards of the Coast-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. ©2000 Nintendo.

www.wizards.com/pokemon

Spiel mit der Angst

Schweiß rinnt Ihren Rücken hinab. Da! Ein Monster! Sie strecken das Biest durch einen Kopfschuss nieder. Oh Gott! Vor Ihnen liegt kein Monster, sondern Ihr lebloser Kumpel. Was haben Sie nur getan?



Niedergeknuppelt: Spielverlauf und Grafik wirken teilweise etwas grob.



Entwickler Andrew Brazier: Der Brite präsentierte uns auf der E3 erste Spielszenen.

Es ist nicht tot, was ewig liegt ... mit *Call of Cthulhu* soll die etwas vor sich hindümpelnde Adventure-Front wieder in Schwung gebracht werden. So beklemmend wirkt *Call of Cthulhu*. Entwickler Headfirst hat sich bereits mit *Simon the Sorcerer 3D* am Abenteuer-Genre probiert. Während der Versuch getrost als Testlauf abgehakt und vergessen werden kann, scheint *Dark Corners of the Earth* einiges mehr zu bieten. „Unser Spiel basiert auf dem 1936 erschienenen Buch *Schatten über Insmouth* von H. P. Lovecraft", erklärt Spieldesigner Andrew Brazier. „Wir mögen die Lovecraft-Geschichten und als die Lizenz dafür frei war, haben wir uns sofort gemeldet." Die haarsträubenden Gruselgeschichten des bereits 1937 verstorbenen Schriftstellers zählen nicht gerade zur unbeschwerten Sommerlektüre. So auch das Spiel, denn schon das Intro zeigt Ihr Ende: „Der Spieler hat sich in der Zelle einer Nervenheilanstalt erhängt. Dass es trotzdem noch weitergeht, liegt daran, dass die Geschichte in Tagebuchform nacherlebt wird", so Brazier.



Gefahr im Verzug: Sie sprengen die Metallbrücke, um sich vor dem heranstürmenden Monster zu schützen.

Einfach näher dran

In der Ego-Perspektive löst man massenhaft Rätsel in sechs Kapiteln mit zahlreichen Unterabschnitten. Ein wichtiger Bestandteil ist es, sich mit Nichtspieler-Charakteren zu unterhalten, um an Informationen und Gegenstände zu kommen. Um den Spieler dichter an das Geschehen zu bekommen, verzichtet Headfirst auf sämtliche Anzeigen und Displays. Sinkt Ihre Lebensenergie, hören Sie sich schlicht schneller atmen oder ziehen eine Blutspur hinter sich her. Um festzustellen, ob Ihre Waffe geladen ist, wird keine Zahl in die Bildschirmecke geklatscht, sondern Sie müssen die Trommel Ihres Revolvers aufklappen und nachsehen. Dazu Brazier: „Wir wollen eine reale Horroratmosphäre schaffen und strengen uns an, dass die Story möglichst ernsthaft wirkt. Für Kinder ist *Call of Cthulhu* deshalb nicht besonders geeignet." Eine Mehrspieleroption ist geplant.

Joachim Hesse

Call of Cthulhu

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Headfirst/Fishtank
Fertig zu:	40 %
Erscheint:	2. Quartal 2002
Vergleichbar:	Alone in the Dark 4
Internet:	www.fishtankgames.de

Kommentar



Joachim Hesse

» Viel Spielbares konnte ich noch nicht von dem neuen Lovecraft-Spiel sehen, aber die Idee, auf ein Benutzerinterface zu verzichten, klingt ausnahmsweise nicht bescheuert. Zudem bricht auch vor dem Monitor schnell der Schweiß aus, wenn man als Spieler plötzlich nicht mehr zwischen Freund und Feind unterscheiden kann. «


Psy-Hammer
Schlagen Sie Ihre Gegner mit mentaler Energie
Drachenschwanz
Bezwingen Sie das Böse mit explosiver Kampfkunst
Eisklingen
Entfesseln Sie eine tödliche Frostwelle
Attentäterin: Als Teil eines uralten Ordens, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, die Jünger dunkler Magie zu verfolgen, sind diese zwielichten Frauen Meister des Psy-Kampfs. Mit ihrer tödlichen Anmut schlagen sie wie aus dem Nichts gnadenlos zu.
DIABLO
EXPANSION SET
LORD OF DESTRUCTION
JETZT IM HANDEL!
BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.de
© 2001 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Lord Of Destruction ist ein Warenzeichen und Blizzard Entertainment und Diablo sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Blizzard Entertainment in den USA und anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Du musst ein Schwein sein

Ganz schön tierisch ging's am Stand von Fishtank Interactive zu. Im Gegensatz zu herkömmlichen Echtzeit-Strategiespielen nimmt sich S.W.I.N.E. selbst nicht ganz so ernst und schickt Sie als Kommandeur einer schrägen Schweine- oder Hasen-Armee ins Schlachtgetümmel ...

Irgendwie ist es doch immer das Gleiche. Wenn Sie nicht gerade im Jahr Zweitausendeinhundertirgendwas irgendwelche fremden Planeten retten sollen, müssen Sie meistens auf Seiten der Russen oder Amis, die scheinbar immer ein Problem miteinander haben, den atomaren Supergau verhindern. Erstaunlicherweise bedient sich Channel 42 bei seinem Ausflug ins Strategie-Genre keiner ausgelutschten Klischees oder verstaubter Geschichtsbücher, sondern hat eine wahrhaft schräge Idee in petto: Ohne jegliche Vorwarnung greift eines schönen Tages die nationale Schweine-Armee auf Befehl ihres Generals Stahlfang das friedliche Rübenland der Hasen an. In kürzester Zeit machen die Schweine das ganze Rübenland nahezu dem Erdboden gleich. Da die Hasen-Armee infolge der Kämpfe auf ein Zehntel ihrer eigentlichen Größe geschrumpft und nahezu kampfunfähig ist, beschließt die Hasen-Regierung, aus den verbleibenden Reserven eine schlagkräftige Truppe zusammenzustellen, die ohne größere Verluste in das Schweine-Hinterland vordringen soll, um sämtliche Nachschubwege abzuschneiden.



Bei S.W.I.N.E. befehligen Sie stets eine überschaubare Anzahl von Einheiten, Massenschlachten à la C&C wird es nicht geben.

Starke Optik

An dieser Stelle kommen Sie wahlweise als Anführer der Schweine- oder Hasen-Armee ins Spiel. Im Gegensatz zu vergleichbaren Titeln können Sie bei *S.W.I.N.E.* keine Basen errichten, sondern müssen mit der überschaubaren Zahl an Einheiten auskommen, die Sie zur Verfügung haben. Panzer oder Flugzeuge, die eine Mission erfolgreich überstanden haben, gewinnen Erfahrungspunkte und können in die nächste Mission übernommen werden. Das wiederum verleiht dem Spiel eine gewisse taktische Tiefe, denn jede verlorene Einheit könnte eine zu viel sein – eine Fabrik, wo neues Kriegsgefährt per Mausklick zusammengeschraubt werden kann, gibt es ja nicht!

Grafisch fährt *S.W.I.N.E.* dicke Geschütze auf. Die 3D-Engine ermöglicht eine 360-Grad-Rundumsicht und ist stufenlos zoombar. Selbst bei näherer Betrachtung verpixeln die detaillierten und überaus realistisch animierten Spielfiguren nicht. Hinsichtlich der Steuerung setzt Channel 42 auf Bewährtes und passt sich den genreüblichen Steuerungsoptionen an. Mit wenigen Mausklicks und einer Hand voll Hotkeys lassen sich die Armeen prima über das virtuelle Schlachtfeld manövrieren. Für spaßige Abwechslung sorgen zudem witzige Cartoon-Zwischensequenzen der einzelnen Parteien. Geht nichts mehr schief, erscheint das tierische Echtzeitstrategiespiel im Oktober.

Christian Sauerteig



Tag- und Nacht-Missionen, Wetterwechsel und viele Landschaftstypen zeichnen die 3D-Engine aus.

S.W.I.N.E.

Genre:	Echtzeit-Strategie
Hersteller:	Channel 42/Fishtank
Fertig zu:	75 %
Erscheint:	Oktober 2001
Vergleichbar:	Earth 2150
Internet:	www.fishtankgames.de



Kommentar Christian Sauerteig

» S.W.I.N.E. hebt sich dank seines tierisch schrägen Szenarios in jedem Fall von der breiten Masse der gängigen und zuhauf bei der E3 präsentierten Strategiespiele ab. Die uns gezeigten zwei Missionen bestachen vor allem durch ihre äußerst detaillierte 3D-Grafik mit vielen schicken Animationen und einer komfortablen Bedienbarkeit. «

Yin & Yang



Bäume bieten Schutz vor Fernangriffen und schränken die Sichtweite ein.

Fernöstliche Mythologie, vier Clans, Heldencharaktere, Ressourcenmanagement und Einheitenproduktion: Klingt nach einem gewöhnlichen Echtzeit-Strategiespiel. Nur auf den ersten Blick, denn Battle Realms weist eine Fülle interessanter Ideen auf.

Zen-Meister Kenji kehrt nach sieben Jahren aus dem Exil zurück und findet seine Heimat verwüstet vor. Sie entscheiden, ob Sie mit ihm das Land als rechtschaffener Herrscher befreien, oder als Tyrann die Macht an sich reißen wollen. Zu diesem Zweck muss sich Kenji dem Drachen- oder Schlangenclan anschließen. Egal, welche Wahl Sie treffen, die Ressourcenförderung ist für alle Seiten identisch: Kleine Dörfer generieren automatisch Bauern, die Sie zur Arbeit einteilen oder zu militärischen Einheiten ausbilden. Es existieren nur zwei Rohstoffe: Auf den Feldern produzieren Bauern Reis, aus Quellen und Brunnen schöpfen sie Wasser. Reis wird für alle weiteren Bauvorhaben benötigt. Wasser hingegen dient vor allem der Steigerung der Reisproduktion, allerdings sollten Sie immer einen bestimmten Vorrat in Reserve halten, um brennende Gebäude zu löschen. Feuer breiten sich in *Battle Realms* selbstständig aus.

Arbeitstier und Kampfeinheit

Sobald ein Bauer sein militärisches Training absolviert hat, verfügt er, je nach Ausbildungszentrum, über die Fähigkeiten und Ausrüstung eines Speerträgers, Bogenschützen oder Schwertkämpfers. Allerdings können Sie ihn anschließend weiter unterrichten, indem Sie beispielsweise den Schwertkämpfer mit dem Bogen trainieren lassen und so eine völlig neue Einheit schaffen. Sollte es Ihnen gelingen, einige Wildpferde einzufangen oder berittene Gegner zu besiegen, ohne dabei die Tiere zu töten, haben Sie die Wahl: Sie können jeden beliebigen Infanteristen aufsitzen lassen oder die Pferde als Lasttiere einsetzen, wodurch die Bauern effizienter arbeiten. Durch Ihre Taten – hauptsächlich auf dem Schlachtfeld – generieren Sie Yin und Yang. Diese mystische Energie lässt sich für Upgrades einsetzen oder um die Fähigkeiten Ihrer Zen-Meister zu verstärken.

Alexander Geltenpoth

Battle Realms

Genre:	Echtzeit-Strategie
Hersteller:	Liquid/Ubi Soft
Fertig zu:	70 %
Erscheint:	Herbst 2001
Vergleichbar:	Shogun
Internet:	www.liquid.to



Kommentar Alexander Geltenpoth

» Echtes 3D, Sicht- und Schusslinien, starke Auswirkungen des Terrains auf die Kampfkraft, die Einheiten sind nach dem Stein-Schere-Blatt-Prinzip ausbalanciert, zwei Kampagnen mit insgesamt 36 Szenarien – kurz gesagt: Battle Realms scheint sich zu einem abwechslungsreichen Strategiespiel zu entwickeln. «



Musketiere gegen Bogenschützen: Erstere verursachen mehr Schaden, Letztere schießen weiter.



Drei Balistae haben dieses Gebäude in Brand geschossen. Am rechten Rand zieht Nebel auf.



Römer gegen Römer: Hinterhältig haben sich die Angreifer in die Festung geschlichen und ihre Bogenschützen auf den Mauern platziert.



Lanzenträger schirmen die Bogenschützen ab, deren Pfeile gegen die Truppe in der Schildkrötenformation aber wenig ausrichten können.

Ave Zenturio

Mein Tribun, der Belagerungsturm hat die Mauer erreicht und Legionäre stürmen auf den Wall. Die Ägypter haben noch zahlreiche Truppen in der Festung. Wie lauten Eure Befehle?

In glorreichen Schlachten haben Feldherren wie Scipio oder Cäsar Geschichte geschrieben und Weltruhm erlangt. Doch nur die fortschrittlichen Strategien und Ausrüstungen der römischen Armeen ermöglichten diese Siege. Vor diesem historischen Hintergrund siedeln die Pyro Studios das Echtzeit-Strategiespiel *Praetorians* an. Vom einfachen römischen Zenturio können Sie durch zahlreiche Kriege und Schlachten – es sollen 16 Missionen enthalten sein – in Gallien und Ägypten bis zum Konsul aufsteigen, um schließlich mit Ihren Legionen den Rubicon zu überschreiten. Wer jedoch dem Kaiser seinen Thron streitig macht, muss sich mit den römischen Elite-Soldaten, den Praetorianern, messen.

Die Würfel sind gefallen

Schon allein die unterschiedlichen Truppentypen – Bogenschützen, Lanzenträger, Reiterei sowie Belagerungsmaschinen und einiges mehr – geben dem Spieler eine Vielzahl strategischer Möglichkeiten an die Hand. Besonders wichtig ist jedoch die gewählte Formation, sei es nun Keil, Reihe oder Schildkröte, um nur einige Beispiele zu nennen. Allein durch die Formation ändern sich schon die Eigenschaften und Fähigkeiten des Truppenteils. Zudem beeinflussen 3D-Terrain, Wälder, Flüsse und Befestigungen den Ausgang jeder Schlacht. Wie schon *Commandos* beeindruckt auch *Praetorians* mit seiner Grafik-Engine. Mit der frei beweglichen Kamera dürfen Sie das Schlachtfeld aus jedem Winkel betrachten.

Alexander Geltenpoth

Praetorians

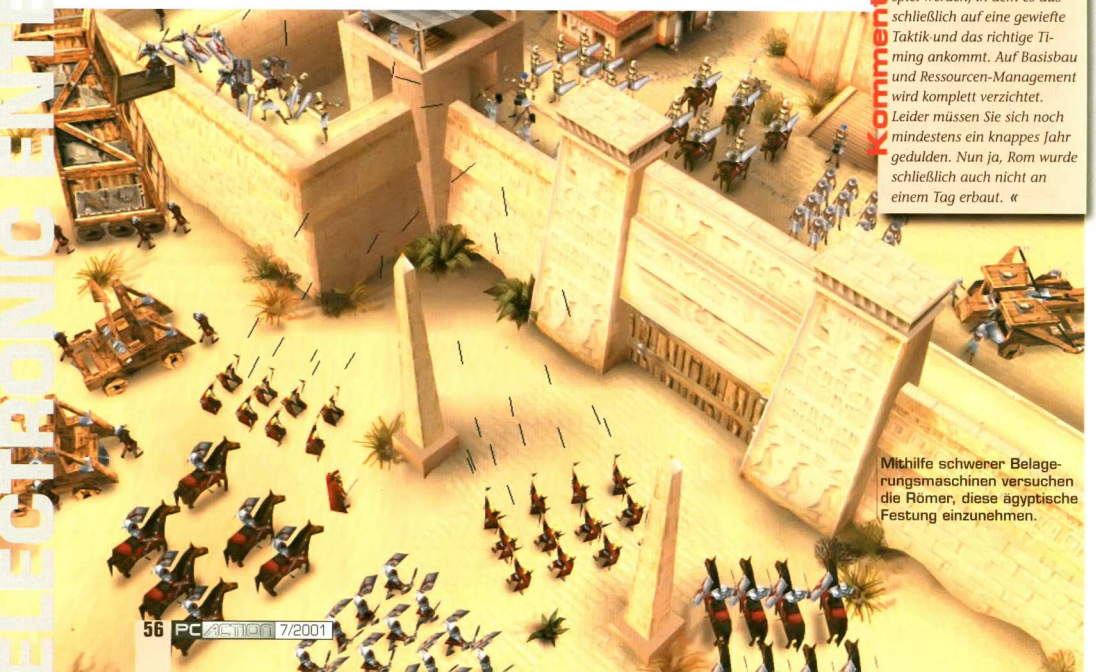
Genre:	Echtzeit-Strategie
Hersteller:	Pyro/Eidos
Fertig zu:	70 %
Erscheint:	Frühjahr 2002
Vergleichbar:	Ground Control
Internet:	www.pyrostudios.com



Alexander Geltenpoth

Kommentar

» Die Madrilenen leisten mal wieder ganze Arbeit: Praetorians dürfte ein erstklassiges Echtzeit-Strategiespiel werden, in dem es ausschließlich auf eine gewiefte Taktik und das richtige Timing ankommt. Auf Basisbau und Ressourcen-Management wird komplett verzichtet. Leider müssen Sie sich noch mindestens ein knappes Jahr gedulden. Nun ja, Rom wurde schließlich auch nicht an einem Tag erbaut. «



Mithilfe schwerer Belagerungsmaschinen versuchen die Römer, diese ägyptische Festung einzunehmen.



Streichelzoo

Keine Genversuche in Deutschland? Darüber können wir nur müde lächeln. Denn in Sigma experimentieren Sie für die Produktion mörderischer Tiersoldaten munter mit dem Erbgut herum.

Zum Fürchten: Mit aberwitzigen Kreaturen ziehen Sie in den Kampf. In der Mitte sehen Sie unser „Nasorilla", eine Kreuzung aus Nashorn und Gorilla.

Ein armer Irrer, wie sollte es auch anders sein, trachtet nach der Weltherrschaft. Als Armee dienen ihm nicht etwa Söldner oder Roboter, sondern eine Furcht erregende Streitmacht aus Tieren. Nur Sie als Spieler sind in der Lage, den fiesen Machenschaften des Bösewichts Einhalt zu gebieten. Und womit? Ebenfalls mit Tieren natürlich. Auf 14 entlegenen Inseln treten Sie im 3D-Echtzeit-Strategiespiel *Sigma: The Adventures of Rex Chance* mit dem Feind in Kontakt. Um den gegnerischen Heerscharen gewachsen zu sein, erschaffen Sie die kühnsten Tierwesen, denen Sie nicht einmal im Traum begegnen möchten.

Kreativität gefragt

Nach dem Baukastenprinzip kreuzen Sie verschiedene Tiere miteinander und erhalten somit eine Kreatur, die die Fertigkeiten der ursprünglichen Lebewesen vereint. Eine tödliche Kombination stellt beispielsweise die Mischung aus Gorilla und Weißem Hai dar. Der kräftige Gorillakörper bietet sich als ideale Plattform für den riesigen Rachen des Hais an. Mangelt es Ihnen an schnellen, flinken Einheiten, empfiehlt es sich, eine „bissstarke" Lebensform mit Zebrabeinen zu versehen. Ihrer Fantasie sind beim „Gottspielen" keinerlei Grenzen gesetzt. Sämtliche Geschöpfe können Sie übrigens auch im Mehrspielermodus zum Einsatz bringen. Verantwortlich für die tierischen Schlachten ist die Softwareschmiede Relic Entertainment unter der Leitung von Chefdesigner Alex Garden. Bereits 1999 bescherte uns das Team mit Sitz in Vancouver den innovativen Echtzeit-Strategie-Hit *Homeworld*.

Benjamin Bezold



Unter Beschuss durch Steinschleudern fallen wir über spinnenartige Invasoren her.



Diese Kreatur stellt die ideale Waffe für schnelle und effiziente Luftangriffe dar.

Sigma

Genre:	Echtzeit-Strategie
Hersteller:	Relic Ent./Microsoft
Fertig zu:	35 %
Erscheint:	2002
Vergleichbar:	Emperor, Z2
Internet:	www.microsoft.com/games



Kommentar Benjamin Bezold

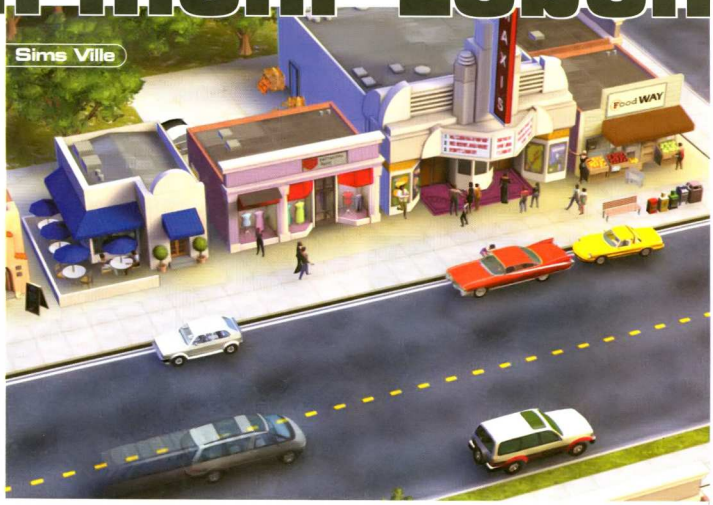
» Das Kreuzen abgefahrener Tierkreaturen verleiht dem Genre gewiss frischen Wind. Wer schon immer mal Frankenstein spielen wollte, wird an Sigma seine helle Freude haben. Doch angesichts der übermächtigen Konkurrenz, beispielsweise der C&C-Serie oder dem schicken Emperor, ist der kommerzielle Erfolg mehr als fraglich. «



In der endlosen Welt von Sims Online wartet eine riesige Nachbarschaft auf Sie. Hier der Blick in ein Spielcasino.

Noch mehr Leben

Für die zahlreichen Fans seiner „Lebenssimulation" Die Sims hatte Electronic Arts an seinem Messestand gleich zwei Überraschungen parat. Neben dem Sim-City-Verschnitt Sims Ville konnten wir auch einen Blick auf das heiß ersehnte Sims Online werfen ...



Je mehr Konsumpaläste wie Restaurants, teure Boutiquen oder Kinos Sie Ihren Sims spendieren, desto glücklicher sind diese. Die schicke Optik erinnert stark an Maxis' Sim City.



Die Interaktion mit anderen Sims spielt eine wichtige Rolle. Aus Ihrem Verhalten generiert sich im Laufe des Spiels Ihr Ruf.

Wirklich innovative Spiele sind in den vergangenen Monaten Mangelware gewesen, eine willkommene Abwechslung stellte da *Die Sims* im vergangenen Jahr dar. Zugegeben, die Idee war nicht wirklich nigelnagelneu, schließlich begeisterten vor mehr als 15 Jahren bereits die *Happy Computer People* auf dem C64 in prähistorischer Tamagotchi-Manier zahlreiche Spieler. Nach dem grandiosen Erfolg des Spiels *Die Sims* und dessen Add-on kündigen sich für Anfang 2002 gleich zwei Ableger der beliebten Lebenssimulation an.

Hallo Welt!

Mit *Sims Online* dürfte ein Traum vieler Sims-Fans wahr werden. Konnte man sich bisher nur alleine um Wohl und Wehe seiner Sims kümmern, lassen sich Ihre digitalen Alter Egos nun mit in eine riesige Online-Welt nehmen. In dieser Online-Stadt gehört Ihnen ein eigenes Grundstück, das Sie nach Belieben gestalten können. Neben einem spießbürgerlichen Haus bietet sich hier auch Platz für eine Vielzahl von anderen Bauvorhaben wie ein Museum, ein Bistro oder gar eine Disco, in der zu nachtschlafender Zeit Ihre Nachbarschaft gerne die Puppen tanzen lässt. Im Laufe des stets voranschreitenden Spiels treffen Sie immer wieder auf neue Sims. Je größer Ihr Freundeskreis und Bekanntheitsgrad, desto schneller lassen sich Macht, Reichtum und natürlich Ihr sozialer Status aufwerten. Anhand Ihres Verhaltens generiert sich nach und nach Ihr Ruf in der endlosen Online-Welt. Dieser reicht vom Friedensstifter über den Einsiedler, den Hetzer bis zur Nervensäge. Optisch unterscheidet sich die Online-Welt übrigens, abgesehen von neuen Einrichtungsgegenständen und Wohn-Sets, nur geringfügig vom eigentlichen Spiel.

Neue Nachbarn

Letzteres trifft auf den zweiten Streich der Sims-Macher, *Sims Ville* nur bedingt zu. Dieser Titel sieht auf den ersten Blick ein wenig aus wie der Städtebausimulator *Sim City*, bietet aber bei näherer Betrachtung weitaus weniger Funktionen als der Bestseller. Bei *Sims Ville* können Sie Ihre Sims quasi mit nach draußen nehmen und Ihnen eine eigene Stadt mit vielen netten und bösen Nachbarn bauen. Versinken bei *Sim City* die Einwohner in der Anonymität der Großstadt und in irgendwelchen Statistiken, erfreut sich bei *Sims Ville* jeder einzelne Bewohner einer eigenen Biografie. Per Mausklick lassen sich die Sims ganz *Big Brother*-like ausspionieren und rund um die Uhr beobachten. Hauptziel des Spiels ist es, dafür zu sorgen, dass Ihre Sims glücklich sind. Sei es durch den Bau arbeitsplatzschaffender Firmen, schicker Boutiquen, leckerer Gourmettempel und anrüchiger Nachtclubs oder durch regelmäßige Stadtfeste und Konzerte. Ihrer Kreativität sind kaum Grenzen gesetzt – solange alle zufrieden sind, ist es egal, ob Sie Ihre Sims in Ghetto-Stadtteilen oder langweiligen Kuhkaffs hausen lassen.

Christian Sauerteig

Interview

Interview mit Christine McGavran, Produzentin von *Sims Ville* bei Maxis



PC ACTION Was unterscheidet *Sims Ville* von den *Sims*?
Christine McGavran: Die *Sims* stehen natürlich nach wie vor im Mittelpunkt, dafür sind die Möglichkeiten jetzt sehr viel größer. Man kann seine Sims mit nach draußen nehmen und für sie eine Heimatstadt ganz nach seinen Wünschen errichten.

PC ACTION Also praktisch wie bei *Sim City*?
Christine McGavran: Vom Spielprinzip her schon, wobei unsere *Sim City*-Reihe natürlich um einiges komplexer ist. Bei *Sims Ville* zählt jeder einzelne Bewohner, die persönlichen Wünsche und Bedürfnisse eines jeden Sims müssen berücksichtigt werden.

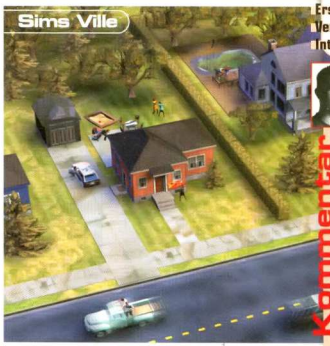
PC ACTION Aufstände oder Umweltkatastrophen wie bei *Sim City* haben wir aber nicht zu befürchten, oder?
Christine McGavran: Zum Glück nicht, allerdings ist es eine echte Herausforderung, stets die ganzen Wünsche seiner Sims zu erfüllen, um diese glücklich zu machen.



Die Welten von Sims Online sind riesig und bieten Platz für Zehntausende von Spielern.

Sims Online/ Sims Ville

Genre:	Online-Simulation/Strategie
Hersteller:	Maxis/EA
Fertig zu:	50 %/60 %
Erscheint:	Jeweils Anfang 2001
Vergleichbar:	Die Sims, Sim City
Internet:	www.ea.com



Nicht gerade die schönste Gegend zum Leben – hier sollten Sie schleunigst Abhilfe schaffen.

Kommentar



Christian Sauerteig

» Sims Online ist ein ehrgeiziges Projekt und man darf gespannt sein, wie gut es Maxis letztendlich gelingt, das ursprünglich komplett auf Einzelspieler ausgerichtete Spiel mehrspielertauglich zu machen. Sims Ville hingegen hat mit Die Sims nicht mehr sehr viel gemein und erinnert an eine abgespeckte Variante der Bürgermeister-Sim Sim City, ohne dabei aber auch nur annähernd an dessen Komplexität zu gelangen. «

Putschversuch

Politik ist langweilig? Von wegen! Zumindest nicht in Republic. Denn um Wählerstimmen zu erhaschen, müssen Sie hier für Ihre Laufbahn als Politiker nicht nur das Blaue vom Himmel runterlügen, sondern auch zu handfesteren Mitteln greifen.



Der angeheuerte Attentäter legt auf einen Ihrer Rivalen an: Es existieren viele Möglichkeiten, die Macht im Staat an sich zu reißen.

In der fiktiven Republik Novistrana – Ähnlichkeiten zu Nachfolgestaaten der Sowjetunion sind durchaus beabsichtigt – gilt es für Sie als Politiker, Geschäftsmann, Gangster, religiöser Führer oder General, Karriere zu machen. Sie verfolgen dabei nur ein Ziel: als nächster Präsident der mächtigste Mann des Staates zu sein. Da ist kein Trick zu schmutzig. In dem ohnehin korrupten Land können Sie sich moralische Bedenken nicht erlauben. Entführung, Erpressung, Bestechung und Propaganda sind die Sprossen auf der Leiter Ihres Erfolges. Doch Vorsicht: Ihre 15 – wahlweise computergesteuerten – Gegenspieler setzen ähnliche Methoden ein, um ihre Positionen zu behaupten. Nach außen müssen Sie zudem stets den Schein wahren, immer „anständig" zu sein. Denn wenn Sie als rechtschaffener Bürger gelten, sind sie geradezu prädestiniert für hohe politische Ämter. Das Spielkonzept erinnert stark an den Brettspiel-Klassiker *Junta*, nur ist es eben deutlich komplexer.

Individuelle Charaktere

Um einen realistischen Eindruck zu erzeugen, berücksichtigt *Republic* Tausende von Einwohnern, die alle über einen eigenen Charakter verfügen, ihren Tagesgeschäften nachgehen und durch Wechselbeziehungen miteinander verstrickt sind. Ein höchst ehrgeiziges Ziel, schaffen es doch die meisten Echtzeit-Strategiespiele gerade noch, ein paar hundert Einheiten zu dirigieren, ohne dabei Persönlichkeitsunterschiede zu berücksichtigen. Darüber hinaus macht *Republic* sogar optisch einen guten Eindruck. Die frei bewegliche Kameraperspektive erlaubt stufenloses Zoomen von der Satelliten- bis zur Bodenansicht.

Alexander Geltenpoth



Mit dem Erfolg steigt auch die Gefahr für Ihr eigenes Leben. Sie müssen Leibwächter zu Ihrem Schutz anheuern.



In der Dämmerung sind die letzten Menschen auf dem Weg von der Arbeit nach Hause, während andere bereits Kneipen aufsuchen.

Republic

Genre:	Strategie
Hersteller:	Elixir/Eidos
Fertig zu:	50%
Erscheint:	Frühjahr 2002
Vergleichbar:	Tropico
Internet:	www.elixir-studios.com



Kommentar Alexander Geltenpoth

» Die Spielidee ist grandios, aber eine Umsetzung erscheint unrealistisch schwierig. Andererseits gehört Lead-Designer Demis Hassabis zu den brillantesten Köpfen in der Software-Industrie. Die auf der Messe vorgestellte Version jedenfalls umfasste nur einen winzigen Bruchteil der geplanten Möglichkeiten, lief aber schon erstaunlich gut. «



Gangsters 2 ist da. Werde zum Paten eines ganzen Staates! List und Tücke helfen Dir dabei. Doch sieh Dich vor: Der Aufstieg zum Gangsterboss ist beschwerlich. Besonders wenn man über so viele Leichen gehen muss wie Du.

PC CD

EIDOS

Gangsters 2 © Hothouse Creations 2000. © and published by Eidos Interactive 2000. Alle Rechte vorbehalten.

www.eidos.com

Diabolische Fantasien

Revolution statt Evolution: Die junge Softwareschmiede Gas Powered Games begnügt sich nicht damit, das Genre durch kleine Detailverbesserungen voranzutreiben. Innovationsriese Dungeon Siege dürfte der Konkurrenz schlaflose Nächte bereiten.



In dieser Taverne haben sich drei Spieler eingefunden. Hier können sie in Ruhe chatten und die nächsten Abenteuer planen.



Untote Horden stürmen auf die Party zu, die sich mit Schwert, Magie und Pfeil und Bogen den Angriffen erwehrt.

Dungeon Siege soll ein Spiel der Superlative werden: Keins ist größer, schöner, schneller. Das Leitmotto: Pure, rasante Action in einem Fantasy-Rollenspiel, das aber leicht zu steuern ist. Für jedermann einfach zu erlernen, aber trotzdem mit Tiefgang. Als Spielplatz dient eine gigantische 3D-Welt, in der Sie Ihren Hauptcharakter und seine Party vom höchsten Gipfel bis ins tiefste Verlies ohne Ladezeiten bewegen können. Die eindrucksvolle Optik mit frei beweglicher Kamera und beachtlichen Spezialeffekten legt nur den Grundstein für den Spielspaß. Es sind die zahllosen, kleinen Details, die *Dungeon Siege* den Genrethron in Aussicht stellen: Hier müssen Sie nicht darauf achten, ob noch Platz in Ihrem Inventar oder persönlichem Bankfach ist. Kaufen Sie einfach ein Maultier, um die Beute zu transportieren. Kann selbst das Lasttier nichts mehr schleppen, schicken Sie ein Partymitglied mit ihm in die nächste Stadt, während Sie sich weiter durch Monsterhorden metzeln.

Der Spaßmacher

In *Dungeon Siege* wählen Sie keine Charakterklasse oder rätseln, welche Fertigkeiten es sich zu steigern lohnt. Jeder Charakter kann alles erlernen, er braucht nur Übung. Je nach Spielweise verbessern sich automatisch jene Fähigkeiten, die Sie häufig anwenden. Damit kann sich der Spieler ohne Ablenkung auf das Geschehen konzentrieren. Zugleich wird die ewige Problematik mit dem Balancing geschickt umgangen. Ein wichtiger Punkt, denn nicht alle Mehrspielermodi sind zwangsläufig kooperativ. Bis zu acht Spieler können sich gleichzeitig an einem Match beteiligen. Für viel Abwechslung dürfte zudem der Editor sorgen, mit dem Sie neue Karten, Monster, Szenarien und ganze Welten selbst erstellen können.

Alexander Geltenpoth



Dem Zwerg, Magier und Bogenschützen steht ein harter Kampf bevor. Die Monster haben diese Brücke als strategisch wichtige Position besetzt.

Dungeon Siege

Genre:	Action-RPG
Hersteller:	GPG/Microsoft
Fertig zu:	80%
Erscheint:	Herbst 2001
Vergleichbar:	Diablo 2 in 3D
Internet:	www.dungeonsiege.com



Kommentar Alexander Geltenpoth

» Chris Taylor, Gründer von GPG, hat schon mit Total Annihilation bewiesen, dass seine Spiele die hoch gesteckten Ziele durchaus erreichen. Der überwältigende erste Eindruck scheint das auch in diesem Fall wieder zu bestätigen. Wenn es dem Hersteller jetzt noch gelingt, eine spannende Story zu entwerfen, steht einem Siegeszug von Dungeon Siege nichts mehr im Weg. «

edge of chaos
INDEPENDENCE WAR 2

„Freuen Sie sich auf ein aufregendes SF-Game."
Player 1/01

„Ein Spiel, welches verspricht, wirklich bombastisch zu werden."
DailyRadar.com

„Einfache Steuerung, schöne Grafik und so spaßig wie Starlancer."
PC Games 1/01

„Die Grafik-Details sind beeindruckend."
Gamespot.com



EIN MANN IST BESESSEN, EIN ANDERER DÜRSTET NACH RACHE.
VON BEIDEN HÄNGT DIE ZUKUNFT DES UNIVERSUMS AB. EIN ABENTEUER VON EPISCHEN AUSMASSEN.








PC CD ROM

www.edgeofchaos.net www.independencewar2.com

Edge of Chaos „Independence War 2™". © 2001 Infogrames. © 2001 Particle Systems Ltd. All rights reserved.

PARTICLE SYSTEMS

INFOGRAMES



Die Kriegerin hat ein kleines Lagerfeuer entfacht. Im Kampf benutzt sie zwei Schwerter, was in der 3rd Edition der AD&D-Regeln ausdrücklich vorgesehen ist.

Echte Rollenspiel-Fans wissen um die Vorzüge einer gepflegten Abenteurer-Runde mit Würfel, Stift und Papier, in der die Interaktion mit den anderen Spielern im Mittelpunkt steht. Neverwinter Nights ist die erste PC-Variante, die solche Abende wirklich gleichwertig ersetzen könnte.

Lagerfeuer-Idylle

Auch wenn Sie es der 3D-Grafik nicht ansehen, *Neverwinter Nights* ist modular aufgebaut. Jedes Modul entspricht einem Kartenstück, einer Örtlichkeit, so wie in *Baldur's Gate 2*. Der mitgelieferte Editor, um Kartenstücke und damit ganze Abenteuer selbst zu entwerfen, soll so einfach zu bedienen sein, dass sich innerhalb kürzester Zeit Landschaften erstellen und besiedeln lassen. Sie können Aufträge und Dialoge anschließend einfügen sowie Erfahrungspunkte und Belohnungen zuteilen. Es liegt an Ihnen, ob Sie die Spieler lieber mit vielen Rätseln und Konversationen konfrontieren oder eine große Schlacht mit zahllosen Monstern inszenieren. Fertige Module können Sie untereinander verbinden und so epische Geschichten erzählen. Egal ob im Netzwerk oder übers Internet, wenn BioWare seine Pläne umsetzen kann, finden Sie schnell zahlreiche Spieler, die Ihre Kreation ausprobieren möchten. Während der Partie können Sie den Abenteurern zusehen und jederzeit eingreifen, indem Sie in eine beliebige, computergesteuerte Kreatur schlüpfen oder neue Monster platzieren.

Echtes Rollenspiel

Erfahrungsgemäß finden sich eine Menge Leute, die Abenteuer erstellen, so dass *Neverwinter Nights* ein endloses Rollenspiel darstellt, für das immer wieder Add-ons erscheinen. Ihr Charakter darf je nach Vorgabe seine Ausrüstung und Erfahrung problemlos ins nächste Spiel übernehmen. Um Schummlern (Cheatern) einen Riegel vorzuschieben, überprüft ein Server von BioWare die Charakterdaten auf ihre Richtigkeit. Theoretisch ist es sogar möglich, dass mehrere Abenteuer und damit Server untereinander durch Portale verbunden sind, wodurch eine gigantische Spielwelt entstünde. Allerdings muss die Fangemeinde diese Sachen erst nach der Veröffentlichung erstellen. Sollten Sie keinen Internetanschluss besitzen, kann das Spiel trotzdem noch seinen Einzelspielermodus bieten, der immerhin 25 Module umfasst, die sich in vier Kapitel unterteilen.

Alexander Geltenpoth



Beachten Sie die realistischen Schatten, die Kreaturen und Objekte werfen.



Einen grafisch besonders spektakulären Eindruck machen die Zaubersprüche.

Neverwinter Nights

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	BioWare/Virgin
Fertig zu:	60 %
Erscheint:	Dezember 2001
Vergleichbar:	Baldur's Gate 2 in 3D
Internet:	www.bioware.com



Kommentar Alexander Geltenpoth

» Extra für die E3 hat BioWare die Entwicklung verschärft vorangetrieben und versetzte die Messebesucher in Erstaunen. Trotzdem bleibt fraglich, ob der angepeilte Veröffentlichungstermin eingehalten werden kann, denn Neverwinter Nights ist ein ehrgeizigeres Projekt als alle bisherigen Spiele von BioWare. «

Stefan Effenberg

nimm meine Power und mach das Spiel.







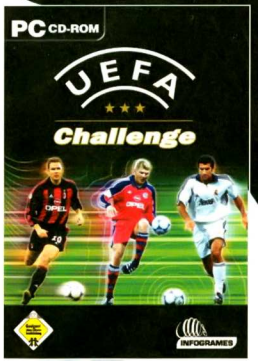
INFOGRAMES

www.de.infogrames.com

Erleb mit UEFA Challenge die Emotionen der großen europäischen Wettbewerbe – als wärst du live auf dem Rasen dabei. Freu dich auf:

* die Kader der besten Vereine: Manchester United, FC Barcelona, FC Bayern München ... und ihre Stadien Old Trafford, Nou Camp, ...
* die Topstars des europäischen Fußballs – Figo, Anderson und Effenberg
* einen exklusiven Multi-Saison-Modus samt Auf- und Abstieg
* neuartige Animationen und Bewegungsabläufe, die absolut realistisch die Aktionen auf dem Rasen und den Tribünen wiedergeben

PC CD ROM



Live your talent.

© Infogrames 2001 All rights reserved. Any individual names and images, as well as club, team and stadium names, their logos and playing strips, are the property of their respective owner(s). UEFA shall bear no responsibility for any unauthorised copying and/or usage of such properties by third parties. UEFA and all its competition logos and names are registered trademarks of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. These trademarks may not be reproduced without the prior written permission of UEFA. All rights are reserved. Screenshots from the PC version. Photo credit: Thiemo Sander. **www.uefachallenge.com**





Summoner

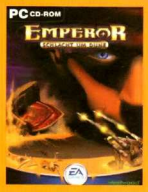
PC CD-ROM
PCCD3456
Juni 01

DM **79.95**

Evil Twin

PC CD-ROM
PCCD4755
Sept. 01

DM **79.95**



Emperor

PC CD-ROM
PCCD4772
Juni 01

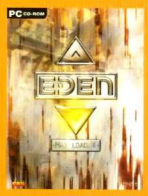
DM **89.95**



King of the Road

PC CD-ROM
PCCD4968
Juni 01

DM **89.95**



Project Eden

PC CD-ROM
PCCD4758
Juli 01

DM **89.95**



Europa Raser

PC CD-ROM
PCCD4954
Juni 01

DM **59.95**



Gangsters 2

PC CD-ROM
PCCD4759
erhältlich

DM **79.95**



Red Faction

PC CD-ROM
PCCD4963
Sept. 01

DM **89.95**



Evil Dead

PC CD-ROM
PCCD3455
erhältlich

DM **79.95**



Die Gilde

PC CD-ROM
PCCD3368
Juni 01

DM **79.95**

PC CD-ROM

Anachronox		DM	89.95
Anno 1503	Sept. 01	DM	89.95
Anstoß Action		DM	89.95
Aqua Nox	Sept. 01	DM	74.95
Art of Magic	Sept. 01	DM	69.95
Bundesliga Manager X		DM	89.95
Close Combat 5		DM	79.95
Cultures & Add On		DM	69.95
Cultures Addon		DM	29.95
Der Clou 2		DM	89.95
Der Industriegigant 2	Juni 01	DM	89.95
Desperados		DM	89.95
Die Sims Party ohne Ende		DM	39.95
Die Völker 2	Juni 01	DM	89.95
Dragon Riders		DM	79.95
Edge of Chaos (I-War 2)	Juni 01	DM	79.95
Eurofighter Typhoon		DM	79.95
Evil Island		DM	59.95
Frontierland	Sept. 01	DM	89.95
Gothic		DM	69.95
Legends of Might & Magic	Juni 01	DM	79.95
Mafia	Juli 01	DM	79.95
Moorhuhn Winteredition		DM	24.95
Myst 3: Exile	Sept. 01	DM	89.95
Original War		DM	69.95
Paris Dakar Rally	Juli 01	DM	79.95
Rim - Battle Planets		DM	79.95
Severance:Blade o Darknes		DM	69.95
Sheep Dog n' Wolf	Sept. 01	DM	89.95
Squad Leader		DM	79.95
Star Trek Voyager Add On		DM	39.95
Starship Troopers	Aug. 01	DM	69.95
Startopia-Die Raumsta.	Juni 01	DM	79.95
Sudden Strike Forever		DM	59.95
Summoner engl. Version		DM	89.95
Tribes 2		DM	74.95
Tropico		DM	79.95
Wer wird Millionär ?		DM	69.95

Preishammer

Age of Empires 2 Kimbern	DM	29.95
Aikens Artifact	DM	59.95
American McGee´s Alice	DM	49.95
Byzantine	DM	4.95
Call to Power 2 EV	DM	49.95
Dungeon Keeper 1	DM	9.95
EA Rugby 2001	DM	29.95
Earth 2150 Moon Projekt	DM	29.95
Fighter Pilot	DM	9.95
Game Gallery 2	DM	29.95
Genetic Evolution	DM	4.95
Gold Strategie Games Coll	DM	39.95
I-War Special Edition	DM	29.95
Metal Gear Solid engl. Ve	DM	49.95
Serious Sam	DM	44.95
Severance - blade o.d.	DM	69.95
Theme Park & The.Hosp.Cl.	DM	19.95
Total Annihi.: Kingdoms	DM	19.95
Total Heaven 2	DM	19.95
Ultima 9 World Edition	DM	59.95

Lieferung innerhalb Deutschlands:
Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.00 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 der Vorrat reicht. * Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; Nachnahme-Besteller zahlen lediglich die Zustellgebühr der Post. (Lieferung portofrei; Nachnahme-Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr).

Topspiel

Preishammer – aktuelle Topspiele zum Spitzenpreis

Portofreie Sonderlieferung*

Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!

Neuheiten – ab sofort erhältlich

(0931) 35 45 255 Mo. - Fr. 8:30-20:00 Uhr,
Sa. 9:30-17:30 Uhr oder 24h unter: **www.gameplay.de**

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

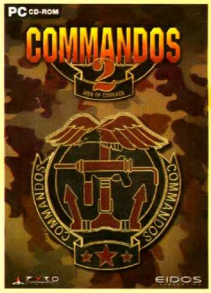
Shoppen ohne Ladenschluss!



Operation Flashpoint

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4789
Release: Juni 01

DM 69.95



Commandos 2

Commandos 2

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4897
Release: Juni 01

DM 89.95





Alone in the Dark

PC CD-ROM
PCCD3469
Release: Juni 01

DM 89.95



Z: Steel Soldiers

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4849
erhältlich

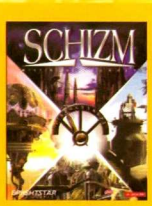
DM 79.95



Conflict Zone

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4753
erhältlich

DM 79.95



Schizm

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4948
Release: Juni 01

DM 89.95



UEFA Challenge

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3427
Release: Juni 01

DM 69.95

Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Referenzen

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

Actionspiel
Heavy Metal F.A.K.K. 2 — Ritual
Operation Flashpoint — Bohemia Interactive
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
Startopia — Mucky Foot

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

Echtzeit-Strategie
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
Indiziertes Spiel — Activision
Unreal Tournament — GT Interactive

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

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

Rollenspiel
Baldur's Gate 2 — Bioware
Gothic — Piranha Bytes
Ultima 9 — Electronic Arts

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

Sonstige Simulationen
Black & White — Lionhead
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 2001 — EA Sports
NHL 2001 — EA Sports

Wirtschaftssimulation
Die Sims — Maxis
Patrizier 2 — Ascaron
Theme Park Manager — 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 Highend-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 und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? 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



Alexander Geltenpoth
Strategiespiele, Rollenspiele



Joachim Hesse
Action-, Rennspiele, Adventures



Christian Sauerteig
WiSims, Renn-, Sportspiele



Tanja Bunke
Action-, Strategiespiele, Flugsimulationen



Benjamin Bezold
Online-Spiele, Simulationen

	Christian Müller	Harald Fränkel	Alexander Geltenpoth	Joachim Hesse	Christian Sauerteig	Tanja Bunke	Benjamin Bezold
Alone in the Dark 4	■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■■
Elite Force Expansion Pack	■■	■■■	■■	■■■■	■■	■■■	■■■
Gangsters 2	■■	■■	■■	■	■■	■	■
Half-Life: Blue Shift	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■	■■■
House of the Dead 2	■■■■	■■■■	■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■
I-War 2: Edge of Chaos	■■■	■■	■■	■■	■■■	■■	■■■■
Operation Flashpoint	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■	■■■■
Roland Garros 2001	■	■■■	■	■■	■■■	■	■■■
Startopia	■	■	■■	■■	■■■■	■■■■	■

Finde ich: ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ = 🕷🕸🔫

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 gegebenenfalls, 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. «

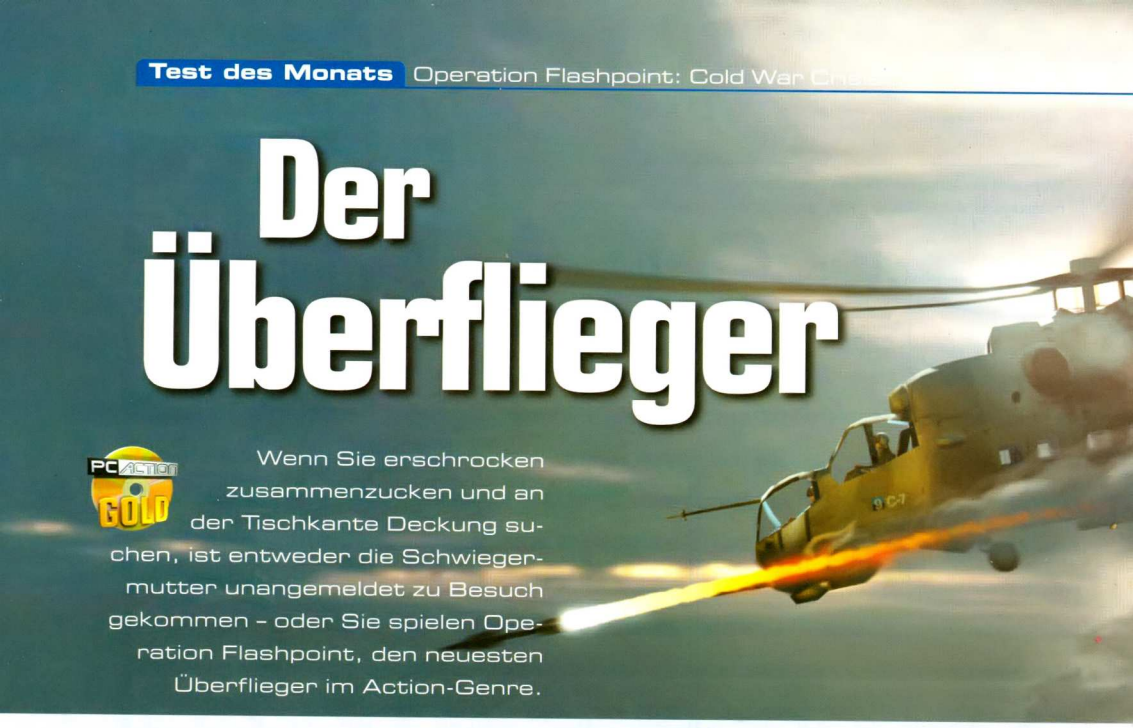
Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**Beta 0.95**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**Gut**
Grafik:	**96%**
Sound:	**89%**
Mehrspieler:	**93%**
Einzelspieler:	

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.

Der Überflieger



Wenn Sie erschrocken zusammenzucken und an der Tischkante Deckung suchen, ist entweder die Schwiegermutter unangemeldet zu Besuch gekommen – oder Sie spielen Operation Flashpoint, den neuesten Überflieger im Action-Genre.

Fakten

- Kampagne (rund 40 Missionen)
- 11 weitere Einzelmissionen
- Fahr- und Flugzeuge steuerbar
- 2 Schwierigkeitsgrade
- Ich- oder Verfolgerperspektive
- Strategieelemente
- Mehrspielermodus
- Missionseditor

Anweisung vom Hauptquartier: „Hier spricht Papa Bär. Schalten Sie noch den zweiten Flugabwehr-Panzer in Chapoi aus. Dann schicken wir die Hubschrauber." In der Ferne läuten Kirchenglocken. Vögel zwitschern. „Gruppe nach Ff53 bewegen", befiehlt mein Truppenführer über Funk. Ich renne geduckt voran. Plötzlich schreit ein Kamerad: „2 Uhr, Gegner: MG-Schütze!" Und schon pfeift eine Salve an meinem rechten Ohr vorbei. Ich werfe mich an einem Busch zu Boden. Versuche, den Feind auszumachen. Ich zucke zusammen, als links von mir eine Granate explodiert. Dusel gehabt. Für ein paar Sekunden höre ich nur das schwere Atmen meiner Spielfigur. Ein Kollege nimmt den gegnerischen Soldaten ins Visier. Ein Schuss. Ein Schrei. Der Russe sinkt zu Boden. Prompt kommt die Entwarnung: „Soldat ist Geschichte!" Keine Zeit, um zu verschnaufen. Mein Kommandeur meldet sich: „Hier spricht Alpha



Action-Dreierpack: Bei Operation Flashpoint erleben Sie in Flugzeugen, als Panzerfahrer und zu Fuß einen digitalen Krieg.



Eins. Wir haben alle unsere Gefechtsköpfe verloren, Armstrong. Suchen Sie eine Panzerfaust! Die brauchen wir jetzt." Armstrong? Meint der mich? Mist. Er meint mich. Mir bleibt keine Wahl: Ich muss einen gefallenen Kameraden finden, der ein solches „Ofenrohr" bei sich hat und die Sache in die Hand nehmen. Anders kriegen wir den Flugabwehr-Tank nicht klein und mit der Eroberung Chapois wär's Essig ...

Rote Bedrohung

Operation Flashpoint versetzt Sie ins Jahr 1985, in die Zeit des Kalten Krieges und mitten in einen schweren Konflikt, dessen Darstellung so realistisch beklemmend wirkt wie der Kinofilm *Platoon*. Ein russischer General ist ausgetickt und plant einen Putsch gegen Gorbatschow, weil ihm dessen Reformen gegen den Strich gehen. Sein Hauptquartier hat der Erzkommunist namens Guba auf einer fiktiven Inselgruppe nahe eines geheimen NATO-Stützpunkts. Diese Basis irritiert den Bösewicht natürlich mehr als ein loser Uniformknopf: „Wenn Sie sie nicht bis Dienstag, 18 Uhr, geräumt haben, werden eine vollständige Panzerdivision, zwei Geschwader Kampfhubschrauber und 1.000 der besten Soldaten der Roten Ar-





Oje, dieser sowjetische Panzer ist gefährlich nah. Ob wir ihn noch stoppen können, ohne selbst dabei draufzugehen?

mee für Ihre Vernichtung sorgen." Das wollen wir doch erst mal sehen, Großmaul! Der Spieler beginnt seine Laufbahn als einfacher Infanterist namens David Armstrong und durchläuft zunächst eine kurze Grundausbildung: In einem Hindernisparcours sprinten Sie in der Ich- oder Verfolgerperspektive über Rampen, robben unter Stacheldraht durch und absolvieren ein paar Schießübungen. Dauert zehn Minuten. Würde es bei der Bundeswehr so oberflächlich zugehen, könnte Deutschland auch Hausfrauen direkt in die Offizierslaufbahn übernehmen. Für das Spiel reicht's und es ist auch noch witzig gemacht. Also sprach der Ausbilder: „Ihre Fitness liegt mir besonders am Herzen, Armstrong. Ich habe schon Sumo-Ringer mit dünneren Bäuchen gesehen." Schönen Dank.

Anfahrt zur Front

Zu Beginn sind Sie nur ein popeliger Soldat und folgen den militärisch knappen Anweisungen eines Offiziers. Meistens reisen Sie in Fahrzeugen oder Hubschraubern an die Front, wobei die Gespräche unter den anfangs unerfahrenen Kämpen für Leben sorgen. Bei dieser Art von Zwischensequenzen fachsimpeln die Soldaten beispielsweise über ihre Waffen ... oder über Angst: „Apropos, was stinkt hier eigentlich so? Hast du dich vollgemacht, Kozlowski?" Dauert Ihnen die Anfahrt zu lange, aktivieren Sie einen Zeitraffer; wäre prima, wenn es so etwas auch bei Fernreisen im wirklichen Leben gäbe. In Trupps mit bis zu zwölf Mann erobern oder verteidigen

Vergleich

Operation Flashpoint ist allen ähnlichen militärischen Action-Spielen um mehr als eine Nasenlänge voraus. Das liegt schon daran, dass Sie nicht nur als Fußsoldat unterwegs sein dürfen, sondern auch Fahr- und Flugzeuge benutzen. Die strategischen Möglichkeiten sind ebenfalls vielschichtiger – schließlich können Sie als Offizier ganze Teams managen. Vorwiegend wegen der brillanten Soundeffekte ist ein Plus bei der Atmosphäre zu notieren. Außerdem übertrifft es die hier aufgeführte Konkurrenz (Tests in PCA 1/2001) bei der künstlichen Intelligenz deutlich. Im Vergleich zum ebenfalls unterhaltsamen *Delta Force 3 – Landwarrior*, das allerdings grafisch mau ist, treiben bei *Operation Flashpoint* zudem Zwischensequenzen die Hintergrundgeschichte voran – ein weiterer Pluspunkt. *Project I.G.I.* versaute sich eine deutlich höhere Wertung vor allem, weil man während einer Mission nicht speichern kann. Dadurch ist es für Normalsterbliche viel zu schwierig und nur absoluten Hardcorezockern zu empfehlen. *Operation Flashpoint* findet diesbezüglich einen – zumindest annehmbaren – Kompromiss, so dass bereits Fortgeschrittene auf ihre Kosten kommen.

Operation Flashpoint	90 %
Delta Force 3	78 %
Project I.G.I.	76 %

Operation Flashpoint



Delta Force 3



Project I.G.I.





Die Sowjets wollen den Hafen von Malden erobern. Unser Held soll von einem MG-Stand aus dagegen ankämpfen.



Mit unserem Panzer nehmen wir einen sowjetischen T-72 aufs Korn. Rechts rollt der Tank unseres Zugführers.

Sie anschließend auf riesigen Schlachtfeldern unter anderem Dörfer, befreien Geiseln, laufen Patrouille, hauen Verbündete aus einem Hinterhalt raus, schieben mit Restlichtverstärkern nachts Wache, erkunden Wälder, beobachten Feindbewegungen in besetzten Dörfer mit dem Fernglas und geben die Informationen über Funk weiter, nutzen stationäre MGs oder verminen Straßen, um eine Panzerkolonne aufzuhalten. Relativ früh dürfen Sie zudem Jeeps und Lkws fahren, um so zum Beispiel Truppen zu transportieren. Dank Einsatzbeschreibung, Karte und Kompass kommen selbst Orientierungsdeppen prima klar.

Stehaufmännchen

Später, nach einer Beförderung zum Leutnant, fungieren Sie selbst als Anführer und dürfen kräftig rumschreien. Dabei können Sie jedem beliebigen Teammitglied exakte Befehle erteilen. Sagen Sie Ihrem Grenadier, dass er einen speziellen Truppentransporter mit der Panzerfaust bearbeiten soll und er wird versuchen, das Vehikel schnellstmöglich einem unfachgerechten Recycling zuzuführen. Rufen Sie den Sanitäter zu einem Verwundeten und er ist schnell wieder fit für den Fronteinsatz. Diverse einstellbare Formationen und Verhaltensweisen bringen wie bei einem Echtzeit-Strategietitel viel Taktik ins Spiel. Hilfreich ist dabei eine spezielle Kameraperspektive, die auch Zooms erlaubt. Keine Angst vor der etwas komplizierten Benutzerführung! Erstens dürfen Sie per Tastendruck die Zeit ausbremsen. Zweitens haben Ihre Untergebenen genug künstliche Intelligenz, um nicht unaufgefordert einen sinnlosen Heldentod zu sterben.

Strampelhosen-Held

Zwischenzeitlich schlüpfen Sie kurz in andere Rollen. John Gastovski ist einer dieser Typen, die sich in schwarzen Strampelanzügen und mit Dreck im Gesicht möglichst unbemerkt hinter feindliche Linien begeben. Wenn es die Situation erfordert, kann er mit dem schallgedämpften Gewehr fast lautlos töten. Meistens geht es aber darum, wie in *Dark Project* zu schleichen, um Sabotage zu betreiben. In einer Mission soll der Elite-Einzelkämpfer einen geparkten Panzer per Fernzünder hochjagen. Weil zwei weitere Kollegen seines Schlages zudem an anderer Stelle aktiv werden, muss er diesen im richtigen Moment über Funk eine Freigabe für die gleichzeitige Sprengung erteilen. Nach dem sündhaftteuren Dreifachfeuerwerk gilt es, möglichst schnell zu verduften. Nebenbei erwähnt sieht man in *Operation Flashpoint* nicht nur, dass es Nacht ist. Nein, man hört es auch. Das Zirpen der Grillen sorgt beispielsweise dafür, dass auch die



Per Feldstecher kundschaften wir das Dorf aus (unten). Nach einem kurzen Gefecht sind die Geiseln befreit (rechts).



So spielt sich Operation Flashpoint

Drei Wünsche auf einmal erfüllen sich normalerweise nur in bescheuerten Werbespots für Überraschungseier und bei *Operation Flashpoint*. Hier sind Sie als gemeiner Fußsoldat, am Steuer eines Fahrzeugs oder im Cockpit eines Fliegers unterwegs. Das ist aber nicht alles. Die Missionen sind derart abwechslungsreich, dass Sie das Wort „Langeweile" mit einem dicken Filzstift aus Ihrem Rechtschreib-Duden streichen können. Die Screenshots auf diesen Seiten zeigen nur einen Bruchteil dessen, was Sie erwartet.



Meistens sind Sie als Infanterist aktiv – und haben bei pfeifenden Kugeln und einschlagenden Granaten eine Schweineangst.



Aus dem Plan, die Flüchtlinge unauffällig im Lkw zu transportieren, wird wohl nix. An der Straßensperre ist Schluss.



Später führen Sie selbst Teams an. Unten ist das Auswahlmenü (F-Tasten), rechts oben sind die Befehle zu sehen.



Schleichauftrag bei Nacht: Der Einzelkämpfer soll unbemerkt zu den Panzern, um Sprengladungen mit Fernzünder anzubringen.



Etwa ab dem letzten Drittel des Spiels dürfen Sie in Hubschraubern Platz nehmen. Hier bekämpfen Sie einen Konvoi.



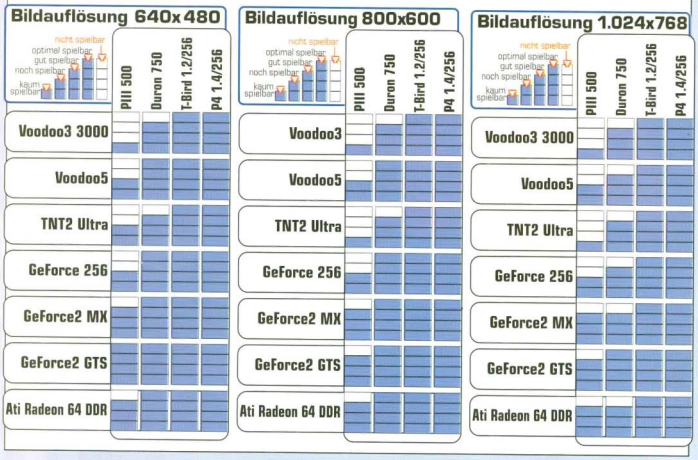
Die ersten Einsätze im Panzer absolvieren Sie als Kommandant. Später dürfen Sie auch Richtschütze und Fahrer sein.

Operation Flashpoint

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Operation Flashpoint ist wegen der großen Levels ein enorm aufwendig zu berechnendes Spiel - Sie sollten also mindestens einen PIII 500 besitzen, um von allzu hässlichen Rucklern verschont zu bleiben. Ist Ihr Rechner zu langsam, können Sie wenigstens Auflösung und/oder Texturqualität verringern. Wichtig ist, dass Sie die neuesten Grafikkarten-Treiber installiert haben.



Sound & Musik

Bei der akustischen Untermalung haben die Entwickler alle Kniffe genutzt. Die (von Untertiteln begleitete) englische und russische Sprachausgabe sorgt für Authentizität. Im Feld kommt unter anderem durch Funksprüche, Waffenlärm, Explosionen, ratternde Hubschrauber und rasselnde Panzerketten eine beklemmende Atmosphäre auf. Während der Zwischensequenzen ertönt stimmungsvolle Musik.

Installation & Mehrspielermodus

Für *Operation Flashpoint* sollten Sie rund 440 MB auf der Festplatte frei haben. Die Ladezeiten sind erfreulich kurz. Im Mehrspielermodus treten Sie bei Deathmatch, Capture the Flag, King of the Hill und Hold the City gegeneinander an oder dürfen im Cooperative-Modus gemeinsam den Computer verhauen.

Steuerung

Genial gelöst: Mit Maus und Tastatur kommen Sie nicht nur als Soldat klar, sondern auch in einem Fahrzeug oder Hubschrauber. Als nicht so perfekt erweist sich lediglich das auf Ziffern basierende Kommandanten-Befehlsmenü, weil es durch die vielen Untermenüs verhältnismäßig unübersichtlich wird.

Bug-Report

Unser Testmuster wies noch Übersetzungsfehler und Macken in der Grafik auf. Diese kleineren Probleme sollen laut Hersteller in der Verkaufsversion bereinigt sein.

Pro & contra

- ⊕ Packende Atmosphäre
- ⊕ Abwechslungsreiche Missionen
- ⊕ Nicht nur zu Fuß im Einsatz
- ⊕ Brillanter Sound
- ⊕ Story mit vielen Zwischensequenzen
- ⊕ Riesige Spielwelt
- ⊕ Spieldauer
- ⊕ Sehr gute künstliche Intelligenz
- ⊕ Nicht nur himmloses Ballern
- ⊖ Fragwürdiges Speichersystem
- ⊖ Team-Management etwas unübersichtlich

Grafik

Einen guten optischen Gesamteindruck hinterlässt das Spiel durch die Landschaftsdarstellung. Dank der großen Sichtweiten und realistischen grün-braunen Farbwahl glaubt man fast, auf wirkliche Hügel, Ebenen, Wiesen, Wälder, Ufer und Dörfer zu blicken. Mängel werden nur deutlich, wenn Sie genauer hinsehen: Die Explosionen sind nicht sonderlich spektakulär, Bäume und Sträucher bestehen aus flachen, pixeligen Steckteilen à la IKEA und die (eigentlich magersüchtigen?) Spielfiguren leiden an klobigen Gliedmaßen - wir sagen nur: Playmobil-Hände.





Realistische Landschaft, so weit das Auge reicht (großes Bild). Der Teufel steckt im Detail, wie an den Pflanzen links oben zu erkennen ist.

Lauscher ganz auf Dunkelheit eingestellt sind. Das ist ein Beispiel von vielen, wie die Entwickler mit Soundeffekten eine brillante Atmosphäre aus ihrem Programmcode zaubern.

Sterne als Wegweiser

Als Robert Hammer ziehen Sie in Panzern in die Schlacht, wobei Sie später auch selbst ganze Kolonnen führen. Und in die Luft gehen Sie mit Pete Nicholls, seines Zeichens Pilot. Hubschrauber und sogar ein Jet warten auf den Einsatz. Hammer und Nicholls sind weitgehend fürs Grobe zuständig, will heißen: Bei deren Zerstörungs-Aufträgen rummst es meistens gewaltig. In Kettenfahrzeugen rollen Sie als Kommandant, Richtschütze oder Fahrer vorwiegend von Wegpunkt zu Wegpunkt, um alles wegzublasen, was irgendwie nach Roter Armee aussieht. Klar, dass Sie unbeabsichtigt ein bisschen zum Waldsterben beitragen, wenn den tonnenschweren Stahlmonstern Bäume im Weg stehen. Als Pete Nicholls bleibt Ihnen gar der Abschuss Ihres Helikopters über feindlichem Gebiet nicht erspart. Und glauben Sie uns: Für Nicht-Astronomen ist es alles andere als einfach, anschließend aus dem russischen Knast zu flüchten, weil Ihnen mangels Kompass die Sternenkonstellation den Weg weisen muss. Die Fahr- und Flugzeuge dürfen Sie übrigens auch in zwei Perspektiven steuern – vom Cockpit aus oder in der Außenansicht. Hauptheld der Hintergrundgeschichte bleibt immer David Armstrong, der hin und wieder auch für eine Gruppe von Guerillas tätig wird.

Hasenjagd

Realismus ist Trumpf: Das heißt zunächst, dass Sie mit einer begrenzten Zahl an Magazinen auskommen und im Fall der Fälle einen gefallenen Soldaten oder ein Munitionsdepot plündern müssen. Ferner sind Sie schneller tot als ein Hase bei

Kommentar



Christian Müller

Hab' Acht! Es ist ein untrügliches Zeichen: Wenn eine Kollegentraube am Monitor mitfiebert, haben wir es immer mit einem klasse Spiel zu tun. Beeindruckend an Operation Flashpoint ist weniger der augenscheinlich hohe Grad an Realismus als vielmehr die Unmenge an spielerischer Freiheit, die sich daraus ergibt. Klappt's mit einer Mission nicht gleich beim ersten Mal, versuche ich eben eine andere Taktik. Kein anderes Actionspiel gibt mir so viel Freiraum zu Fuß, in Fahrzeugen oder in der Luft. Dazu kommt eine packende Story, die zum steten Weiterspielen animiert. Da lassen sich kleinere Grafikschwächen und die rudimentäre Speicherfunktion verschmerzen. Die stufenweise zuschaltbaren Spielhilfen zur Justierung des Schwierigkeitsgrades finde ich jedoch eine gelungene Lösung.



Angst: Wegen eines auftauchenden Kampfhubschraubers verkriechen sich die Infanteristen im Wald.

der Jahresversammlung eines Jagdvereins, wenn Sie das Terrain nicht geschickt genug nutzen. Speichern dürfen Sie pro Mission nur einmal. Außerdem legt das Programm an bestimmten Stellen automatisch einen Spielstand an. Diese Lösung macht *Operation Flashpoint* für Anfänger oder Sockenbügler nicht gerade einfach, bringt aber eine Menge Nervenkitzel. Trotzdem: Selbst der einfachere Kadetten-Modus ist eine harte Nuss. Wer gar als Veteran spielt, darf sich noch auf ein paar Sterbeanimationen mehr einstellen. Solange Sie nicht ins Pixelgras beißen, müssen Sie nicht alle Aufträge 100-prozentig erfüllen. Bei manchen Missionen kommen Sie mit einem heftigem Anschiss durch Ihren obersten Vorgesetzten davon. Andere sind erst gar nicht zu gewinnen, es geht trotzdem weiter. Es kann aber durchaus passieren, dass bei einem Versagen eine alternative Zusatz-Mission auf Sie wartet.

Kommentar



Harald Fränkel

Die Bundeswehr musterte mich 1991 aus, jetzt weiß ich, dass im Kreiswehrersatzamt Bayreuth intelligente Menschen arbeiten: Wer sich vor lauter Nervosität schon mal versehentlich selbst in die Luft sprengt oder wegen eines zuckenden Zeigefingers auf Kameraden schießt, ist im Ernstfall für die Landesverteidigung wohl eher ungeeignet. Himmel, die Entwickler haben in dieses Spiel so viel „Ich-mach-mir-gleich-in-die-Hose"-Atmosphäre gepackt, man müsste sie fast verklagen, weil der Schachtel keine einzige Windel beiliegt. Unerhört! Ich war ständig derart aufgeregt, ich konnte mich vor Aufregung irgendwie gar nicht mehr über die Speicherfunktion aufregen.

Unser Fazit

Operation Flashpoint ist wahnsinnig spannend. Es zeigt aber auch sehr drastisch, dass eine echte kriegerische Auseinandersetzung beileibe nichts mit Spaß zu tun hat. Dann soll doch lieber die Schwiegermutter zu Besuch kommen. Von uns aus auch unangemeldet.

Harald Fränkel



Schock: Als wir uns im Kugelhagel zur Seite drehen, blicken wir in das entstellte Gesicht eines gefallenen Kameraden.

Operation Flashpoint

Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win9x/2000, Me
Sinnvoll:	PIII 700, 128 MB RAM, 3D Karte 32 MB RAM
Grafik:	Direct3D, Glide, T&L
Sound/Musik:	Direct(3D), EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	12 Sp. Netzwerk u. Internet; 1 Sp. pro CD
CD/HD:	377 MB/440 MB
Internet:	www.codemasters.com
Sprache:	Deutsch mit Untertiteln
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Bohemia Interactive/Codemasters
Veröffentlichung:	22. Juni
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Genre:	Action
Testversion :	Beta 0.84
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	80%
Sound:	94%
Mehrspieler:	90%
Einzelspieler:	

» Beklemmend brutal und nichts für Anfänger – aber das beste Actionspiel, das es derzeit gibt. «

90%



In einem Bahnhofsabschnitt will uns ein Panzer an den Kragen. Ob wir ihn mit dem Raketenwerfer knacken können?



Hat sich wohl länger nicht die Fingernägel geschnitten: Dieses Alien schlägt mit seinen Klauen nach Calhoun.



Einer der eher seltenen hübschen Grafik-Effekte ist zu sehen, wenn die insektenähnlichen Aliens attackieren.



Diese fette Außerirdischen-Gattung wartet gegen Ende des Spiels auf Sie. Schnellstmöglich umnieten, lautet die Devise.

Wer immer geglaubt hat, die Invasion eines Geschäfts zum Sommerschlussverkauf sei wegen der im Nahkampf erfahrenen Hausfrauenhorden das Grauen schlechthin, musste sich spätestens vor zweieinhalb Jahren eines Besseren belehren lassen. Damals versaute in *Half-Life* ein Wissenschaftler namens Gordon Freeman ein Experiment, woraufhin sich ein Dimensionstor öffnete und ganze Rudel beißwütiger Außerirdischer über die Forschungseinrichtung herfielen. Nachdem er die Suppe mithilfe des Spielers ausgelöffelt hatte, folgte zwölf Monate später die Zusatz-CD *Opposing Force*, bei der Sie den ganzen Schlamassel aus der

Blauer Engel

Sie stehen auf stramme Herren in feschen Uniformen? Nein? Macht nix, in Blue Shift werden auch andere Neigungen befriedigt: Als Wachmann im blauen Gewand erleben Sie das viel geliebte Half-Life noch einmal aus anderer Perspektive.



„Guten Tag, ich bin Barney Calhoun. Ich führe Sie zum dritten Mal in die Forschungseinrichtung Black Mesa ..."

Fakten

- Neuer Held
- 27 Levels
- Ca. 4 bis 6 Stunden Spielzeit
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Trainingsparcours
- Läuft ohne Half-Life-Original
- Enthält Grafik-Patch
- Mehrspielermodus Opposing Force

Sicht eines Soldaten hinbiegen durften. In *Blue Shift* beginnt das Drama erneut von vorn. Diesmal ist es Ihr Job, als Wachmann Barney Calhoun in Black Mesa zu überleben.

Waldorf-Schule

In einem Trainingsabschnitt dürfen weniger versierte Spieler zunächst üben. Das erinnert an die Grundausbildung in *Opposing Force*, wenngleich die Entwickler diesmal mit deutlich weniger Witz an die Sache herangegangen sind. Nein, Sie macht kein Drill-Sergeant brüllend zur Schnecke. Vielmehr herrscht Waldorf-Schulen-Atmosphäre, wenn Ihr Weichei-Ausbilder Sie mit sanften „Das war prima"-Worten zu motivieren versucht. Nun, seinen Zweck erfüllt das Ganze sehr gut. Der Spieler lernt, sich in der Ich-Perspektive zu bewegen, wie er Erste-Hilfe-Schränke benutzt, Schalter bedient, Kisten schiebt und zieht, sein Brecheisen einsetzt, mit Nichtspielercharakteren spricht und seine Taschenlampe nutzt. An einem Schießstand kriegt er erstmals eine Waffe in die Hand.

Hallo Gordon!

„Guten Morgen und Willkommen im Black-Mesa-Transitsystem", tönt es aus den Lautsprechern, wenn Sie das Spiel starten und in bekannter *Half-Life*-Manier mit der Tram zu Ihrem Arbeitsplatz zuckeln.

So spielt sich Half-Life: Blue Shift

Blue Shift läuft grundsätzlich wie das erste *Half-Life*: Der Spieler kämpft sich ballernd, rennend und hüpfend voran, schleicht oder kriecht mit der Taschenlampe durch finstere Gänge, klopft mit dem Brecheisen manches Hindernis klein, betätigt viele Hebel und löst teilweise recht nette Puzzles. Einige Wissenschaftler folgen Ihnen, wenn Sie sie anquatschen, und öffnen dann praktischerweise gesicherte Türen. Ab und zu kommt es darauf an, Gegenstände zu schieben oder zu ziehen. So muss der Held an einer Stelle eine Kiste mit Sprengstoff ins Wasser werfen. Das TNT-Paket treibt direkt in eine bewegliche Barriere, zerstört diese und macht den Weg frei. Ein Metallfass benötigen Sie in einer anderen Situation, um damit ein unterbrochenes Sprengkabel zu überbrücken. Erst dann funktioniert der Mechanismus wieder und Sie können ein blockiertes Tor in die Luft jagen.



Das Drama beginnt: Weil ein Herr Freeman ein Experiment verbockt, rattert der Aufzug ungebremst abwärts.



Preisfrage: Wie kommen wir wohl auf die Leiter? Wir müssen vermutlich die beiden Lastenkäfige bewegen ...



Kämpfe spielen eine zentrale Rolle. Hier stehen wir einem Alien gegenüber – auf dessen Heimatplaneten Xen.



Nach einer weiteren Denkaufgabe haben wir das Kraftwerk zum Laufen gebracht. Jetzt sind wir kurz vorm Ziel.

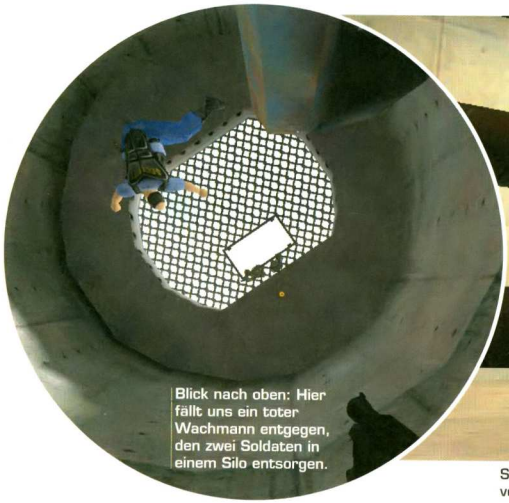
Nachdem der Spieler etwaige Und-ewig-grüßt-das-Murmeltier-Gefühle abgeschüttelt hat, fällt es ihm wie Schuppen aus den Haaren, welchen der im Ur-Titel auftauchenden Wachleute er verkörpert. Erinnern Sie sich? Als Gordon Freeman zu Beginn – ebenfalls mit der Bahn – zu seinem Labor unterwegs war, kam er an einer Plattform vorbei, auf der ein Sicherheitsbeamter gegen eine Tür hämmerte. Das war Calhoun! Und tatsächlich: Sie stehen vor einem Eingang, kommen wegen eines Systemabsturzes des Sicherheitscomputers nicht auf Anhieb hinein und müssen deshalb klopfen. Witzig: Dreht sich der Spieler um, sieht er Freeman im Zug vorbeifahren.

Beißwütige Aliens

Das eigentliche Abenteuer beginnt, als Sie den Auftrag erhalten, sich einen Aufzug im Sektor G anzusehen, der offensichtlich verrückt spielt. Es kommt, wie es kommen muss: In dem Moment, in dem Freeman den bestens bekannten Bockmist abliefert und die halbe Forschungsstation in die Luft jagt, nibbelt auch der Lift endgültig ab. Sie stecken erst mal fest und dürfen durch ein Fenster beobachten, wie draußen die Hölle losbricht. Ihre Aufgabe ist es nun, als Engel in Uniform die Wissenschaftler zu evakuieren. Einerseits bekommen Sie es dabei mit den Aliens zu tun, die die dumme Angewohnheit haben, ständig auf Menschen herumkauen zu wollen. Andererseits wuseln überall Elite-Einheiten des Militärs durch die Gegend (in der deutschen Version Roboter), die im Auftrag der Regierung nicht nur die Außerirdischen, sondern auch alle Zeugen eliminieren sollen. Mitwisser sind die Forscher – und blöderweise natürlich auch Sie.

Pfadfinder

In der Folgezeit erforschen Sie vorwiegend die Basis (auch bislang unerreichbare Abschnitte), finden sich aber auch kurzzeitig auf dem Alien-Planeten Xen wieder. All das spielt sich erfreulich *Half-Life*-kompatibel, für heutige Verhältnisse aber keinesfalls innovativ. Es warten die üblichen Waffen, das gängige Level-Design und meist altbekannte Gegner. Dafür sind einige Rätsel ganz witzig und Schockeffekte lassen das Herz höher und vor allem schneller schlagen: Wenn beispielsweise plötzlich eine Leiter



Blick nach oben: Hier fällt uns ein toter Wachmann entgegen, den zwei Soldaten in einem Silo entsorgen.



So haben wir uns das Wiedersehen mit Gordon Freeman nicht vorgestellt. Zwei Soldaten zerren ihn durch die Gegend.



Hier gilt es, per Schalter einen Drehweiche richtig zu justieren, um einen Zug in die gewünschte Richtung zu lenken.



Im Waggon links ist ein Forscher eingeschlossen. Wir ballern auf die Halteklötze der Riesenspulen, um ihn zu befreien.

unter Ihnen wegbröselt oder sich ein vorher nicht sichtbarer Gegner unvermittelt hinter einer berstenden Fensterscheibe bemerkbar macht. Auf der CD enthalten ist ein Grafik-Update mit der Bezeichnung „High Definition Pack", das *Blue Shift* etwas moderner aussehen lässt und nebenbei *Half-Life* und *Opposing Force* nachträglich schöner macht. Von Letzterem ist der Mehrspielermodus 1:1 übernommen worden.

Nix wie weg

Weil der Forschungskomplex von Monstern und Soldaten förmlich überrollt wird, müssen Sie letztendlich eine



Half-Life: Blue Shift

PRÜFSTAND

Grafik



Dr. Rosenberg zeigt's: Die Charaktere sehen um einiges detaillierter aus als beim ursprünglichen Half-Life.

Das enthaltene, so genannte „High Definition Pack" macht vorwiegend die Spielfiguren und Waffen hübscher als bei *Half-Life* und *Opposing Force*. Es kommen höher aufgelöste Oberflächenstrukturen, mehr Polygone und zusätzliche Animationen zum Einsatz. Das reicht natürlich nicht, um die mittlerweile zweieinhalb Jahre alte Engine zur Netzhaut-Droge zu machen. Die selten mit Lichteffekten glänzende Umgebung wird beherrscht von der bekannten Block-Bauweise und überwiegend tristen Farben.

Sound & Musik

Die Ohren des Spielers haben mehr Grund zur Freude als die Augen. Realistische Waffengeräusche, der 3D-Sound und viele Dialoge mit glasklarer Sprachausgabe lassen das Trommelfell tanzen. Wenn plötzlich rechts von Ihnen eine Scheibe birst, weil dort eine Kugel einschlägt, hämmert das Herz zur Linken sofort schneller. Lediglich die Soldaten nuscheln etwas blechern - was daran liegen mag, dass sie in der deutschen Version Roboter sind.

Steuerung

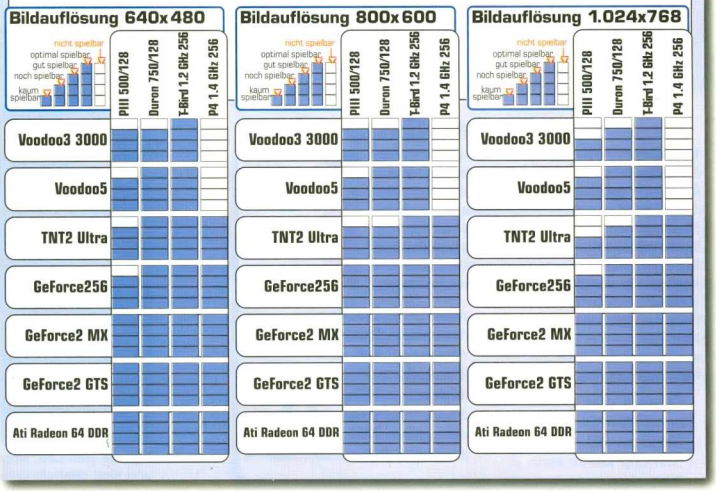
Wie von anderen Spielen aus der *Half-Life*-Familie gewohnt, geht die Steuerung gut von der Hand - natürlich am besten mit einer Kombination aus Maus und Tastatur. Selten verhakt sich der Protagonist an engeren Stellen. In Fummelei artet es etwas aus, wenn Sie Kisten oder andere Gegenstände punktgenau verschieben oder ziehen wollen.

Pro & contra

- ⊕ Witzige Berührungspunkte zum Ur-*Half-Life*
- ⊕ Sehr günstiger Preis
- ⊕ Schnelle Ladezeiten
- ⊕ Guter Sound
- ⊖ Kaum frische Ideen
- ⊖ Sehr kurze Spielzeit
- ⊖ Durchwachsene Grafik

Leistungsmerkmale

Im Vergleich zu *Opposing Force* sind trotz gleicher Engine die Mindestanforderungen gestiegen - was an der leichten Verbesserung der Grafik liegt. Wichtig ist Arbeitsspeicher: Wir empfehlen in jedem Fall 128 MB RAM.





Überall stoßen Sie auf Leichen. Den Wachmann hat es erwischt, als er aus dem Auto ausstieg. Seine Ausrüstung (Helm und Schutzweste) können wir sehr gut brauchen.

Vergleich

Wie ein moderner Ego-Shooter heutzutage aussehen muss, zeigt Genre-Referenz *No One Lives Forever*. Technisch mögen die *Half-Life*-Spiele in der Midlife-Crisis stecken, spielerisch gehören sie trotzdem noch nicht ins Altenheim und verdienen nach wie vor das Prädikat „gut". *Blue Shift* platziert sich allerdings noch hinter dem Original und dem Add-on *Opposing Force*.

No One Lives Forever	90 %
HL: Opposing Force (abgewertet)	77 %
Half-Life	76 %
HL: Blue Shift	75 %

Kommentar



Joachim Hesse

Blue Shift macht Spaß und sieht mit Sicherheit geringfügig besser aus als die veralteten Vorgänger. Aber langsam quillt mir die Forschungsstation Black Mesa zu den Ohren heraus. Was kommt als Nächstes? Half-Life: Klobürsten Attack, Black Mesa aus der Sicht eines Elite-Mitglieds der Putzkolonne? Oder Lufthansa Strike? Die Forschungsanstalt aus der Vogelperspektive? Da spiele ich lieber Serious Sam, das hat mehr Pep und ist sogar umfangreicher.

Kommentar



Harald Fränkel

Für wenig Geld kriegt man eben nur einen Quickie. Im Prinzip okay. Schade ist nur, wenn's keinen Höhepunkt gibt. Für den Schluss hätte ich wenigstens noch einen Ober-Außerirdischen als Endgegner erwartet. Er hätte nur riesig sein und ein paar Faxen machen müssen. Was wär' ich glücklich gewesen! Es bleibt die Erinnerung an einen spaßigen Schnellschuss, über den Fans von Half-Life & Co. bei diesem fairen Preis keinesfalls klagen müssen.

Half-Life: Blue Shift

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/NT/2000/ME
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, OpenGL, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound(3D), EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	32 Sp. Netzwerk u. Internet; 1 Sp. pro CD
CD/HD:	286 MB/401 MB
Internet:	www.half-life.de/blueshift
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 30,-
Hersteller:	Gearbox/Vivendi
Veröffentlichung:	Juni
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion :	**Release Candidate 3**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**72%**
Sound:	**80%**
Mehrspieler:	**74%**
Einzelspieler:	

75 %

» Klasse: Half-Life-Gefühle zum Schleuderpreis. Aber: Für einen Hit zu gewöhnlich und viel zu kurz. «

Energiezelle auftreiben, um per Teleporter verschwinden zu können. Hilfreich zur Seite steht Ihnen dabei ein Wissenschaftler namens Dr. Rosenberg, der aber erst aus einem Güter-Wagon befreit werden will. Wir hätten den Kerl dort verrotten lassen, wenn wir gewusst hätten, dass er wie Verteidigungsminister Rudolf „Laaangsam" Scharping aussieht, als er noch seine Hecke im Gesicht hatte – das aber ebenso nur als Randnotiz wie das bescheuertste Zitat des ganzen Spiels, verbrochen von besagtem Rosenzweg: „Ich hatte schon Angst, dass wir in einen unendlich harmonischen Flux geraten." Aha. Gut, dass wir darüber gesprochen haben.

Harald Fränkel



Typisch Half-Life: Roboter-Soldaten greifen gerne in Rudeln an und sind deshalb entsprechend gefährlich.



Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

www.gameplay.de

Willkommen bei gameplay, Europas großem Spieleanbieter für PC, PlayStation 2, PlayStation, Dreamcast, N64, Gameboy, DVD und Zubehör. **Gleich reinklicken und kostenlosen Katalog bestellen.** Oder anrufen: **(0931) 35 45 222**

gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES



Zwei gegnerische Raumschiffe nehmen wir unter Beschuss. Eine gewaltige Detonation aus dem Hintergrund blendet uns.

Fakten

- 16 Sonnensysteme
- 50 Missionen
- Zahllose Upgrades
- Physikalisch sinnvolles Flugmodell
- 7 Hauptcharaktere
- Dutzende spielbare Schiffe

Showdown im Weltraum

1998 landete das britische Softwarehaus Particle Systems mit Independence War einen riesigen Erfolg. Unser Test verrät Ihnen, ob es sich lohnt, die Sommermonate mit der Fortsetzung im Weltall zu verbringen.



Während seiner 15 Jahren Haft hat Cal (Mitte) wagemutige Freunde gefunden.

Im zarten Alter von zwölf Jahren muss Cal Johnston tatenlos zusehen, wie sein Vater von erbarmungslosen Industriellen ermordet wird. Auf sich allein gestellt, verfolgt er fortan nur noch ein Ziel: Den Mörder seines Daddys, in die ewigen Jagdgründe zu befördern – Caleb Maas. An dieser Stelle schlüpfen Sie in die Rolle des jungen Cal. Mithilfe von Jefferson Clay, einem computergenerierten Hologramm, gelangen Sie zu einer verlassenen, geheimen Raumstation, die einst Ihrer Großmutter gehörte. In einer Abschieds-Mail erzählt sie von ihrer Vergangenheit als Weltraumpirat und vererbt Ihnen die leere Station. Um die Basis auf Vordermann zu bringen, begeben Sie sich mit Ihrem Schiff auf die Suche nach Ersatzteilen. Doch bei einem dieser Ausflüge stoßen Sie auf einen alten „Bekannten", Caleb Maas. Ehe Sie sichs versehen, nähert sich eine korrupte Polizeistreife und nimmt Sie in Gewahrsam. Sie landen lebenslang hinter Gittern. 15 Jahre später: Das Schicksal hat aus Cal einen abgebrühten Mann gemacht. Mit vier Häftlingen gelingt ihm die Flucht aus dem Hochsicherheitsgefängnis. Natürlich mangelt es zunächst an Geld und Rohstoffen für den Rachefeldzug gegen Caleb Maas. Sie treten also in die Fußstapfen Ihrer Oma und überfallen Transporter, um mit deren Waren Handel zu treiben.

Weltraumpiraten!

Wie verlockend, das Radar zeigt ein einsames Transportschiff an – vom Geleitschutz fehlt jede Spur. Den Feuerknopf ein paar Mal gedrückt und kurz darauf wirft die verzweifelte Crew ihre wertvolle Fracht ab. Aus dem Funkgerät ertönen noch ein paar wüste Beschimpfungen, doch Ihr Flügelmann Jafs hat bereits begonnen, die Container an Bord zu holen. Plötzlich: Raketenwarnung! Mehrere feindliche Jäger eilen dem überfallenen Frachter zu Hilfe. Ein wahres Feuerwerk an Lasergeschossen und Raketen geht auf Sie nieder. Die Schiffshülle ist nur noch zu 50 Prozent intakt, zahlreiche Waffensysteme sind ausgefallen. Mit geschickten Ausweichmanövern befreien Sie sich und nehmen die Angreifer aufs Korn. Nachdem auch der letzte in einer gewaltigen Explosion das Zeitliche gesegnet hat, treten Sie mit der



Diesen Frachter zerfetzt es in sämtliche Einzelteile. Hoffentlich beschädigen die Explosionen nicht die abgeworfene Fracht.

gekaperten Fracht den Heimweg an. Ein anstrengender Arbeitstag geht zu Ende. In Omas Raumstation angekommen, inspizieren Sie die Ware. Mehrere Kisten Treibstoff ermöglichen endlich einen Deal mit einem unbekannten Händler. Als Lohn überlässt er Ihnen eine neuartige Laserwaffe. Zeit für eine Pause? Mitnichten! Per E-Mail flattert bereits der nächste Auftrag ins Haus. Dringend benötigte medizinische Güter sollen von einem Schiff gestohlen werden. Sie sehen, der Beruf eines Weltraumpiraten ist stressig.

Innovative Bedienung?

Mehr als gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung der Raumschiffe. Particle Systems ist es dabei gelungen, ein physikalisch „korrektes" Flugmodell zu kreieren. Die Schiffe reagieren äußerst träge, anfangs ist es ein wahres Kunststück, sich an das Heck eines Gegners zu heften. Bereits in *Star Trek: Klingon Academy* hatten wir mit ähnlichen Effekten zu kämpfen. Doch nicht nur diese Gemeinsamkeit verbindet die beiden Titel. Zu den großen Kritikpunkten bei *Klingon Academy* zählt die Bedienung. Um Ihrem Flügelmann Befehle zu erteilen oder die Schildkonfiguration zu ändern, klicken Sie sich durch zahllose Menüs. Auch *I-War 2* konfrontiert Sie mit dieser negativen Eigenschaft. Über den Coolie-Hat Ihres Joysticks erhalten Sie Zugriff zum Schiffscomputer. Hier rufen Sie Missionsziele ab, legen Wegpunkte auf der Sternenkarte fest oder kommunizieren mit Ihren Piloten. Zwar reduzieren sich dadurch die Tastaturbefehle auf ein Minimum, im Eifer des Gefechts grenzt es jedoch fast an ein Wunder, nicht den Überblick zu verlieren, zumal das Sichtfeld sehr stark eingeschränkt wird. Ferner ist es nicht möglich, die Blickrichtung aus dem Cockpit



Mehr an einen Kokon als an eine Station erinnert unsere Basis. Durch ein Nebelfeld ist sie vor fremden Sensoren geschützt.



In Großmutters Station checken Sie Ihre E-Mails, tätigen Transaktionen mit anderen Parteien und speichern den Spielstand.

So spielt sich I-War 2 - Edge of Chaos

Die meisten Missionen in *I-War 2* laufen nach dem gleichen Schema ab. Sie erhalten einen Auftrag per E-Mail, rüsten Ihr Schiff mit der geeigneten Bewaffnung aus und begeben sich zum Einsatzort. Dort heizen Sie einer Reihe Feindschiffe ordentlich ein, sammeln eventuell vorhandene Frachtgüter ein und kehren zur Basis zurück. In diesem Einsatz mussten wir die Aufnahmeprüfung in den Stepson-Clan meistern.



Aus vollen Rohren beschießen wir die Eskorte des Frachters. Interferenzen, hervorgerufen durch die zahlreichen Explosionen, beeinträchtigen das HUD und vermindern die Sichtqualität.



Nachdem das letzte Geleitschiff in die ewigen Jagdgründe eingegangen ist, docken wir per Autopilot an dem Container an, den der Frachter abgeworfen hat.



Unsere Auftraggeber, die Stepsons, bedanken sich für die wertvolle Fracht und nehmen uns in ihren Clan auf. Von jetzt an können wir mit regelmäßigen Aufträgen durch sie rechnen.



Sobald Sie durch kriegerische Tätigkeiten auffallen, wird dieses Polizeischiff alles versuchen, um Sie über den Jordan zu befördern.

zu verändern. Alles andere als zufriedenstellend sind die vorbelegten Joystickknöpfe und Tastaturkommandos. Oder würden Sie gerne die Hand vom Schubregler nehmen, um das nächstgelegene Feindschiff anzupeilen? Gleiches gilt für die Bedienung der Waffensysteme. In jedem Kampfflugzeug Standard, in den Fliegern der Zukunft offensichtlich nicht: Ein Feuerknopf für Raketen. Bis Sie endlich das gewünschte Waffensystem aktiviert haben, sind wertvolle Sekunden verstrichen, die Ihre clever agierenden Gegner schamlos ausnutzen.

Grafisch top

Völlig neue Wege geht Particle Systems bei der optischen Aufmachung. Das Weltall ist nicht länger eine triste Ansammlung von Sternen und Planeten. Etliche Licht- und Nebeleffekte lassen die 16 Sonnensysteme lebendig wirken. Hinzu kommen detaillierte Raumschiffe und Stationen, die ihresgleichen suchen. Natürlich haben Sie im Laufe der 50 Missionen genügend Zeit zum Erforschen und Bestaunen des Alls. Mehr Aufmerksamkeit sollten Sie jedoch Ihrem Heads-up-Display (HUD) schenken, das Sie mit wichtigen Informationen über Waffen, Schilde und Gegner versorgt. Eine schlüssige, informative Statusanzeige suchen Sie hier vergebens. Systemausfälle oder Schäden an der Außenhülle werden lediglich durch eine Reihe blinkender Kästchen dargestellt. So wissen Sie nie genau, ob Ihr Schiff vielleicht schon im nächsten Moment das Zeitliche segnet. *Independence War 2* stellt eine gelungene Mischung aus *Wing Com-*

Kommentar



Benjamin Bezold

Zwei in Einem! Bei I-War 2 kommen sowohl action-orientierte als auch simulationsversessene Piloten voll auf ihre Kosten. Vor allem das physikalisch überzeugende Flugmodell stellt eine echte Herausforderung dar. Selbst als eingefleischtes Wing-Commander-Ass hatte ich anfangs mehr mit mir selbst als mit den Gegnern zu kämpfen. Es war schon fast frustrierend, als mein Raumschiff jedes Mal aufgrund der Trägheit meinte, am Gegner vorbeifliegen zu wollen. Mit viel Übung und Fingerspitzengefühl erhellten dann schon bald die ersten Feindschiffe, die in gewaltigen Explosionen aufgingen, das All. Meine Zweifel, sich mit einem kleinen Knirps identifizieren zu können, zerschlugen sich spätestens, als vor mir ein stattlicher Mann mit Drei-Tage-Bart über den Monitor lief.

Vergleich

Keine Frage, *Freespace 2* führt die Tabelle unangefochten an. Die bahnbrechende Action vor einer tollen Kulisse begeistert noch heute. Spielerisch dem Klassiker *Elite* ziemlich nahe, suchen Sie in *X: Beyond the Frontier* verzweifelt einen Weg zu Ihrem Heimatplaneten. Wer auf Weltraumballerei pur steht, kommt um den Klassiker *Wing Commander: Prophecy* nicht herum. Mittlerweile ist *WC: Prophecy* grafisch zwar schon etwas in die Jahre gekommen, vom Gameplay und dem Ambiente her aber weiterhin ungeschlagen.

Freespace 2	85%
I-War 2	80%
X - Beyond the Frontier	80%
*Wing Commander: Prophecy	78%

*abgewertet

mander: Prophecy und *X – Beyond the Frontier* dar. Zum einen halten Sie die abwechslungsreichen Missionen und die packende Storyline auf Trab, zum anderen können Sie sich völlig frei in einem riesigen Universum bewegen. Lediglich Kleinigkeiten, etwa die umständliche Steuerung oder die immer wiederkehrenden Dialoge in den Funksprüchen, trüben den guten Gesamteindruck.

Benjamin Bezold

I-War 2 – Edge of Chaos

PRÜFSTAND

Steuerung

Ohne einen guten Joystick mit Schubregler und zahlreichen Feuerknöpfen sind Sie bei *I-War 2* aufgeschmissen. Die vom Hersteller als einsteigerfreundlich gepriesene Steuerung der Schiffssysteme via Coolie-Hat erweist sich als Flop. Ebenfalls zu wünschen übrig lassen die vorbelegten Tastatur- und Joystickkommandos. Die Schiffe steuern sich aufgrund eines ausgeklügelten Flugmodells äußerst träge und verlangen viel Fingerspitzengefühl.

Grafik

Die 3D-Grafik-Engine gefällt auf Anhieb. Bombastische Explosionen, faszinierende Lichteffekte und detaillierte Raumschiffe verwöhnen das Auge des Betrachters. Lediglich die Darstellung der Schiffsvektoren im HUD fällt negativ ins Gewicht. Eigentlich als Hilfsmittel gedacht, verwirren die etlichen bunten 2D-Linien den Piloten enorm.

Sound & Musik

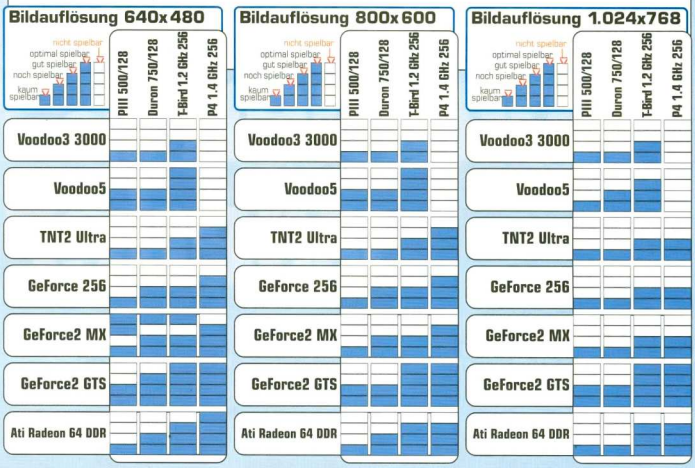
Raketen sausen durchs All, Detonationen lassen den Atem stocken und selbst die Triebwerksgeräusche klingen überzeugend. Lediglich bei der Sprachausgabe gibt es Grund zu meckern. Wenn Ihnen Jafs zum x-ten Mal ins Ohr brüllt, dass er gerade Container an Bord holt, würden Sie den sonst sympathischen Kerl am liebsten in tausend Stücke reißen.

Pro & contra

- ⊕ Physikalisch korrektes Flugmodell
- ⊕ Spannender Spielverlauf
- ⊕ Gute Grafik
- ⊖ Nur eine Blickrichtung im Cockpit
- ⊖ Gewöhnungsbedürftige Steuerung

Leistungsmerkmale

Dieses Spiel braucht wirklich alles, was Ihr Rechner zu bieten hat. Selten kommt es vor, dass auf einem High-End-System ein derartiges Ruckeln spürbar ist. Sollten Sie Probleme mit *I-War 2* bekommen, setzen Sie die Auflösung und alle Details tiefer. Um noch mehr Performance aus Ihrem System zu locken, empfiehlt es sich, die Compressed Textures und Vertical Sync zu deaktivieren. Ebenfalls positiv wirkt sich eine Verringerung der Shader Quality und der Model Details aus. Achten Sie außerdem akribisch darauf, dass Sie nur die neuesten Treiber verwenden.





Die blinkenden Kästchen oben sollen Schäden an Systemen darstellen. Ebenfalls gewöhnungsbedürftig ist das Radar.

I-War 2 – Edge of Chaos

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D, OpenGL
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	1-8 Internet, Netzwerk (1Sp./CD)
CD/HD:	1400 MB/ca. 400 MB
Internet:	www.edgeofchaos.net
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Particle Systems/Infogrames
Veröffentlichung:	29. Juni
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren



» Fesselnde Weltraumsimulation, die einen heißen Sommer garantiert. «

Genre:	**Action**
Testversion:	**Goldmaster**
Steuerung:	**Befriedigend**
Ffeedback:	**Ja**
Grafik:	**82 %**
Sound:	**79 %**
Mehrspieler:	**71 %**
Einzelspieler:	

80 %

Fakten

- 2 spielbare Hauptcharaktere
- 2 Spielabläufe je nach Charakterwahl
- Über 20 Gegnertypen
- 8 Waffen
- Packende Hintergrundgeschichte
- Zahlreiche Schockmomente

Eiserner Wille: Edward Carnby, seines Zeichens Ermittler für übernatürliche Phänomene, lässt sich von Begegnungen mit unheimlichen Wesen nicht einschüchtern. Er sieht der Gefahr mutig ins Auge.

Manchmal kommen sie wieder

Eigentlich dachte Edward Carnby, er hätte die Welt endgültig von der Höllenbrut befreit. Als jedoch sein Freund unter mysteriösen Umständen ums Leben kommt, findet er sich alsbald abermals allein in der Dunkelheit – na ja, nicht wirklich allein ...



Bei Ihren Streifzügen durch die Villa lauert hinter fast jeder Ecke ein tödlicher Geselle. Der Hybride ist ein sich langsam bewegender Gegner, der jedoch immensen Schaden anrichten kann.



Beeindruckende Momente: Die Zwischensequenzen, wie beispielsweise beim Antreffen eines besonderen Bösewichtes, wurden in einer filmähnlichen Qualität programmiert.



Schau mir in die Augen, Kleines: Die Zusammenarbeit mit Aline erweist sich als äußerst hilfreich. Oftmals gibt sie Ihnen versteckte Hinweise preis, navigiert Sie durch die Villa oder warnt Sie.

Oktober 2001: Eine erschütternde Nachricht reißt den Ermittler Edward Carnby aus seinen Nachforschungen. In der Nähe der Insel Shadow Island wurde sein bester Freund Charles Fiske tot aufgefunden. Nach einigen Recherchen findet Edward heraus, dass sein Kumpel und Arbeitskollege den Auftrag hatte, vier geheimnisvolle Steintafeln zu finden, die zusammengefügt das Tor zur Hölle öffnen. Um den Mord aufzuklären, begibt sich Edward mit Aline Cedrac, einer Professorin für antike Indianerrelikte, nach Shadow Island. Bereits kurz nach ihrem Eintreffen müssen die beiden feststellen, das üble Mächte am Werk sind.

Schock nonstop

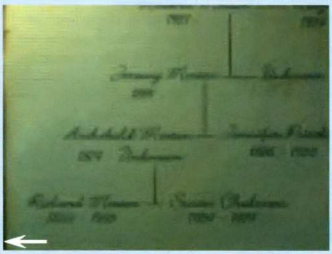
Sie schlüpfen wahlweise in die Gestalt des smarten Detektivs Edward Carnby oder in die der Anthropologin Aline Cedrac und versuchen im vierten Teil der *Alone in the Dark*-Reihe, das Geheimnis eines unheimlichen Hauses mitsamt seiner Todesfälle zu lüften. Damit Sie nicht sofort nach vollendeter Mission das Gruselabenteuer von Ihrer Festplatte kratzen, verläuft die Spielgeschichte der beiden Charaktere unterschiedlich. Ebenso lassen sich Munitionsvorräte, Waffen und sonstige Gegenstände nicht am gleichen Ort wiederfinden, an denen Sie diese mit Ihrer Erst-Spielfigur entdeckt haben. Egal, mit welchem Helden Sie sich ins Abenteuer stürzen, die allseits bekannte Gänsehaut zaubert sich so oder so auf Ihren Körper. Ist auch nicht verwunderlich, wenn Sie bedenken, mit welch einem Monsteraufgebot *Alone in the Dark 4: The new Nightmare* aufwartet. Neben Riesenzecken und Hybriden treffen Sie beispielsweise auf Monsterhunde, die sich nichts aus Stöckchen-Werfen machen, sondern lieber an Ihren Beinen rumknabbern. Dank des ansehnlichen Waffenarsenals stellen die Kläffer aber kein größeres Problem dar. Plasmakanone, Blitzgewehr, Revolver und dreiläufige Schrotflinte sind nur vier Ihrer acht Helfer, die Sie im Kampf gegen die Schauergestalten unterstützen. Von wildem Herumgeballere sollten Sie allerdings absehen. Ihre Munition ist knapp bemessen und sobald Sie eine von Dämonen befreite Räumlichkeit wiederholt betreten, erwachen diese zu neuem Leben.

Das richtige Gefühl

Die Kameraperspektive wechselt je nach Räumlichkeit, so dass Sie den Charakter entsprechend des Blickwinkels von oben, hinten, vorne und der

So spielt sich Alone in the Dark 4: The new Nightmare

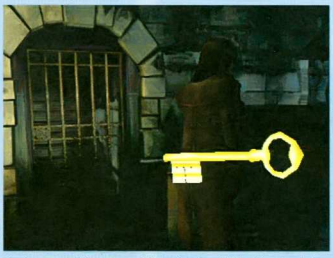
Das Lösen von Rätseln macht in *Alone in the Dark 4: The new Nightmare* einen großen Prozentsatz aus. Logisches Denken ist dabei genauso erforderlich wie einfaches Zusammenfügen verschiedenster Objekte. Manchmal reicht auch nur die Berührung eines Mechanismus', um einen weiteren Gegenstand zu ergattern.



Schriftrollen und Tagebücher, die Sie in der Villa vorfinden, beinhalten Informationen über die Geschehnisse in der Familie des Hauses.



Damit Sie nicht völlig im Dunkeln tappen, blitzen brauchbare Gegenstände kurz auf, wenn Sie diese mit Ihrer Taschenlampe anleuchten.



Jede verschlossene Türe in der Villa lässt sich mit einem separaten Schlüssel öffnen. Oftmals sind diese in Kisten oder Schränken versteckt.



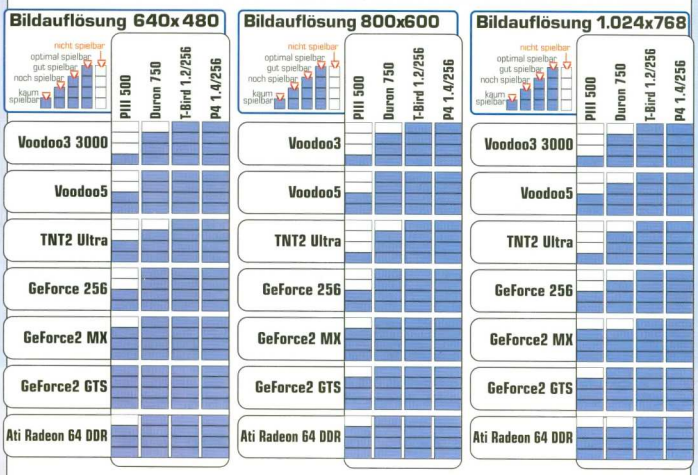
Einige Gegenstände lassen sich mit Gewalt verschieben und geben so Geheimnisse preis oder auch den Weg zu einem neuen Szenario.

Alone in the Dark 4

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Alone in the Dark - The new Nightmare benötigt keine immense Rechenpower, um sich flüssig spielen zu lassen. Sollte es trotzdem zu Verzögerungen kommen, ist es sinnvoll, die Auflösung nach unten zu setzen und auf hohe Details zu verzichten.



Sound & Musik

Bei der Vertonung von *Alone in the Dark 4: The new Nightmare* hat Darkworks besonders Wert auf nervenaufreibende Musikstücke und eine bedrohliche Geräuschkulisse gelegt. Ein Eulenschrei an der richtigen Stelle oder das Gebrüll von sich nähernden Monstern bringen den Spieler in die richtige Gruselstimmung.

Pro & contra

- ✔ Packend inszenierte Spielgeschichte
- ✔ Unterschiedliche Spielabläufe je Charakterwahl
- ✔ Gut ausgeklügelte Rätsel
- ✔ Hintergrundmusik verhält sich entsprechend der Situation
- ✖ Zu wenige Speichermöglichkeiten
- ✖ Lästige Suche nach Schlüsseln
- ✖ Action-Einlagen kommen zu kurz
- ✖ Nervige Abschnitts-Ladezeiten

Steuerung

Je nach Kameraperspektive bewegen sich die Charaktere aus einem anderen Blickwinkel. Die Titelfiguren lassen sich wahlweise mit Tastatur oder Joystick steuern und benötigen nur wenige Tastaturbelegungen, um dem Spieler das Navigieren zu erleichtern.

Installation

Alone in the Dark 4: The new Nightmare siedelt sich mit 250 MB Installationsplatz auf dem Rechner an. Die Ladezeiten zwischen den einzelnen Szenarien betragen bis zu drei Sekunden. Innerhalb der Abschnitte ist ein flüssiges Spiel gewährleistet.

Grafik

Darkworks setzt auf dunkle Grafiken, die den Szenarien eine düstere Stimmung verleihen. Die Charaktermodelle sind in 3D modelliert, während sich die Umgebung mit 2D zufrieden gibt. Besondere Effekte, wie beispielsweise ein Feuer, erlebt der Spieler nur in filmähnlichen Zwischensequenzen. Bei einer geringen Auflösung von 640x480 läuft das Spiel flüssig über Ihren Bildschirm, beinträchtigt jedoch das Sichtfeld. Eine höhere Auflösung könnte zum Ruckeln führen.

Vergleich

Blair Witch Projekt und *Alone in the Dark – The new Nightmare* teilen sich gerechterweise die Spitzenposition. Obwohl *BWP* mit wesentlich besserer Grafik besticht und die düstere Geschichte der Hexe von Blair näher an den Spieler bringt, wartet der vierte Teil der *Alone in the Dark*-Reihe mit zwei unterschiedlichen Spielabläufen auf, in denen der PC-Besitzer zusätzlich den Verlauf durch seine Handlungen verändern kann. Das Schlusslicht bildet *Evil Dead*, das spieltechnisch nicht an die Spitzenreiter heranreichen kann.

Alone in the Dark 4	80%
Blair Witch Project	80%
Evil Dead	66,6%

Seite bewegen. Die Umgebung ist in einzelne, kleine Abschnitte unterteilt, die vor Betreten eine lästige, wenn auch kurze Ladezeit erfordern. Oft ist aber nur der Sprung in einen anderen Abschnitt Ihre letzte Chance, um den blutdürstigen Monstern zu entkommen. Im Gegensatz zu *Blair Witch Project* ist es nicht möglich, an jeder Ecke Ihren derzeitigen Spielstand zu sichern. Vielmehr müssen Sie für dieses Vorhaben Speicheramulette benutzen, die Sie nur selten finden. Ein Todesfall kann Sie somit um Stunden zurückwerfen. Aber keine Panik. *Alone in the Dark 4: The new*





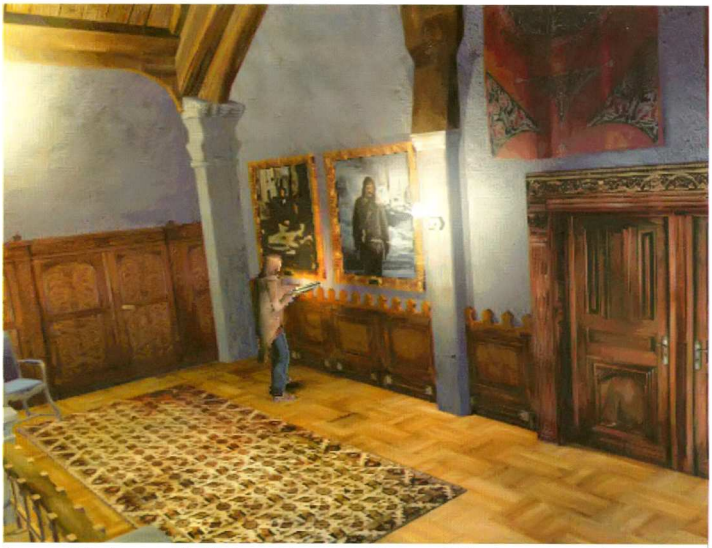
Mit Logik kommen Sie vielen Rätseln schnell auf die Spur. In dieser Szene müssen Sie zunächst die Kerze mit Ihrem Feuerzeug entzünden und erhalten dann einen Hinweis auf eine Geheimtür, die Sie mit Ihrem Brecheisen bearbeiten. Voilà, der Durchgang ist frei.

Kommentar



Tanja Bunke

Alle Achtung! Der vierte Teil der Alone in the Dark-Reihe enttäuscht seine Fans mit Sicherheit nicht. Zwar hätte die grafische Umsetzung etwas zeitgemäßer sein können und der Übergang in die Abschnitte flüssiger, aber das machen gut ausgeklügelte Rätsel, zwei Spielabläufe und massig Action wieder wett.



Augen auf: Auch wenn viele Objekte auf den ersten Blick nur wie Verzierungen aussehen, können diese auf den zweiten Blick einen verstecken Hinweis oder Mechanismus beinhalten.

Nightmare konzentriert sich mehr auf echte Hirnakrobatik als auf Massenschlachtung. Unter anderem treffen Sie auch auf das oft genutzte „Finde Gegenstand A in Raum B und füge Gegenstand A in Gegenstand C aus Raum D ein"-Spielprinzip.

Von allem ein bisschen

Grafisch siedelt sich *Alone in the Dark 4: The new Nightmare* zwischen *Evil Dead* und *Blair Witch Project* an. Die Optik ist zwar nur mittelprächtig, mindert aber nicht den Gesamteindruck des Werkes. Sämtliche Modelle von Freund bis Feind wurden dreidimensional kreiert und bewegen sich auf einem festen 2D-Hintergrund. Die Szenarien sind in einem dunklen Farbton gehalten. Lichteffekte wie bei Gewittern und Schattenspiele runden die düstere Atmosphäre ebenso ab wie die etwas skurrile Geräuschkulisse. Bei einer sich nähernden Gefahr setzt eine unheilschwangere Hintergrundmusik ein. Der Schwierigkeitsgrad steigt mit fortschreitender Spieldauer kontinuierlich. Gleiches gilt auch für die Rätsel. Während Sie anfangs nur Statuen zurechtrücken und Schlüssel aus modrigen Kisten einsammeln, müssen Sie im weiteren Verlauf die Regale einer große Bibliothek nach geheimnisvollen Büchern absuchen und diese in einer vorgegebenen Reihenfolge zurück in die Reihen schieben. Fazit: Rauchende Colts und Hirnwindungen sind garantiert.

Tanja Bunke



Nichts für schwache Nerven: Grausige Anblicke, wie diesen verletzten Mann mit abgetrenntem Arm, sehen Sie des öfteren.



Hol das Stöckchen: Dem Kampf gegen die Kreaturen der Finsternis können Sie nur durch schnelle Flucht entgehen.

Alone in the Dark - The new Nightmare

Mindestens:	P 300 MHz, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	P 500 MHz, 128 MB RAM
Grafik:	OpenGL, Direct3D, DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	1 Spieler pro CD
CD/HD:	2.000 MB/250 MB
Internet:	www.aloneinthedark.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Darkworks/Infogrames
Veröffentlichung:	4. Quartal 2001
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Genre:	Action-Adventure
Testversion:	Version von Juni
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	74%
Sound:	76%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

80%

» Freunde des Grusel-Genres dürfen sich freuen. Im vierten Teil wird massig Gänsehaut geboten. «

The House of the Dead 2



Endgegner wie diesen Monster-Magier müssen Sie mehrfach an bestimmten Stellen treffen, um sie zu bezwingen.

Um es im Sinne des Jugendschutzes auszudrücken: Hier müssen Sie ganze Horden von grunzenden, übellaunigen Monstern derart beschäftigen, dass diese möglichst nicht mehr wissen, wo ihnen der Kopf steht – falls Sie verstehen ... Dies geschieht aus der Ich-Perspektive, wobei der lauffaule Held automatisch durch sechs Levels gelotst wird und sich wie bei *Moorhuhn* nur um die Ausrichtung des Fadenkreuzes kümmert – und darum, dass er keine Ballerfinger-Zerrung erleidet. Klingt nach kruder Arcade-Action simpelster Machart, erweist sich aber wegen der Horroratmosphäre und diverser Spielvarianten (Training; zwei Story-Modi; Endgegner-Klatschen) dennoch als hübscher Zeittotschläger. Manch Actionfreak zockt's sicher öfter durch, um auch noch die letzte Bonuswaffe zu ergattern. Spielhallen-Flair kommt erst recht auf, wenn Sie eine Lightgun besitzen, die einer Bundle-Version sogar beiliegt.

Harald Fränkel

Kommentar



Harald Fränkel

Bussi-Bär-Abonnenten kann ich dieses Spiel nicht empfehlen. Erwachsene Action-Splatter-Fans, die in der Mittagspause gern mal Stress abbauen möchten, sollten einen Blick riskieren. Genial: Sie haben wegen der Einfach-Steuerung sogar eine Hand für die Pizza frei!

The House of the Dead 2

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PII 400, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	Digitalisierte Samples
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, Lightgun
Spielerzahl:	2 Sp./PC, Netzwerk; 2 Sp. pro CD
CD/HD:	413 MB/517 MB
Internet:	www.empireinteractive.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Sega/Empire
Veröffentlichung:	Juni
USK-Altersfreigabe:	Voraus. ab 18 Jahren



» Ballern bis zur Sehnenscheidenentzündung: für Horrorfans ein simpler, aber netter Zeitvertreib. «

Genre:	**Action**
Testversion:	**Testversion v. 5.**
Steuerung:	**Juni**
Ffeedback:	**Sehr gut**
Grafik:	**71%**
Sound:	**74%**
Mehrspieler:	**73%**
Einzelspieler:	

70%

Star Trek: Elite Force – Expansion-Pack



Die Missionen, die Sie mit Captain Proton – einer fiktiven Holodeck-Gestalt – durchleben, sind in Schwarzweiß gehalten.

Bei der Erweiterung zu *Elite Force* schauen die Spieler ohne Internetanbindung ziemlich traurig aus der Wäsche, ist die Zusatz-CD doch weitgehend auf den Mehrspielermodus ausgelegt. Sieben Holomatch-Abenteuer, neun Capture-the-Flag-Szenarien und fünf von Fans kreierte Karten laden zur Online-Schlacht ein. Darüber hinaus dürfen Sie aus zwölf neuen Charakter-Modellen auswählen. Darunter sind unter anderem etwaige Voyager-Insassen wie Tuvok und Captain Janeway nach ihrer Assimilation durch die Borg. In die Haut der durch ihr Verhalten allseits unbeliebten Borg schlüpfen Sie auch selber – bei einem der fünf zusätzlichen Mehrspielermodi. Sollten Sie weder über ISDN- noch über ASDL-Anschluss verfügen, ist der Kauf bei diesem Preis nicht zu empfehlen, da Sie nur zwei recht kurze Einzelspieler-Missionen durchkämpfen können.

Tanja Bunke

Kommentar



Tanja Bunke

Sicherlich ist die Zockergemeinde besonders auf Mehrspielerschlachten aus. Trotz allem sollten auch Spieler ohne Internet ausreichend berücksichtigt und nicht wie hier mit zwei äußerst langweiligen Missionen abgefertigt werden.

Star Trek: Elite Force - Expansion-Pack

Mindestens:	PP II 233 MHz, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win9x-Win2000
Sinnvoll:	P III 400 MHz, 128 MB RAM, moderne 3D-Karte
Grafik:	OpenGL
Sound/Musik:	EAX, DirectSound, A3D3
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	32 Sp. Internet u. Netzwerk; 1 Sp. pro CD
CD/HD:	636MB/715 MB
Internet:	www.ravensoft.com/eliteforce
Sprache:	deutsch/deutsch
Preis:	DM 49,95
Hersteller:	Raven/Activision
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	ab 16 Jahren



» Online-Zocker dürfen sich auf die Erweiterung freuen. Einzelspieler werden deutlich benachteiligt. «

Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**Version Mai**
Steuerung:	**Gut**
Ffeedback:	**Gut**
Grafik:	**82%**
Sound:	**81%**
Mehrspieler:	**81%**
Einzelspieler:	

62%

Aller guten Dinge sind 3



GeForce 3

V8200 Series

New! V8200 Deluxe

- ausgerüstet mit der ersten programmierbaren nFiniteFX engine: NVIDIA GeForce3
- 64 MB High-Speed DDR Video Memory mit Lightspeed Memory Architecture
- Der Video-Eingang unterstützt RealTime 704x480 Video Capture, High-Quality Videokompression und Videobearbeitung
- VideoSecurity: Damit stellen Sie sich Ihr persönliches Sicherheitssystem zusammen.
- High-Quality TV-Ausgang für Spiele oder Präsentationen auf dem TV.
- Die 3D-Brille ermöglicht 3D-Spiele, Bild- und Videodarstellung mit Stereoskop-Effekt
- Die SmartDoctor-Technologie überwacht die Funktionen Ihrer Karte während des Betriebs
- Hochwertige Software im Lieferumfang: ASUS DVD Software, Ulead Videostudio MPEGII-Version, Cyberlink VideoLiveMail, 3DEEP und das neueste 3D-Game



New! V8200 Pure

- ausgerüstet mit der ersten programmierbaren nFiniteFX Engine: nVidia GeForce3
- 64MB high-speed DDR-Videospeicher mit Lightspeed Memory Architecture
- 3,2 Milliarden Samples/Sekunde Fillrate für FSAA (full-scene anti-aliasing)
- 76 GigaFlops (floating point operations/second)
- SmartDoctor Technologie überwacht die Funktionen Ihrer Grafikkarte während des Betriebs.



nVIDIA graphics

ASUS

www.asuscom.de

ASUS®



Chicago Massaker

Der rezessionsgebeutelte Fantasiestaat Temperance in den 20ern: Alkohol, Prostitution und Glücksspiel sind illegal. Einigen Gangstern gelingt es, ein Vermögen mit den ungesetzlichen Gütern und Dienstleistungen zu verdienen. Gegen das organisierte Verbrechen ist die Polizei fast machtlos. Die einzigen echten Gegner sind rivalisierende Mafiosi, die nur ungern ein Stück ihres Kuchens abgeben. Vor diesem Hintergrund erfährt Ihr Spielcharakter Joey Bane, dass sein Vater von Gangstern kaltblütig ermordet wurde, und schwört Rache. Doch zuerst benötigt er schnell Geld, um seine Vendetta zu organisieren, und dazu ist ihm jedes Mittel recht. Eine neue Famiglia ist schnell gegründet, die nötigen Schlägertrupps angeheuert und die teils legalen und illegalen Geschäfte werfen genug Scheinchen ab, um die verpflichteten Ganoven zu bezahlen. Was folgt, ist ein stilechter Bandenkrieg: Aus fahrenden

Schüsse fallen, Glas und Holz splittern, eines Ihrer Geschäfte ist ein Trümmerfeld. Die Schläger des rivalisierenden Gangsterbosses haben ganze Arbeit geleistet. Egal, dafür liefern wir ein explosives Präsent an seine illegale Schnapsbrennerei. KA-WUMM.

Fakten

- 20er-Jahre-Gangster-Flair
- Simulation eines Bandenkrieges
- Strategiespiel mit kleiner WiSim-Komponente
- Komplett in Echtzeit
- Spielprinzip des Vorgängers stark vereinfacht
- Unpräzise Wegfindung

Wagen feuern Ihre Jungs auf die Handlanger des Gegners, Auftragskiller räumen störende Widersacher aus dem Weg und mit der Zeit gelingt es Ihnen, ganze Städte zu kontrollieren.

Das Auge des Gesetzes

Schießereien rufen natürlich sofort die Polizei auf den Plan. Nach großzügigen Zuwendungen drücken die Ordnungshüter aber gerne beide Augen zu. Wird trotzdem mal einer Ihrer Gangster verhaftet und vor Gericht gestellt, bietet sich immer noch die Möglichkeit, Richter und Staatsanwalt zu bestechen. Sollten alle Stricke reißen, bringen Sie Ihren Mann auch über gute Kontakte zum ortsansässigen Gefängnisdirektor wieder frei. Nein, die Polizei stellt kein echtes Hindernis beim Aufbau Ihres Unternehmens dar. Ganz im Gegenteil: Wenn Sie friedlich mit einem Ihrer Gangster in feindliches Territorium eindringen und die gegnerischen Schläger auf Sie das Feuer eröffnen, wird Ihnen eine Polizeistreife in der Nähe die Drecksarbeit abnehmen. Weniger hilfsbereit ist das FBI. Die Staatsagenten sind unbestechlich und setzen sogar Beamte in Zivil ein, um Ihre Machenschaften zu durchkreuzen.

Willkommen in der Familie

Ihr Alter Ego sowie bis zu sieben weitere Gangster bilden die Speerspitze der Organisation. Zusätzlich angeheuerte Schläger sind entweder als Verstärkung der acht Verbrecher im Einsatz, bewachen Geschäfte oder patrouillieren in Ihrem Gebiet. Schläger lassen sich nicht direkt steuern und sind nur im offenen Kampf nützlich. Ausschließlich Gangster verfügen über Spezialfähigkeiten, die ihnen erlauben, Attentate oder Sprengstoffanschläge zu verüben, Richter und Polizeibeamte zu „überreden" oder mit einem Fluchtwagen schneller zu fahren. Nach jeder erfolgreichen



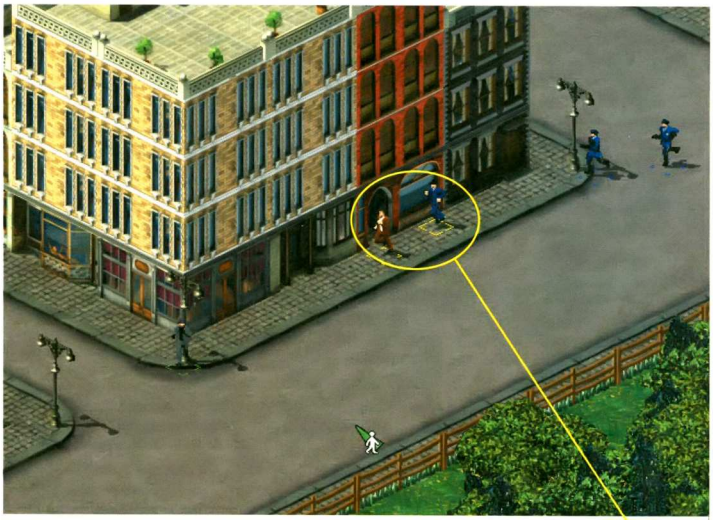
Offensichtlich ein Bug: Das Auto steckt mitten auf der Straße fest und lässt sich nicht mehr wegfahren. Ein Gangster befestigt eine Sprengladung, um das Hindernis zu beseitigen.



Ein ganz normaler Tag in einer Kleinstadt: 27 Tote zeugen von geschäftstüchtigen Gangstern.



In diesem Haus ist eine Spielhölle versteckt, die 440 Mücken pro Stunde abwirft.



Die Polizei, dein Freund und Helfer: Provoziert durch unseren Gangster, eröffnet der Gegner das Feuer. Sofort reagieren die beiden Polizisten in der Nähe und jagen den Verbrechern hinterher.

Mission dürfen Sie die Fähigkeiten Ihrer Gangster weiterbilden und erhalten so bald eine sehr schlagkräftige und vielseitige Truppe, vorausgesetzt natürlich, dass Ihre Schergen keine jahrelangen Haftstrafen in einem Bundesgefängnis absitzen und die zahllosen Feuergefechte überleben.

Gewaltakt

Im Gegensatz zum Vorgänger sind Ihre Möglichkeiten in *Gangsters 2* stark eingeschränkt. Sie müssen keine Schutzgelder erpressen, es macht wenig Sinn, Regierungsbeamte auszuknipsen, ein funktionierendes Warenwirtschaftssystem suchen Sie vergeblich und die Meinung der Öffentlichkeit ist irrelevant, denn Bürgermeister können Sie ohnehin nicht werden. Dafür stehen die Gefechte im Mittelpunkt. Nur durch brutale Gewalt ringen Sie gegnerischen Banden Stadtviertel ab, meist nach einem recht simplen Prinzip: Aus einem fahrenden Fahrzeug lassen Sie Ihre Jungs die Gegner auf offener Straße abknallen und dezimieren so die gegnerische Schlägerarmee. Bis die Polizei vor Ort ist, sind sie längst geflüchtet. Sobald sich die Lage beruhigt hat, können Sie das Gebiet einnehmen. Schade nur, dass diese an sich spannenden Momente durch die Grafik nur in unzureichender Qualität wiedergegeben werden. Selbst in der relativ detaillierten Straßenansicht, die immerhin gerade noch dem heutigen Standard genügt, sehen diese Szenen unspektakulär aus. Um die Übersicht zu behalten, müssen Sie zwangsläufig herauszoomen, wodurch sämtliche Details und ein Großteil der Atmosphäre verloren gehen.



Schusswechsel zwischen Autos: Gangster in Fahrzeugen sind in Feuergefechten relativ gut geschützt und werden nicht so leicht verletzt. Explodiert jedoch das Auto, sind alle Insassen tot.



In den übersichtlichen Zoomstufen können Sie prima Ihr weiteres Vorgehen planen. Grüne Bereiche unterliegen bereits Ihrer Kontrolle, die gelben sind noch in der Hand feindlicher Mafiosi.

Ja wo laufen sie denn?

Anscheinend will uns Hothouse glauben machen, die Gangster des frühen 20. Jahrhunderts hätten Stil und wären Kindern ein Vorbild: Ihre gedungenen Schießgesellen überschreiten die Straße immer nur im rechten Winkel und würden niemals eine Kreuzung diagonal überqueren, selbst wenn die Luft extrem bleihaltig wird und sie deswegen abkratzen. Vermutlich hat Mutti ihnen gesagt, dass man das nicht macht. Ähnlich verhalten sie sich am Steuer eines Fahrzeugs: Niemals würden sie das Auto mitten auf einer Straße wenden, sondern fahren brav bis zur nächsten Abzweigung. Geparkt wird nur in Fahrtrichtung und natürlich nur dort, wo es gestattet ist. Kurz gesagt, die Steuerung Ihrer Einheiten ist eine Katastrophe. Mit ungläubigem Entsetzen werden Sie mehr als einmal mitverfolgen, wie Ihre Gangster völlig bescheuert durch die Gegend tapsen oder mit dem Auto eine kleine Spritztour durch feindliches Gebiet unternehmen, weil sie die letzte Abzweigung verpasst haben. Gleichermaßen chaotisch ist die Wegfindung, gerade weil Sie keine Wegpunkte setzen können. Da können Sie schon fast froh sein, dass sich die Gegner-KI ebenfalls durch dämliches Vorgehen auszeichnet, sonst wäre ein Sieg bei der zahlenmäßigen Unterlegenheit gar nicht möglich.

Alexander Geltenpoth

Vergleich

Verbrechen kann sich – spielspaßtechnisch – lohnen, zumindest wenn Sie zu den anspruchsvolleren Titeln wie *Der Clou! 2* oder dem ersten Teil von *Gangsters* greifen. Nachdem die Grafikqualität von *Gangsters 2* nicht ausreicht, um fehlende Optionen auszugleichen und zudem Steuerungsmängel das Vergnügen mindern, schneidet das Spiel denkbar schlecht ab. Nur Raub ist noch einseitiger und damit langweiliger.

Der Clou! 2	78%
Gangsters	74%
Gangsters 2	52%
Raub	8%

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Eine wirklich peinliche Vorstellung, die Hothouse da abliefert. Inhaltlich gibt Gangsters 2 dem Spieler nicht genug Möglichkeiten an die Hand, um die Mängel der Grafik auszugleichen. Wo der Vorgänger noch anspruchsvoll und vielseitig war, treten nun unspektakuläre Straßenschlachten in den Vordergrund, die Sie kaum kontrollieren können. Entstehende Atmosphäre wird im Keim erstickt. Zu häufig müssen Sie sich über Mängel in der Steuerung oder Darstellung ärgern, als dass gehobener Spielspaß aufkommen könnte.

Gangsters 2

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	4 Sp. Netzw., Internet/4 Sp. pro CD
CD/HD:	590 MB/590 MB
Internet:	www.eidos.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Hothouse/Eidos
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

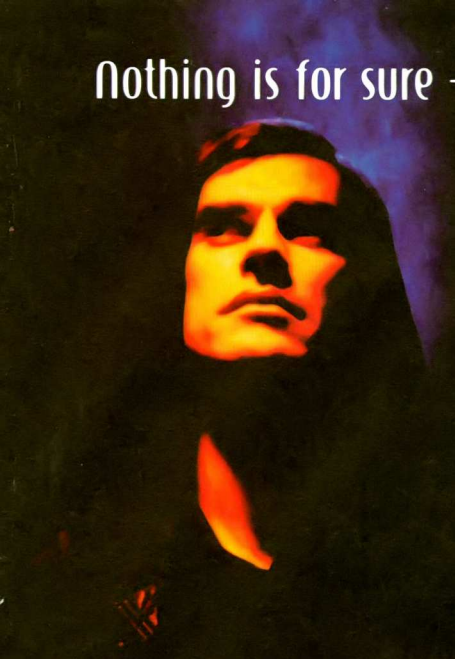


Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	–
Grafik:	56%
Sound:	61%
Mehrspieler:	54%
Einzelspieler:	

52%

» Der abgespeckte Vorgänger in Echtzeit: Mängel an Grafik und Steuerung vermiesen den Spielspaß. «

Nothing is for sure – except your fear.



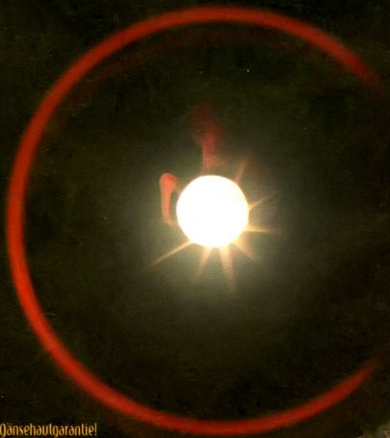
„Gruseliger als Resident Evil: Die neue Dimension des Grauens."
Players 05/01

„Ein schauriges Festmahl für's Auge und garantiert nichts für Spieler mit schwachen Nerven."
Playzone 05/01

„Harte Zeiten für Resident Evil! Der fantastische Superhit für PSone!"
PlayPlaystation 04/01

"Am Ende der PSone-Ära bahnt sich mit Alone in the Dark 4 ein echter Resident-Killer an."
PSG 5/01

„Schon jetzt darf man sagen, daß wohl kaum ein anderes Spiel eine derart angsteinflößende Atmosphäre schafft."
OPM 05/01

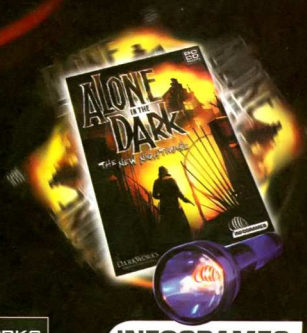


ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

Gänsehautgarantie!
Besiege Deine Furcht in den „Alone in the Dark-Horrorfilmnächten":

- Fr 15.06.01 CinemaxX Dresden
- Sa 16.06.01 CinemaxX Berlin Colosseum
- So 17.06.01 CinemaxX Hamburg Dammtor
- Fr 22.06.01 CinemaxX Essen
- Sa 23.06.01 MaxX Stuttgart (im SI-Zentrum)
- So 24.06.01 MaxX München
- Fr 29.06.01 CinemaxX Offenbach

— www.aloneinthedark.com —



Coming soon on PC CD ROM
Coming soon on Dreamcast.
PlayStation
GAME BOY COLOR
DARKWORKS
INFOGRAMES

© INFOGRAMES 2001 Alone in the Dark is a trademark of INFOGRAMES, developed by Darkworks. Dreamcast is a registered trademark of Sega Entreprises, Ltd - GAME BOY is a trademark of NINTENDO CO, Ltd "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. - PIMENT - RC Paris B 316 486 406.



PC ACTION GOLD

Dennis Tito ist eigentlich ziemlich blöd. Blätterte dieser doch jüngst 20 Millionen Dollar auf den Tisch, um mal eben fünf Tage lang in einem Dixi-Klo-großen Stahlhaufen durch die Galaxis zu zuckeln. Billiger, bequemer und viel besser hätte er's mit Startopia haben können...

Abenteuer Weltraum

Fakten

- Kampagne mit 14 Missionen
- Endlosspiel
- Neun Alien-Rassen
- 48 bespielbare Einzelabschnitte pro Raumstation
- Über 40 Einrichtungen
- Mehrspielermodus für vier Spieler

Vergleicht man die blecherne Realität heutiger Raumstationen der „Marke" MIR mit den schicken Visionen diverser Sci-Fi-Autoren und -Regisseure, herrscht doch noch eine ziemlich große Diskrepanz zwischen Wunsch und Wirklichkeit. Darf man der vom Entwicklerteam Mucky Foot ausgeheckten Storyline allerdings Glauben schenken, schweben schon in Kürze eine Vielzahl hochmoderner Weltraum-Hotels durch die Galaxis. Im Spiel heißt eines davon Startopia und Ihre Aufgabe ist es, daraus eine technisch funktionierende und wirtschaftlich florierende Raumstation zu machen.

Kerkermeister goes Weltraum

Den Einstieg in Ihren neuen Job als Stationsvorsteher im Weltall erleichtert Ihnen dankenswerterweise ein fünfteiliges Tutorial, das Sie mit der Steuerung und den wichtigsten Funktionen des Spiels vertraut macht. Liebhaber der Kerkermeister-Simulation *Dungeon Keeper* dürften sich übrigens besonders rasch zurechtfinden, denn Optik und Steuerung sind sehr ähnlich. Die Erklärung hierfür liefert die Tatsache, dass sich das Entwicklerteam Mucky Foot aus ehemaligen Bullfrog-Mitarbeitern zusammensetzt, die zuvor allesamt auch an der *Dungeon Keeper*-Reihe mitgeschraubt haben. Nach dem Tutorial erwartet Sie eine zwölf Missionen umfassende Kampagne oder der „Sandkastenmodus", hinter dem sich das Endlosspiel verbirgt. Und wer sich in den Weiten des Universums etwas einsam vorkommt, darf sich mit bis zu drei menschlichen Kontrahenten im Netzwerk oder Internet verlustieren.



Let's dance: Eine coole Disco lockt viele Besucher an.

Ene, Mene, Miste – es rappelt in der Kiste

Egal, für welchen Modus Sie sich entscheiden, am Anfang finden Sie sich stets mit einigen Konstruktionskisten auf dem untersten Deck, der Technologieebene Ihrer (noch) leeren Raumstation wieder. Hier können später alle Gebäude errichtet werden, die der Forschung, dem Handel und dem Betrieb der Weltraumsiedlung dienen. Jede Station verfügt über drei übereinander liegende Decks (Technologie-, Vergnügungs-, Biodeck), die sich jeweils in 16 Abschnitte unterteilen. Um einen neuen Abschnitt betreten zu können, müssen Sie lediglich das Tor öffnen, was allerdings ein paar Energieeinheiten kostet. Denn Energie ist die Währung im Weltall und die ist kostbar. Ihre Auftraggeber haben Ihnen zu Spielbeginn



Feuer frei: Diesen ungebetenen Besucher nehmen die Wachleute Ihrer Raumstation sogleich ins Visier.

Auf der Raumstation Startopia wartet eine Menge Arbeit auf Sie.

Vergleich

Startopia ist ein bunter Mix aus den genannten drei Vergleichsspielen und bietet von allem etwas. Grafisch kann der spaßigen Weltraum-Sim keiner der Titel das Wasser reichen, spielerisch lediglich *Anno 1602*. Bei *Tropico* spielt im Vergleich zu *Startopia* die Politik eine wichtige Rolle und am heimlichen Vorbild *Dungeon Keeper 2* nagt bereits ein wenig der Zahn der Zeit.

Anno 1602	88%
Startopia	86%
Tropico	85%
Dungeon Keeper 2 (abgewertet)	83%

freundlicherweise noch ein paar Scuzzer-Droiden spendiert, die, ähnlich wie die Imps bei *Dungeon Keeper*, alle Reparatur- und Wartungsarbeiten ausführen. Mit deren Hilfe lässt sich die Grundausstattung jeder Weltraumstation errichten: Ein Energiekollektor, Schlafkojen mit Waschzelle für die Bewohner, ein Nahrungsautomat, das Droidenladegerät und eine Schleuse, über die die zahlreichen Besucher in die Station gelangen. Alles in allem nicht wirklich viel, deswegen müssen Sie wohl oder übel auf die Dienste des alten Sternenhändlers Arona zurückgreifen, der Sie mit weiteren Raum-Konstruktionen und Droiden versorgt – allerdings zu Wucherpreisen. Deswegen ist es immens wichtig, schleunigst ein eigenes Raumdock aus dem Boden zu stampfen. Dies ermöglicht Geschäfte mit anderen Händlern zu sehr viel moderateren Konditionen. Weist Ihr Energiekonto später einen hohen Betrag aus, können Sie sich auch eine Fabrik gönnen, die – in Zusammenarbeit mit Ihrer Forschungsabteilung – alle möglichen Güter, Baupläne, Technologien und Droiden produziert.

Liebe auf den ersten Klick

Das Ausbauen Ihrer Raumstation geht überaus einfach von der Hand. Mit der linken Maustaste nehmen Sie Gegenstände auf, mit der rechten Maustaste aktivieren Sie diese oder sprechen mit Ihren Angestellten oder anderen Aliens. Und mittels Mausrad und Links-Rechts-Bewegungen justieren Sie die Kamera. Bei manchen Gebäudetypen genügt es allerdings nicht, diese einfach irgendwo zu platzieren. Stationen wie das Raumdock, die Fabrik oder das Labor funktionieren nicht selbstständig, sondern verlangen nach fähigem Personal. Dies müssen Sie aus den neun verschiedenen Alienrassen rekrutieren, mit denen Sie es im Spiel zu tun kriegen und die allesamt unterschiedliche Vorlieben und Fähigkeiten besitzen.

So sind beispielsweise die Greys begnadete Mediziner, während die groulenischen Salzferkel technisch top sind und die Fähigkeiten der Turraken in der Forschungssarbeit am besten zur Geltung kommen. Doch damit nicht genug. Jedes Individuum dieses bunten Alien-Potpourris verfügt über eine eigene Biografie inklusive Strafakte. Das Personal- und Besuchermanagement läuft über ein eigenes Menü ab, in dem zahllose Daten und Statistiken zusammenlaufen, was allerdings ziemlich umständlich und unübersichtlich geraten ist. So artet die Suche nach einer bestimmten Alien-Rasse oder einem Angestellten des Öfteren in unnötig komplizierte Arbeit aus.

Weltall-Puff

Undank ist bekanntlich der Welt Lohn. Da stampfen Sie eine funktionierende und florierende Raumstation aus dem Boden, schaffen zahlreiche Arbeitsplätze und bereichern die Galaxis somit ungemein – und was wollen die Bewohner und



In der Weltraum-Spelunke treffen sich die Aliens gerne nach der Arbeit, um sich kräftig einen hinter die Binde zu kippen.



In diesem Liebesnest warten zwei Angestellte auf die willige Kundschaft. Und die dürfte nicht lange auf sich warten lassen ...

Kommentar



Christian Sauerteig

Auch wenn Mucky Foot viele Ideen und nützliche Features bei Dungeon Keeper abgekupfert hat, ist Startopia keinesfalls eine billige Kopie der Kerkermeister-Simulation. Abgesehen von Anno 1602 ist es bis dato keinem Aufbaustrategiespiel gelungen, Handel und Aufbau derart perfekt miteinander zu verknüpfen. Darüber hinaus bietet das Weltraumszenario reichlich spielerischen Tiefgang, verknüpft mit einer gehörigen Portion Humor. Ärgerlich nur, dass das Personalmanagement etwas misslungen ist und die letzten vier Missionen der Kampagne für manchen Spieler einen Tick zu schwer sein dürften. Aber allein der Mut, mal nicht irgendwelche knuffigen Leutchen Dörfer in Wald und Wiese errichten zu lassen und das Ganze gar noch mit reichlich Witz zu würzen, hebt Startopia positiv aus dem ganzen Einheitsbrei im Genre heraus.



Neun Alienrassen tummeln sich auf Startopia. Jedes einzelne Individuum hat eine eigene Biografie!

Besucher? Spaß! Begnügte man sich anfangs noch mit einer Schlafkoje und Gruppen-Nasszelle, sehnen sich die Aliens nun nach mehr. Diese Sucht lässt sich auf dem Vergnügungsdeck befriedigen, wo Luxushotels, Kneipen, edle Cocktailbars, schicke Restaurants, ausgewählte Einkaufsparadiese und lukrative Freudenhäuser auf die willige Kundschaft warten. Darüber hinaus empfiehlt sich des Öfteren ein Abstecher aufs Biodeck. Hier zieht es gestresste Aliens und viele Besucher zum Entspannen hin. Unter einer Glaskuppel mit freiem Blick auf die Milchstraße findet sich eine prächtige Flora und Fauna. Karmarama-Bauern bauen auf Wunsch Pflanzen an und in *Populous*-Manier können Sie die Biosphäre ganz nach Ihren Wünschen formen, die Landschaft anheben oder absenken, die Bodentemperatur ändern und Wasser einleiten. Das Experimentieren lohnt, da unter den verschiedensten Bedingungen die unterschiedlichsten Dinge gedeihen.

Filmreif

In der Kampagne haben Sie es auf jeden Fall und im Endlosspiel optional mit anderen Stationsmanagern zu tun, die die bis zu 48 Sektoren einer Raumstation bevölkern. Übergriffe sind nicht zu vermeiden und sehr simpel gehalten. Per Mausklick bestimmen Sie einen Sammelpunkt und hetzen Ihre Kampfeinheiten und Polizei-Scuzzer auf ungebetene Eindringlinge und feindliche Einheiten. Klingt recht einfach, ist aber im fortschreitenden Kampagnenmodus ein ganz schön hartes Stück Arbeit. Ebenso wie die Kampfhandlungen ist das ganze Spiel grafisch eindrucksvoll in Szene gesetzt. Gerade bei den einzelnen Alienrassen gingen die Grafiker mit viel Detailliebe zu Werk und selbst bei näherem Heranzoomen verpixeln weder Gebäude noch Bewohner – allerdings verlangt die volle Grafikpracht bei größeren Ausbaustufen nach einem PIII-Prozessor. Großartig gelungen ist auch die Soundkulisse mitsamt ihrem filmreifen Soundtrack, der für zusätzliche Atmosphäre sorgt und von dem sich so manches andere PC-Spiel gerne eine Scheibe abschneiden darf.

Christian Sauerteig



Eine der wichtigsten Einrichtungen Ihrer Station ist die Forschungsabteilung, die von diesem putzigen Kerl beackert wird.

Startopia

Mindestens:	PII 350, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 750, 128 MB RAM, 16-MB-Grafikkarte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-4 Netzwerk, Internet (1 Sp./CD)
CD/HD:	675 MB/ca. 365-550 MB
Internet:	www.startopia.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Mucky Foot/Eidos
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

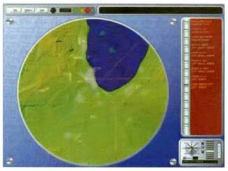


Genre:	**Aufbaustrategie**
Testversion:	**Pre-Master Mai 2001**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**84%**
Sound:	**86%**
Mehrspieler:	**86%**
Einzelspieler:	

» Klasse Aufbaustrategie mal anders: Wer hätte gedacht, dass Weltallbesiedlung so viel Spaß macht? «

86%

Air Command 3.0



Wollten Sie mal wissen, wie es Flughäfen schaffen, hunderte Jets in der Luft zu dirigieren, ohne dass es zu Kollisionen kommt? *Air Command 3.0* simuliert den Arbeitsalltag eines Fluglotsen, d. h., Sie weisen den Maschinen eine passende Flughöhe zu, korrigieren notfalls den Kurs und geben gleichzeitig anderen Fliegern die Starterlaubnis. Dabei starren Sie die ganze Zeit auf den Radarschirm und hören sich die Funksprüche an. Total öde. **ag**

Mindestens: P 133, 16 MB RAM, Win95/98
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Shrapnel Games
Preis: Ca. DM 80,-
Genre: Simulation
Grafik: 5% **Sound:** 20%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:**
10%

Der Stallmeister



Pferdefreunde aufgepasst! Beim *Stallmeister* ersteigern Sie als ebensolcher Pferde und gönnen sich die besten Trainer. Kohle wird mit Wetten oder dem Verkauf gezüchteter Pracht-Gäule verdient, was spielerisch alles jedoch ziemlich dürftig umgesetzt wurde. Grafisch bewegt sich die Pferderennsimulation zwischen Excel-Tabelle und Sharware-Spielchen, und wer nicht gerade ein fanatischer Anhänger der sonntäglichen n-tv-Telewette ist, findet's sicher zum Wiehern. **cs**

Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik: Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Hersteller: Midas Games
Preis: Preis: Ca. DM 70,-
Genre: Genre: WiSim
Grafik: 31% **Sound:** 26%
Mehrspieler: 36% **Einzelspieler:**
34%

Economic War



Als Staatschef lenken Sie bei dieser Mischung aus Aufbaustrategiespiel und WiSim die Geschicke einer Nation aus der *Sim City*-Perspektive. Dabei müssen Sie die Wirtschaft ankurbeln, neue Technologien erforschen und diplomatisches Geschick beweisen. Klingt schwer, ist kinderleicht. Wer bestehen will, baut einfach ein paar Fabriken und hält die Steuerrate konstant. Schon läuft alles wie geschmiert und die Leute sind glücklich – schnarch! **cs**

Mindestens: P 200, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik: Direct3D, DirectSound, 6 Sp. Internet
Hersteller: Monte Cristo
Preis: Ca. DM 70,-
Genre: WiSim
Grafik: 67% **Sound:** 71%
Mehrspieler: 58% **Einzelspieler:**
55%

Mr. Driller



In der PC-Umsetzung des Konsolen-Spieles *Mr. Driller* bohren Sie sich durch ein aufgestautes *Tetris*-Feld, bis Ihnen die Luft ausbleibt. Diese füllen Sie mit Reserven wieder auf, die Sie im Klotzszenario einsammeln. Mit drei Spieloptionen, die sich auf ein Zeitrennen, einen Überlebenskampf und einen Arcade-Modus begrenzen, bietet *Mr. Driller* nicht viel Auswahl und eine etwas dröge Grafikfassade. Trotzdem besteht akute Suchtgefahr wie einst bei *Tetris*. **tabu**

Mindestens: P 200, 64 MB RAM, Win9x/2000
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Namco LTD./Midas Games
Preis: DM 29,95
Genre: Geschicklichkeit
Grafik: 43% **Sound:** 41%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:**
74%

Asterix – Maximum Gaudium



Wilde Fress- und Prügelorgien erwarten Sie in Infogrames' neuem *Asterix*-Spiel. Wahlweise als Obelix, Asterix, Frau Methusalix oder Troubadix nehmen Sie an 14 Wettkämpfen teil, um als Sieger beim großen Festmahl neben Majestix sitzen zu dürfen. Dabei kicken Sie Römer und Wildschweine durch die Gegend und liefern sich abenteuerwitzige Rennen mit Ihren Kontrahenten. Ein lustiger Zeitvertreib für zwischendurch. **bb**

Mindestens: P 200 Mhz, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: UDS/Infogrames
Preis: Ca. DM 60,-
Genre: Action
Grafik: 65% **Sound:** 68%
Mehrspieler: 75% **Einzelspieler:**
73%

Heroes Chronicles: The Final Chapters



The Final Chapters verspricht eine letzte, epische Auseinandersetzung in der Welt von *Heroes of Might & Magic*, bevor *Heroes 4* veröffentlicht wird. Enthalten sind zwei typische Kampagnen mit je acht Missionen, in denen Sie Helden aufpäppeln, Armeen ausheben, Schlachten schlagen und Städte erobern. Wie bei den bereits veröffentlichten Teilen der *Chronicles*-Serie fehlt leider der Mehrspielermodus sowie ein Karten- und Missionseditor. **ag**

Mindestens: P133, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: 3DF/Infogrames
Preis: Ca. DM 50,-
Genre: Rund. Strategie
Grafik: 64% **Sound:** 68%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:**
75%

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

Spiele Versand OKAY SOFT
12 Jahre Service
Tel. 09674-1279 Fax -1294
92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

Action Pack (Take 2)	DV	49,90	CIA Operative	US	82,90	Die Siedler 3 Gold Ed.	DV	41,90	F1 Racing Champions.	DV	79,90	Kärna Boomslang 2000	199,90	Red Faction *	US	i.V.	- incl. DVD *	DV	32,90
Age of Empire Col. Ed.	DV	76,90	Clive Barkers Undying	DA	75,90	- Geh. der Amazonen	DV	12,90	Fallout 2	DV	19,90	Max Payne *	EV	i.V.	Rim -Battle Planets	DV	69,90	Sudden Strike Forever	DV	58,90
America	DV	62,90	Codename Eagle	DA	19,90	- off. Mission CD	DV	12,90	Fallout Tactics	DV	79,90	Medal o.Honor Allied *	EV	i.V.	Rune Halls of Valhalla	US	64,90	Summoner	EV	75,90
Am. McGee's Alice	DV	45,90	Commandos 2 *	DV	89,90	Die Siedler 4	DV	78,90	Fallout Tactics	EV	78,90	Metal Gear Solid	DV	39,90	Rune Halls of Valhalla	DV	42,90	Tachyon	DA	22,90
Anarchy Online *	US	i.V.	Conflict Zone *	DV	79,90	Die Sims Party o.Ende	DV	36,90	Fly 2	US	112,90	Might + Magic 8	DV	28,90	Serious Sam	DA	49,90	Train Simulator *	DV	112,90
Anno 1503 *	DV	82,90	Counter-Strike	US	25,90	- Das volle Leben	DV	32,90	Gothic	DV	74,90	Monkey Island 4	DV	82,90	Serious Sam	US	64,90	Tribes 2	DA	71,90
Anno 1602 Königsed.	DV	59,90	Crimson Skies	DV	83,90	Doom 3 *	EV	i.V.	Grand Theft Auto 2	DV	16,90	Myst 3 Exile	US	134,90	Severance	DV	75,90	Tribes 2	EV	79,90
Anstoss Action	DV	76,90	Cultures Doublepack	DV	59,90	Duke Nukem Forever *	EV	79,90	Gunman Chronicles	EV	49,90	- Collectors Edition	US	209,90	Sidewinder GameVoice		92,90	Tropico	DV	78,90
B-17 Flying Fortress 2	DV	62,90	- Mission CD	DV	29,90	Dune 2000	DV	32,90	Halflife -Blue Shift *	DV	31,90	Nascar Racing 4	DA	49,90	Siege of Avalon # JE	DV	29,90	UO: Third Dawn	DV	29,90
Baldurs Gate 2-Thron*	DV	i.V.	D.Geheimnis d.DruidenD	V	79,90	Emperor Battle for D.*	EV	i.V.	Halflife -Blue Shift *	EV	32,90	Need for Speed 4	DV	29,90	Silent Hunter 2 *	DV	76,90	Unreal -Tournament	EV	28,90
- Throne of B. *	US	75,90	Delta Force Land War.	DA	45,90	Emperor Schlacht um*	DV	83,90	- Generation Pack v2	DV	49,90	No one lives forever	DV	75,90	Sim City 3000	DV	29,90	Unreal 2 *	EV	i.V.
Battle Isle 4	DV	29,90	Der Clou 2	DV	75,90	Empire Earth *	DV	i.V.	Heavy Metal FAKK 2	DV	39,90	Nocturne	DV	19,90	SOF -AddOn	DA	26,90	USAF Jets	EV	44,90
Black & White	DV	79,90	Desperados	DV	79,90	Eurofighter Typhoon	DV	76,90	HoM+M 3 Complete	US	92,90	Operation Flashpoint *	DA	75,90	Soldier of Fortune 2 *	EV	i.V.	Vampire	DV	49,90
Black & White	EV	92,90	Diablo 2 -Ltd. Edition	DV	39,90	Eurofighter Typhoon	EV	79,90	Hidden&Dangerous 2*	US	i.V.	Operation Flashpoint *	EV	79,90	Star Trek Away Team	DV	72,90	X-Com Enforcer	US	109,90
Bundesliga Manager X	DV	85,90	- Lord of Destruction *	DV	59,90	Everquest Scars of Vel.	DA	42,90	Icewind Dale & Heart	DV	78,90	Planescape Torment	DV	39,90	Star Trek: Voyager	ML	49,90			
C+C Yuri's Revenge *	DV	i.V.	- Lord of Destruction *	EV	i.V.	Evil Dead	DA	76,90	- Heart o.Winter	DV	46,90	Pool of Radiance 2 *	DV	i.V.	- Expansion Pack	DV	42,90			
C+C 3: Renegade *	EV	i.V.	Die Gilde *	DV	76,90	Evil Dead	US	109,90	JA 2 unfinished Busin.	DV	28,90	Q. 3 -Team Arena	EV	49,90	Starcraft + Broodwar*	DV	26,90			

Versandkosten: Vorauskasse 5,98, Nachnahme 9.98 + Zkgb., ab DM 149.- Lieferwert versandkostenfrei (Inland), kein Ladengeschäft * bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen erwünscht.

21.05.2001

www.OKAYSOFT.de

Roland Garros 2001



Ein Doppel können Sie mit bis zu vier Spielern an einem PC zocken. Hier treten wir zu einem Mixed auf Rasen an.

Auch bei der Version 2001 von *Roland Garros* macht es nicht nur Sadisten Spaß, hilflose Filzbälle zu schlagen. Der Sound mit lustig stöhnenden Damen, unruhigen Zuschauern und mahnenden Schiris produziert dabei mehr Atmosphäre als die – wenigstens ordentliche – Grafik. Der Spieler tritt auf den vier üblichen Belägen an; entweder im einzelnen Match mit variabler Schwierigkeit oder bei von Runde zu Runde härter werdenden Turnieren. Um sich an die Steuerung zu gewöhnen, zielt er vorher beim drögen Training an der Ballkanone auf Verkehrshütchen – besser ist das. Mit zwei Tasten können Sie über- oder unterschneiden und die Schlagweite bestimmen. Andere direkte Einflussmöglichkeiten, die Profis eventuell erwarten, hat wohl der Hund der Programmierer gefressen: Varianten wie Schmettern oder Lob ergeben sich aus der Stellung der Spieler zum Ball. Irgendwie. Wie genau, weiß man nicht.

Harald Fränkel

Kommentar



Harald Fränkel

Ich verlange nicht, dass ich per Tastendruck eine Pausenbanane essen kann. Aber so ein Hechter wär z. B. schon mal nett. Lustig ist Garros 2001 trotzdem, auch wenn bei den wenig variablen Ballwechseln schnell Déjà-vu-Erlebnisse entstehen.

Roland Garros 2001

Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	4 Spieler an einem PC
CD/HD:	581 MB/518 MB
Internet:	http://rolandgarros.cryogame.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Carapace/Cryo
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Das Sportgenre hat Besseres zu bieten. Wenn's aber unbedingt Tennis sein muss, dann dieses Spiel. «

Genre:	Sport
Testversion:	Master vom 14.5.2001
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	–
Grafik:	66%
Sound:	78%
Mehrspieler:	72%
Einzelspieler:	

68%

Feuerwehr 3D



Sie rennen in Ego-Shooter-Manier rum, allerdings ballern Sie mit einem Strahlrohr auf Lagerfeuer-„Brände", sammeln Geldkoffer und spritzen Schlägertypen nass. Nur ein Level? Magerquark-Technik? Ein Spielprinzip, das schneller öde wird, als jede Feuerwehr anrücken kann? Genial, DER Geheimtipp für genervte Eltern! Geben Sie das Spiel Ihrem Sprössling. Sie ersticken das Wenn-ich-groß-bin-will-ich-Feuerwehrmann-werden-Genöle im Keim. **hfr**

Mindestens:	PII 450, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Twinbits/Ari Data
Preis:	Ca. DM 30,-
Genre:	Action
Grafik:	32% **Sound:** 23%
Mehrspieler:	– **Einzelspieler:**

20%

Kartoffelpüree – Der Gemüse-Shooter



Man spielt nicht mit dem Essen: An diesen Rat hat sich das Entwicklerteam Anvil-Soft nicht gehalten und ein Ballerspiel entworfen, bei dem Sie Gemüse und Obst in Kompott verwandeln. In fünf grafisch und spieltechnisch langweilig aufgebauten Levels schießen Sie auf Apfel, Banane und Co., matschen zusätzliche Endgegner zu Brei und retten somit die Welt vor der Kartoffelinvasion. Der nervige Sound rundet das Desaster ab. Fazit: Ungenießbar! **tabu**

Mindestens:	P 233, 64 MB RAM, Win9x
Technik:	Direct3D, OpenGL, DirectSound
Hersteller:	JoWooD/Infogrames
Preis:	Ca. DM 30,-
Genre:	Geschicklichkeit
Grafik:	18% **Sound:** 16%
Mehrspieler:	– **Einzelspieler:**

23%

Moorhuhn Winter-Edition

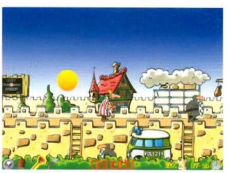


Seit dem 18. März steht es im Netz, die großteils mit Luft gefüllte Kaufpackung gibt es jetzt. In der Winter-Edition von *Moorhuhn 2* geht es erneut darum, Federvieh vors Fadenkreuz zu locken. Das Team um Frank Ziemlinski hat die Landschaft zur Linken um eine Grabstätte erweitert und neue Gimmicks wie den Schneeflockenbonus eingebaut. Profis schaffen über 5.000 Punkte und gieren nach *Moorhuhn 3*, anspruchsvollere Spieler ignorieren das Billigspiel. **jh**

Mindestens:	PII 233, 64 MB RAM, Win 9x/2x/Me/NT
Technik:	Direct Draw, Direkt Sound, CD-Audio
Hersteller:	Phenomedia/Ravensburger Interactive
Preis:	Ca. DM 25,-
Genre:	Action
Grafik:	39% **Sound:** 25%
Mehrspieler:	– **Einzelspieler:**

31%

Werner 100% Schwarzarbeit



Bierkönig Werner und seine Baugenossen arbeiten schwarz. Kein Wunder, dass Polizei und Finanzamt ihnen auf die Pelle rücken, um dem illegalen Treiben Einhalt zu gebieten. Bewaffnet mit Fliegenklatsche, Pümpel-Armbrust und Negerkuss-MG wehren Sie als Werner die Beamten von der Baustelle ab. Neben diesem miesen Spiel finden Sie auf der CD weitere Minigames sowie zahlreiche Goodies, etwa Bildschirmschoner oder das Werner-Quiz. **bb**

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Software
Hersteller:	Paraworld AG/Achterbahn AG
Preis:	DM 29,90
Genre:	Geschicklichkeit
Grafik:	15% **Sound:** 18%
Mehrspieler:	– **Einzelspieler:**

7%

Impressum

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

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
Benjamin Bezold, 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 Schrufer, Richard Schiller, 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 Ritter

Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

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.: 01805/959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805/959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882
Fax: 06246/882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis, 12 Ausgaben:
PC Action CD öS 909,-
PC Action DVD öS 900,-

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

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

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

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

ANZEIGENASSISTENZ:
Annett Heinze (-345)

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.

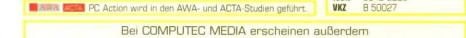
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC 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 der die Anzeige erschienen ist, sowie der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat.

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

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



Die PC ACTION 08/2001 erscheint am 18. Juli 2001

Spielerforum

Seite 104



Half-Life

Geniales Tool: Mit Xtreme-Tactix planen Sie den nächsten Clanwar mit Ihren Mitspielern online!

Seite 116



Black & White

Wieder mit viel B&W-Software auf CD: u. a. ein Fußball-Feld zum Bolzen.

Inhalt

Age of Empires 2 118
Online-Szene im Wandel, Heaven Games, MrFixitOnline, AOE2.de, Nations Cup, AoK-Turnier, MFO@Central Sea

Anstoss 3 CD-ROM/DVD
Anstoss Action – Reaktionen, Anstoss Action FAQ

Black & White 116
Neues vom Patch, Fußball-Karte, Wetter-Spielchen, Neue Skins, Tipp: Kreaturenwachstum, Surf-Tipps

Command & Conquer 120
CCIN als Clan-Portal?, Roodah verlässt CnCBoard, RA2-MOD, MOD für Tiberian Sun, Final Alert 2

Diablo 2 110
Glückliche Betatester, Der Weg in den 5. Akt, Überfüllt

Die Siedler 4 126
Mission-CD und Add-on angekündigt, 12 of 5 – die Siedler-Story

Die Sims 122
Teures Sims Online?, House-Party-Probleme, Toiletten-Stau, Bil Simser schreibt ein Buch

E-Sport 108
Tribes-E-Sport-Event, Counter-Strike für Zuschauer, Statistiken im Web: Csports.net

Everquest CD-ROM/DVD
Neues von Luclin, Ein Handelsplatz, Das wahre Gesicht, Internetseiten zu Everquest

FIFA 2001 CD-ROM/DVD
FML – Spielerporträt, FML Aktuell, Gewinnspiel Tor des Monats

Flugsimulationen: Flanker 2.5 CD-ROM/DVD
Falcon 4.0: Zusätze, Cockpit, Dokumentation, KI und Gameplay, Link-Liste

GTA 114
Fahrzeug-Nachschub, Probespiel, Plattformgewirr

Half-Life – Counter-Strike 104
Einzelspieler-Power: Operation: Red Falcon, Mehrspieler-Power: Codename: ECT

Need for Speed 112
Motor City: Es wird ernst!, MCO Betatest: Jetzt weltweit, Nfscheats.com am Ende?, Neue Mods

NHL 2001 CD-ROM/DVD
NHL 2002: Nur ein Update?, Was will der Spieler?, Weltmeisterliche Eisfläche

Starcraft 124
Was bringt der 1.08-Patch?, Blizzard sammelt Daten der Nutzer

Star Trek Voyager Elite Force CD-ROM/DVD
Die „Chat Room"-Modifikation, Seven jetzt US-Originalstimme

Ultima Online CD-ROM/DVD
Service-Wüste UO, Ein neuer Anfang?

Unreal Tournament 106
Jagdsaison mit neuen UT-MODs, Smashdroids, Waffenschmiede

Auf der Cover-CD

Age of Empires 2
Neue Zufallskarte

Anstoss 3
Problemlösungen und Grafikvorlagen von Ascaron

Black & White
Fußball-Karte, Skin: guter Löwe, Skin: Lila Kuh, BW Weatherstation, B&W-Remix: „Clash of the Creatures"

Command & Conquer
C&C 3 Tiberian Sun-MOD: Apokalypse, RA2-Mods Alpha Storm Force

Die Siedler 4
12 of 5: Alle 20 Kapitel der Siedler-Story

Die Sims
Glasmöbel-Set, Leopard-Set, Party-Skins

FIFA 2001
Savegames, Stadien, Skins für Winampplayer

GTA
GTA3-Video mit Spielszenen, GTA3-Artworks, Karte des Monats (GTA 2), Neue Fahrzeuge (GTA 2), Winamp-Skins (GTA 2), GTA Edit (GTA), GTA Wave 2 (GTA)

Half-Life – Counter-Strike
XtremeTactix 4 Counter-Strike-Taktik-Tool, Interview mit CS-Today, Firearms 2.5-Update, Frontline Force 1.3-Update

Need for Speed
Neue Autos für NFS4: El Doro, Zorro's Van, 1972 Mini Cooper ST

NHL 2001
WM-Eisfläche

Starcraft
1.08-Patch Starcraft, 1.08-Patch Broodwar, Einheiten-Statistiken, Replay eines Spiels zwischen BlackMacumbah und Infiltration[q]

Star Trek Voyager Elite Force
Chatroom-MOD, CTF-Maps: Operation: Rokky und red Sea

Unreal Tournament
Smashdroids, DM-Oligo, DM-Stout-Tourney

Half-Life



Michael Schmidt informiert Sie über *Half-Life*, *Team Fortress*, *Counter-Strike* und alle anderen Zusatzprogramme.

Michael Schmidt
alias mTw.pcaISpeiky
19 Jahre, Schüler aus Alfeld
www.mortal-teamwork.de
E-Mail: Speiky@gmx.de ICQ: 30871489

*„Auf der CPL Holland, die vom bekannten Chip-Hersteller Intel gesponsert wurde, konnten wir mit unserem Team mTw|pca den vierten Platz hinter den ausländischen Top-Clans SoA, *All und Clan Z belegen."*

Ein neuer Mod am Horizont ist Operation: Red Falcon. Er will durch geballte Action und mit Zwischensequenzen Ihr Herz erobern.

Einzelspieler-Power

Nachdem wir in jüngster Zeit sehr viel über *Counter-Strike* und die Online-Spieler-Szene berichtet haben, möchten wir Ihnen diesmal einen neuen *Half-Life*-Mods namens *Operation: Red Falcon* vorstellen, der eine reine Singleplayer-Modifikation ist. Sie hat nichts mit der Vorgeschichte von *Half-Life* zu tun und verwendet komplett neue Spielermodelle und Waffen. Durch eine packende Atmosphäre wollen die Macher den Spieler vor den Monitor fesseln. Ob dies gelingt, bleibt abzuwarten.

Um was geht's?

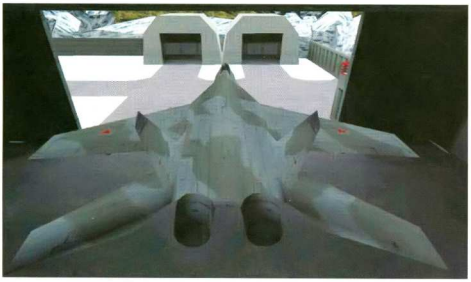
Sie schlüpfen in die Rolle des CIA-Agenten Jim Basoon, der in geheimer Mission nach Moskau geschickt wird, wo ein gewisser General Kisonov die Macht an sich gerissen hat und nun die USA mit Atombomben zerstören will. Sie bekommen den Auftrag, den Mann auszuschalten. Natürlich läuft nicht alles nach Plan. Jim wird in einen Hinterhalt gelockt und nach Sibirien in ein Gefängnis verschleppt, nachdem er sich bereits nach Moskau durchgekämpft hat. Ob er seinen Auftrag doch noch erfüllen kann, liegt in Ihren Händen. Wie das Entwickler-Team sagt, soll das Spiel mit schönen Zwischensequenzen à la *Command & Conquer* bestückt sein.

Besonderheiten

Was ist das Besondere an *O: RF*? Chef-Designer „Bigmomma": „Es gibt wenige *Half-Life*-Einzelspieler-Mods und noch weniger gute oder sehr gute. Daher denke ich, dass wir mit diesem Mod viele Herzen erobern. Die Atmosphäre wird einen mitreißen. Der Mod ist voll gepackt mit Action, wird aber trotzdem nicht nur eine tumbe Ballerorgie sein." Zurzeit wird nur am Einzelspielermodus gewerkelt. Nach dem Erscheinen soll die Arbeit aber nicht zu Ende sein. Geplant ist ein kooperativer Modus, so dass Sie mit Ihren Freunden die spannenden Missionen durchspielen können. Der Erscheinungstermin soll noch in diesem Jahr liegen, einen genauen Zeitpunkt wollte uns „Bigmomma" jedoch noch nicht verraten. Mehr Information: www. operationredfalcon.com.

Mehrspieler-Power

Codename: ECT ist ein Mehrspieler-Mod, bei dem Ihnen zwei Parteien zur Auswahl stehen: einerseits Menschen,





Von einem US-Stützpunkt aus werden Sie bei Operation: Red Falcon mit solchen MiGs zu den Kampfeinsätzen transportiert.





Die Models von Red Falcon erinnern an die aus Counter-Strike. Die Waffe im Bild hat Ähnlichkeit mit der AVM aus CS.

andererseits Cyborgs. Haben Sie sich für ein Team entschieden, suchen Sie aus vier Charakteren Ihren Liebling aus (Attentäter, Infanterist, Grenadier, Überfall-Kommando-Einheit). Zocken Sie zum ersten Mal, müssen Sie Ihren Charakter im bekannten VGUI-Menü konfigurieren. Haben Sie bereits einen Spieler generiert und gespeichert, brauchen Sie diesen nur noch durch die Eingabe von Name und Passwort laden. Sie können beliebig viele Charaktere erstellen. Diese werden zentral gespeichert und gelten so auf jedem Server im Internet.



Die Mi10-Maschinenpistole ist bei Codename: ECT nur für Infanterist und Überfall-Kommando verfügbar.

Die Story

Wissenschaftler Johnson und sein Team haben es geschafft, einen Chip für Cyborgs zu entwickeln. Nach einigen Tests war das Projekt, den Tod durch Biogenetik zu überwinden, vollendet. Er schrieb ein Protokoll an das Pentagon, in dem er von seinem Erfolg berichtete. Nach einigen Wochen stürmt ein Militärkommando das Forschungszentrum. Die Wissenschaftler hatten den Grundstein für eine neue Soldatengeneration gelegt: Commander K. Anderson, Leiter der Militäroperation, übernimmt die Forschungseinrichtung. Das Exo-Skelett wird fertig entwickelt und an die künftigen Cyborg-Körper angepasst. Bald ist auch die Arbeit an der künstlichen Intelligenz (KI) abgeschlossen. Der Cyborg scheint komplett ausgereift und einsatzfähig. Komplett ausgereift? Während eines Manövers zur Erprobung der Leistungsfähigkeit werden Teile der KI überlastet, was zur Folge hat, dass die Cyborgs alle „echten" Lebewesen als Bedrohung einstufen. Sofort wird eine Spezialeinheit gegründet, Codename: Evil Corruption Tomorrow (ECT). Das primäre Ziel dieser Einheit ist es, die Bedrohung der Menschheit durch die Cyborgs abzuwenden. Hier kommen Sie ins Spiel!

Spielmodi

In *Codename: ECT* können Sie eine Standard-Deathmatch-Partie spielen oder Sie entscheiden sich für eine der so genannten Liefermissionen, bei denen Sie Ihren Teamgeist unter Beweis stellen müssen. Eine der beiden Parteien hat die Aufgabe, Gegenstände (Lkw, Koffer usw.) an einen bestimmten Punkt zu bringen. Die andere Seite muss dies verhindern. Es gibt auch Missionen, in denen die Cyborgs eine Bombe zur Explosion bringen sollen. In den Steal-Missionen müssen Sie mit Ihrer Partei ein Objekt oder eine Zone bewachen. Das andere Team muss das Objekt vernichten, modifizieren oder in die Feindzone eindringen.

Auf CD-ROM

XtremeTactix 4 Counter-Strike
Ein Leckerbissen! Mit diesem Taktik-Tool von MastaKilla können Sie sich vor Clan-Wars in Counter-Strike mit Ihren Kameraden in einem Chat treffen, anhand der 2D-Karten besprechen und Positionen bestimmen.
XtremeTactix.exe

Interview
CiT berichtet über seine neue Seite www.cs-today.de, der er kürzlich ein neues Design verpasst hat.
Interview.html

Firearms 2.5
Das neueste Update zum bekannten Mod
fa_rc25_patch.exe

Frontline Force 1.3
Das neueste Update zum bekannten Mod
frontline13_up.zip

Erfahrungspunkte

Mit jedem Abschuss oder Erfolg (z. B. Missionsaufgabe erreicht) bekommt Ihr Spieler Erfahrungspunkte. Je mehr Sie gesammelt haben, desto mehr Möglichkeiten stehen Ihnen offen. So steigert sich Ihre Tarnfähigkeit oder Sie können auf bessere Waffen zurückgreifen. Je mehr Erfahrungspunkte Sie besitzen, desto mehr werden Ihnen aber auch bei einem virtuellen Ableben abgezogen. So haben Neulinge bessere Chancen mitzuhalten. Stirbt Ihr Spieler, verliert er einen Teil der Erfahrung und sämtliche Ausrüstung, kann sich aber nach dem Respawn (dem Wiederauftauchen auf der Karte) mit neuen Waffen eindecken. Mehr Information: http://ect.empire-gaming.org.

Außerdem

/// Es dauert wohl nicht mehr lange, bis Sie sich über die Beta eines **Half-Life-Mod** der etwas anderen Art freuen dürfen, denn in **Ninja Half-Life** sind Sie nicht mit **Shotguns** oder **Raketenwerfern** ausgestattet, sondern mit typischen **Ninja-Waffen**: Schwerter, Wurfsterne etc. Mehr **Information** unter www.planethalf-life.com/ninjahl. /// Und wieder wird uns ein **neuer HL-Mod** präsentiert: Er basiert auf dem Film **Starship Troopers**. Es soll wohl ein kooperativer Mod werden. Schauen Sie selbst unter www.starship-mod.halflife.de. ///



Die Karte st_germany in Codename: ECT glänzt durch stilechte Fachwerkhäuser und macht einen sehr guten Eindruck.



Auf br_sudan müssen Sie in Codename: ECT mit Ihrem Team zu einer bestimmten Stelle gelangen und ein Missionsziel erfüllen.

Unreal Tournament



Unser Experte Heiko Schubert informiert über die *Unreal*-Szene und sammelt für Sie Tipps und Tricks von Profis.

Heiko Schubert alias mTw.pcaPuReSteeL
27 Jahre; Student aus Hagen
http://www.planetmtw.de/
E-Mail: heiko.schubert@gmx.de

„Die amerikanische Computerspielmesse E3 lieferte wieder viele verheißungsvolle Bilder von Unreal 2. Mehr denn je glaube ich, dass sich hier ein Feuerwerk anbahnt."



Monster Hunt – Die Saison ist eröffnet: Jagen Sie mit Ihren Gefährten überdimensionierte Skaari und andere Furcht einflößende Gegner. Hoffentlich haben Sie auch genügend Munition dabei.

Jagdsaison

Packen Sie Ihre Lieblingswumme ein und begeben Sie sich alleine oder mit ein paar Freunden auf die Monsterhatz, denn die Jagdsaison ist wieder eröffnet. So in etwa könnte man *Monster Hunt* von Kenneth „Shrimp" Watson beschreiben. Hierbei handelt es sich um genau genommen zwei teamorientierte Modifikationen für *Unreal Tournament*. In *Monster Arena* haben Sie die Aufgabe, ein extrem gefährliches Monster binnen einer bestimmten Zeitspanne zu töten. Um die Aufgabe nicht zu einfach zu gestalten, wird die Kreatur meist von viel Kleinvieh unterstützt. *Monster Hunt* hingegen ähnelt mehr dem aus *Unreal* bekannten Kooperationsmodus. Sie jagen die Aliens mit mehreren menschlichen Mitstreitern oder Bots durch größere Spielkarten, die von der Architektur und dem Missionsdesign eher an klassische *Unreal*-Einzelspielerkarten erinnern. Meist müssen kleinere Rätsel gelöst und Horden von Kreaturen niedergestreckt werden, unter anderem Skaari, Slith und außerirdische Söldner, bevor sich Ihnen der Weg zum Endgegner öffnet. Zum Levelabschluss müssen Sie dann gehörig die Feuertasten quälen, ehe Sie die Map erfolgreich beenden können, da Sie meist von einem besonders großen und fiesen Endgegner

Auf CD-ROM

Smashdroids
Wütende Konservendosen verwandeln Unreal Tournament in eine Cyberarena.
Smashdroids1.0.exe

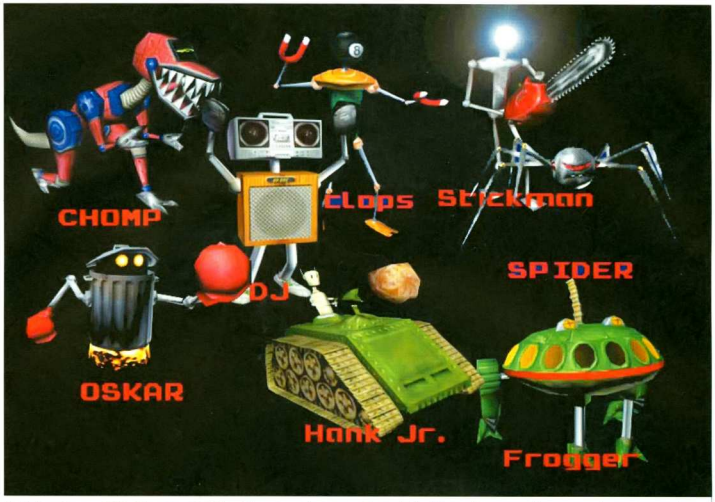
DM-Oligo
DM-Spielkarte im DM-Turbine-Stil
DM-Oligo.exe

DM-Stout-Tourney
Kleine 1on1-Arena von Tonberry
DM-Stout-Tourney.exe



Auf der Cover-CD: In DM-Obligo, einer Deathmatch-Karte, können Sie sich auf ein gut konstruiertes Wegesystem freuen.

empfangen werden. Für alle, die weiteren Kartennachschub für die Pirsch suchen, oder sich einfach genauer über *Monster Hunt* informieren möchten, sei diese URL anzuraten: www.unreal.co.za/shrimp/mods/monsterhunt.



Auf der Cover-CD: Diese acht Blechkameraden aus Smashdroids wollen von Ihnen gesteuert werden.

Smashdroids

Wollten Sie schon immer eine Cyberspinne oder eine wandelnde Mülltonne spielen? Dann ist vielleicht *Smashdroids* etwas für Sie. Sie schlüpfen in die Rolle eines Roboters und bekämpfen sich über mehrere Runden in verschiedenen Arenen, um den Gewinner zu ermitteln. Das Spielprinzip ist eine Mischung aus Last Man Standing und dem klassischen Deathmatch. Gesteuert wird das Ganze aus der dritten Person à la *Tomb Raider*, wobei Sie die Kameras beliebig um Ihre Figur rotieren können, damit Sie den optimalen Überblick haben. Neben einigen neuen Karten stellt dieser Mod acht neue Figuren zur Verfügung, unter anderem Exoten wie Frogger, die hüpfende Blechdose, oder Stickman, die wandelnde Glühbirne. Jede Figur hat zwei einzigartige Angriffsvarianten, wodurch sich die jeweilige Spielweise ändert. Das heißt auch, es gibt keine zusätzlichen Waffen. Man verwendet die Knarren, die schon von Beginn an mit an Bord sind, wobei sich diese völlig von den aus *Unreal Tournament* bekannten Wummen unterscheiden. Bei den Spielarealen handelt es sich um kleine Arenen, die der besonderen Steuerung aus der dritten Person angepasst sind, und meist recht offene Gelände, damit Ihnen niemals durch enge Gänge und ähnlich unwegsames Gelände die Übersicht abhanden kommt. Wurden Sie während eines Matches aus dem Rennen geworfen, verfolgen Sie das Geschehen weiterhin als Spectator (Beobachter). Damit aber nicht genug, denn Sie können selbst als Zuschauer aktiv in das Geschehen eingreifen, indem Sie versteckte Fallen auslösen und so den anderen Spielern zusätzlich das Überleben erschweren. Das vermittelte Spielgefühl rangiert irgendwo zwischen dem von einem 3D-Actionspiel und einem Konsolenprügeltitel. Weitere Informationen sowie Adressen zu öffentlichen Spielservern finden Sie unter www.planetunreal.com/smashdroids.



Hier sehen Sie drei der Kreaturen aus Monster Hunt. Die Spielkarten erinnern oft an die Einzelspielerkarten aus dem Klassiker Unreal.



Nur mit Feuerkraft wird sich dieser Skaari davon abhalten lassen, Ihnen in den nächsten Sekunden Ihr virtuelles Leben auszuhauchen.

Waffenschmiede

Capture the Flag einmal völlig anders: Mit *Weapons Factory* (www.planetunreal.com/weaponsfactory) versuchen einige Programmierer, CTF mit noch mehr Teamplay zu bereichern. Hierfür wurde ein aus Team Fortress und ähnlich orientierten Teamspielen bekanntes Klassensystem eingeführt. So können Sie in verschiedene Rollen schlüpfen. Wenn Sie lieber aus dem Hinterhalt agieren und den Gegner aus sicherer Entfernung ausschalten wollen, sollten Sie sich für den Scharfschützen entscheiden. Sind Sie ein kleiner Feuerteufel und haben ein heißes Temperament, empfiehlt es sich, den Pyrotechniker zu wählen. Oder haben Sie vielleicht das Herz einer guten Fee? Sicherlich nehmen Sie dann den Sanitäter und versorgen die Wunden Ihrer Kameraden so gut es geht. Natürlich gibt es noch etliche andere Klassen und jede hat ihre Vorzüge, aber nur die richtige Kombination innerhalb des Teams führt zum erfolgreichen Flaggenklau. Gespielt wird auf den normalen Capture-the-Flag-Maps, was eine schnellere Eingewöhnung ermöglicht, da man sich nicht mit fremdem Terrain auseinander setzen muss.

Außerdem

/// Obwohl *Unreal 2* noch lange nicht fertig gestellt ist, gibt es schon die ersten Fanprojekte. Nähere Informationen zum Mod **Stargate for Unreal 2** finden Sie unter www.unrealism.com/modstargate/. /// Die Clanorganisationshilfe **Clanintern** (www.clanintern.de) steht vor dem Aus. Ein Nachfolger steht aber seit kurzem unter www.internz.de in den Startlöchern. /// Die acht *Unreal Tournament*-Finalteilnehmer an den **PC-Action-Masters** stehen seit einigen Tagen fest. Wer genau es bis zum Finale nach Nürnberg geschafft hat, erfahren Sie unter www.pcactionmasters.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
phomexa@project-esport.com
ICQ: 3048893

„Deutschlands gesamte E-Sport-Szene fiebert dem Finale der PC-Action-Masters entgegen. Ein solches Turnier hat es in ganz Europa noch nicht gegeben."



Der Turniersieger Allied Forces bekam eine originale Tribes-2-Fahne als Trophäe überreicht.



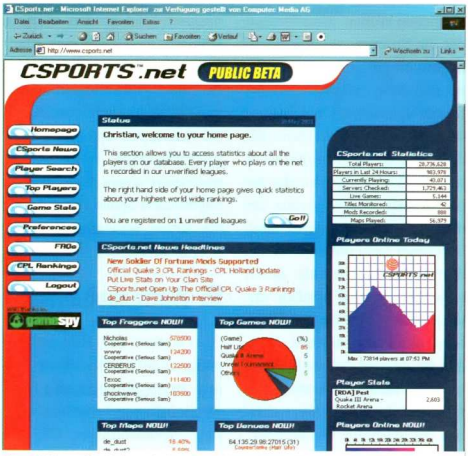
Kampf der Geschlechter: 64 Jungs und Mädchen spielten den „Tribes 2 Battle of Sexes".

Tribes 2 – Der Launch-Event

Am 5. April veranstaltete Flying Horse zusammen mit Vivendi Universal Interactive Publishing eine *Tribes 2*-Release-Party im Kölner Paladium, zu der unter anderem mTw|pca, Schroet Kommando sowie eine ganze Reihe anderer namhafter Clans eingeladen wurden. In der „Schlacht der Geschlechter" spielten zunächst 32 Zockerweibchen gegen 32 männliche Spieler (die Männer gewannen haushoch), anschließend kämpften die anwesenden Clans in einem Spaß-Turnier um die offizielle *Tribes 2*-Fahne. Der Gewinner des Abends, der Clan Allied Forces, bekam vom *Tribes 2*-Produzenten Daryl. L. Nichols die Fahne feierlich überreicht.

Csports.net

Für Statistik-Freunde und Ranglisten-Fanatiker hat seit kurzem ein neues Paradies seine Pforten geöffnet. Die englischsprachige Web-Site www.csports.net bietet ein globales Ranking-System für Online-Spiele an. Csport.net arbeitet nach einem ähnlichen Prinzip wie das bereits längere Zeit bekannte CLQ.com. Allerdings gibt es bei Csports.net nicht nur Ranglisten für den 3D-Shooter von id Software zu sehen. Insgesamt können Sie sich über Rankings von 40 Online-Spielen und sämtlicher Modifikationen informieren. Als Grundlage dienen weltweit alle Spieler-Server, die über den Online-Spiele-Browser Gamespy registriert sind. Monitor-Programme fragen die aktuellen Server-Daten in kurzen Zeitabständen ab und speisen diese in ein riesiges Datenbank-System. Daraus berechnet Csports.net stets aktuelle Ranglistenplätze, die allerdings noch nicht gegen Schummelei und Cheaten gewappnet sind: Csports.net befindet sich noch im Beta-Stadium. Mehr Informationen finden Sie in einem ausführlichen FAQ auf der Homepage.



Ehrgeiziges Projekt mit fragwürdigen Ranglisten: Die Monitorprogramme basieren auf Nicknamen in abgefragten Spiele-Servern.

Counter-Strike bekommt Zuschauer

Bereits auf der letzten CPL in Dallas im Probeeinsatz (siehe PCA 06/2001 CD-ROM, CS-TV), treten immer mehr Fakten über

Deutsche E-Sport-Surftipps

Turtled
www.turtled.com
Deutsche Spiele-News-Seite mit großer E-Sport-Rubrik. Deckt so ziemlich alles ab, was es zu diesem Thema gibt: News, Interviews, Berichte aktueller Events usw.

cs.today (SuJ News)
www.cs-today.de
Eine der größten deutschen Counter-Strike-Szene-Homepages
QuakeNET: #suj

PC Action Masters
www.pcactionmasters.de
Von der PC Action ausgerichtetes Turnier mit Preisgeldern in Höhe von 100.000 Mark.
QuakeNET: #pcam

Valves neues Spectator-Tool HL-TV Multicast zu Tage. HL-TV ist ein kleines Netzwerk-Programm, das es Zuschauern erlaubt, *Half-Life*-basierende Spiele wie *Counter-Strike* oder *TFC* live am heimischen PC zu verfolgen. Ähnliche Tools gibt es bereits für id-Shooter (QTV) und *Unreal Tournament* (UT-TV). Offiziell bezeichnet Valve seine neue Technologie als Multicast Spectator Mode, kurz MSM. Wenn Sie sich per DFÜ-Verbindung mit einem entsprechenden Spiele-Server verbinden, haben Sie mehrere Ansicht-Optionen. Sie können sich durch die Ich- oder Verfolger-Perspektive der einzelnen Spieler schalten oder die aktuell gespielte Map aus der Vogelperspektive sehen. Beides lässt sich durch eingeblendete Fenster auch kombinieren. Am interessantesten dürfte sicherlich die Gesamtansicht des Spielgeschehens sein. Sie behalten alle Bewegungen und Aktionen im Auge und bekommen einen guten Eindruck des Spielverlaufs sowie der von den Teams angewandten Taktik. In dieser Ansicht werden die Spieler durch farbige Kreise mit eingeblendetem Nicknamen symbolisiert. Ein kleiner Strich innerhalb des Kreises gibt die Bewegungsrichtung an, ein Kreissektor vor dem Spieler das umherschwenkende Sichtfeld. Kleine Icons repräsentieren Geiseln, Bomben oder Flaggen. Bedienen können Sie MSM über ein Benutzermenü, das auch Einstellungen für andere MODs wie z. B. *TFC* zulässt. Um von vorneherein findigen Cheatern neue Schummel-Ideen zu erschweren, wird MSM das Spielgeschehen mit einer Zeitverzögerung von mindestens acht Sekunden übertragen. Bei großen Turnieren oder wichtigen Online-Liga-Spielen, die mit dieser Technologie in Kürze live in die ganze Welt übertragen werden können, dürften es sich schummelnde Teams außerdem zweimal überlegen, denn immerhin würden sie dabei von den Zuschauern beobachtet. HL-TV oder MSM sollen im September kostenlos veröffentlicht werden, benötigen aber noch eine registrierte *Half-Life*- oder *Counter-Strike*-Installation.



Live-Übertragung von Counter-Strike-Spielen: Die kombinierte Spieler- und Karten-Ansicht vermittelt den besten Eindruck bei spannenden Wettkämpfen. Die farbigen Kreise symbolisieren die gegnerischen Teams, während in der Bildmitte oben die verbleibende Spielzeit eingeblendet ist.

mTw PC ACTION monthly update



Hinter dem mTw|pca-Team standen zahlreiche Zuschauer und unterstützen es.



Weibliche CPL-Prominenz: Ex-[RG] Ana, die seit kurzem bei pG (Pro-Gaming) spielt.

CPL Holland

Vom 11. bis 13. Juni war es mal wieder so weit. Ein weiteres professionelles E-Sport-Turnier stand auf dem Plan. Wir fuhren mit dem *CS*- und *UT*-Team auf die vom Chip-Hersteller Intel gesponserte CPL Holland (http://holland.cpleurope.com/). Es war das erste Event dieses Jahres mit allen Top-Clans aus Europa. Unsere *CS*-Truppe wurde im Vorfeld auf Platz 3 gesetzt, hinter die skandinavischen Spitzen-Clans SoA.se (Spirits of Amiga) und Clan-Z. In der ersten Runde trafen wir auf den deutschen Newcomer-Clan CEC (chaoz elite crew), gegen den wir uns deutlich durchsetzen konnten. In der zweiten Runde spielten wir gegen 4Kings aus England, mit denen wir vor der Veranstaltung des Öfteren trainiert hatten. Da es in dieser Runde noch kein Double-Elimination-System gab, mussten wir dieses Spiel unbedingt gewinnen. Auf der Map de_prodigy zeigten wir wieder mal unsere Stärke. Strikt nach dem Motto „not in my house" schickten wir die Engländer zurück auf die Insel. Für die 4Kings bedeutete es das Ende in dem erst begonnen Turnier. In der nächsten Runde des mit 10.000 € dotierten Turniers standen wir dem Clan All-stars aus Schweden gegenüber. Die zu spielende Map war de_train, die wir nur knapp mit einer gewonnenen Runde mehr für uns entscheiden konnten. Nach diesem Spiel trafen wir auf den wiederum schwedischen Clan-Z, der uns auf de_cobble (nach Verlängerung) ins Looser-Braket schickte. Am Ende konnten wir immerhin noch – als bester deutscher Clan – den vierten Platz belegen.
mTw.pcaIHorny erreichte den zweiten Platz im *UT*-1on1-Turnier, hinter dem deutschen Profi-Spieler *ocrIFlocutus. Das *UT*-TDM (Team Deathmatch) Turnier wurde wegen Zeitmangels nicht ausgespielt.

Reichlich Zuwachs

In den letzten Wochen hat sich einiges getan. Endlich dürfen wir auch eine weibliche Zockerin in den mTw|pca-Reihen begrüßen. Blackwidow wird unser zweites *CS*-Team verstärken, das diesen Monat ins Leben gerufen wurde. Dazu dürfen wir auch zugleich das ehemalige WoW-Mitglied Ash willkommen heißen. Mit ihm vervollständigt sich die Hamburger Truppe, die auch an zahlreichen LAN-Partys teilnehmen wird. Dem mTw|pca-*Q3*-Team hat sich Willow, der vor kurzem noch bei 4k.de spielte, angeschlossen. Ein Spieler der deutschen Spitzenklasse, der seine Gegner gern mit der Railgun ins Schwitzen bringt.

Diablo 2



Andreas Philipp ist passionierter *Diablo*-Fan, kennt sich aber auch mit allen vergleichbaren Spielen besonders gut aus.

Andreas „Bryionak" Philipp
34 Jahre, Online-Redakteur
www.d2watchtower.de
bryionak@d2watchtower.de

„Augenscheinlich hat sich Blizzard nicht Sierras schwache ‚Hellfire'-Erweiterung zu Diablo zum Vorbild genommen, sondern bietet neue Features en masse. Allerdings häuft sich mit den zahllosen Berichten aus dem Beta-Test die Besorgnis, dass das überarbeitete Balancing des Spieles neue Probleme bringt und den Spielspaß der alten Charaktere zerstören könnte."

Der Druide hetzt seine Meute Frostwölfe in dieser Eishöhle auf Yetis.

Glückliche Betatester

14. Mai 2001, 14:13 Uhr: Ein Klingeln an der Tür schreckt den Autor dieses Spielerforums auf. Ein Kurierdienst mit Post aus den USA. Der verdutzte Bote fühlt nur, wie ihm der Umschlag aus den Händen gerissen wird, sieht die Tür zuschlagen und hört rennende Schritte und einen Jubelschrei. Ein paar Minuten später ist die Beta-Version von *Diablo 2: Lord of Destruction* installiert und ein erster Patch heruntergeladen. Blizzards Erweiterung zum Megaseller, der mittlerweile mit Doppel-Platin für 400.000 verkaufte Exemplare allein in Deutschland ausgezeichnet wurde, soll nun ab Ende Juni die Fans aufs Neue erfreuen. Die Erweiterung ist derart mit Features voll gestopft, dass manchmal der Eindruck entsteht, die Entwickler hätten es sogar schon etwas zu gut gemeint. Ein zufriedener Bryionak stapft mit seinem frisch gebackenen Druiden durch den ersten Akt, endlich in Auflösung 800x600. Nach einigen Levels kristallisierte sich schnell heraus, dass der Druide vor allem auf zwei Arten gut spielbar ist. Zum einen in der Kombination aus den Skilltrees Gestaltwandlung und Beschwörung, zum anderen mit Elementarmagie und Beschwörung. Gestaltwandlung und Elementarmagie passen hingegen nicht zusammen, da der Druide in Tiergestalt die meisten Zauber nicht wirken kann. Ich entschied mich für die erste Variante und machte meinen Druiden zum Werwolf beziehungsweise Werbär und stellte ihm nach und nach Dire Wolfs, beziehungsweise einen Grizzly an die Seite. Die ersten vier Akte waren damit relativ leicht zu bewältigen, zumal sich die Söldner in der Erweiterung zu ausgesprochen nützlichen Helfern entwickelt haben, die ihrerseits Stufen aufsteigen und mit Waffen und Rüstungen ausgestattet werden können. Übrigens: Wer eine Speicherfunktion neben den berühmt-berüchtigten Wegpunkten erwartet, wird definitiv enttäuscht. Immerhin wurde die bisher viel zu große Übersichtskarte entschlackt und kann optional als Minimap am Bildrand eingeblendet werden.



Der Grizzlybär des Druiden richtet bei einem Skill von fünf schon bis zu 165 Schaden an.



Einer der neuen klassenspezifischen Gegenstände: ein Schild für Paladine.

Der Weg in den 5. Akt

Die Assassine beschäftigt sich hingegen mit Martial Arts, wobei Klauenwaffen zum Einsatz kommen. Sie verfügt über Charging Skills und Finishing Moves. Die Charging Skills werden verwendet, um bestimmte magische Effekte aufzuladen, die mittels der Finishing Moves entladen werden können und somit höheren Schaden als normal austeilen. Hinzu kommen die Shadow Disciplines, wobei die Assassine unter anderem ein Abbild ihrer selbst in den Kampf schicken kann. Zudem sind da noch die Fallen, welche Gegner in der Nähe automatisch mit magischen Ladungen aufs Korn nehmen, was sich zumindest in den frühen Levels als recht effektiv darstellt. Schließlich war es so weit: Nach-

dem Diablo wieder einmal auf dem steinigen Boden lag, öffnete der Erzengel Tyrael ein Portal zum neuen 5. Akt. In der Stadt Harrogath wird der wackere Held zunächst von einigen mürrischen Barbaren begrüßt. Schnell ist die erste Quest gefunden, in der es darum geht, die Belagerung der Stadt zu brechen und den Anführer der Monstermeute, einen gewissen Shenk the Overseer, auszuradieren. Die Belohnungen für die sechs neuen Quests sind zum Teil originell. Da werden Gegenstände gesockelt und außerdem können Sie sich einen Gegenstand Ihrer Wahl mit dem Namen Ihres Charakters verschönern lassen.

Überfüllt

Der fünfte Akt führt Sie über actionreiche Schlachtfelder, auf denen Barbaren gegen Monster kämpfen und Katapulte Ihren Charakter mit magischen Geschossen beharken. Dabei treffen Sie auf jede Menge Kanonenfutter, explodierende Kamikaze-Monster und teleportierende Imps, anders gesagt, Sie haben alle Hände voll zu tun. Hinzu kommen diverse Eishöhlensysteme, ein unterirdischer Tempel und letztendlich die Weltenstein-Festung, wo es zum finalen Showdown mit Baal kommt, dem letzten der drei teuflischen Brüder. Auf dem Weg dahin machen Sie mit unbekannten Monstern Bekanntschaft, die zahlreiche neue Gegenstände und Ausrüstungsklassen als Beute abwerfen. Zwar wurde die Aufnahmekapazität der Truhe verdoppelt, aber das macht sich kaum bemerkbar, Platz ist knapp wie eh und je:

• Dafür sorgen zum einen die neuen 33 Runen, die ähnliche Eigenschaften wie die bekannten Edelsteine besitzen und in gesockelte Gegenstände eingesetzt werden können. Außerdem sind sie nötig, um zusammen mit Juwelen und Gegenständen Crafted Items im Horadrim-Würfel zu erstellen.



Ein Imp schießt von seinem Reittier mit einer Feuernova nach einem Dire Wolf.

• Neben den Runen finden sich relativ selten „Rune Words", für die ein spezieller gesockelter Gegenstand vorhanden sein muss, in den Runenwörter in einer bestimmten Reihenfolge eingesetzt werden können. Insgesamt existieren rund 170 „Rune Words", in der Beta ist bislang aber nur eins enthalten. „Rune Words" sollen ausschließlich in den Online-Spielen des Battle.Nets auftauchen.

• Ebenfalls neu sind die „Charms", eine Art Talisman. Diese werden bereits im Inventar wirksam, ohne dass sie wie ein Ring oder Amulett am Charakter angelegt werden müssen. Leider haben die Dinger den entscheidenden Nachteil, dass der ohnehin knappe Platz noch zusätzlich eingeschränkt wird.

• Besondere Aufmerksamkeit sollte man den klassenspezifischen Gegenständen widmen. Der Necromancer bekommt Totems in Form von Mumienköpfen, die Amazone Bögen und magische Wurfspeere, der Barbar und der Druide Helme, die Sorceress magische Kugeln, die Assassine Klauenwaffen und der Paladin Schilde.



Crafted Items sind Eigenbauten aus dem Horadrim-Würfel mit meist überragenden Eigenschaften.



Als Belohnung für eine Quest dürfen Sie einen Gegenstand mit dem Namen Ihres Charakters verzieren.

Need for Speed



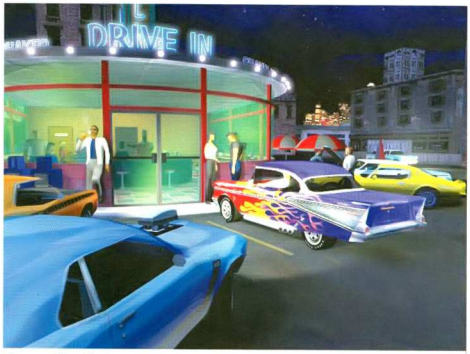
Patrick Richters hält Sie über die neuesten Trends, Tipps, Patches und Add-ons rund um *Need for Speed* auf dem Laufenden.

Patrick „Kivlov" Richters
17 Jahre, Schüler in Atlanta, USA
www.ns4spd.de
prichters@hotmail.com

„Ich kann es kaum noch erwarten, Motor City einmal selbst auszuprobieren. Obwohl ich erst an der Idee zweifelte, hat mich das Konzept nun überzeugt."

Motor City: Es wird ernst!

Kürzlich meldete sich *Motor City Online*-Produzent Michael Waite zusammen mit Co-Produzent Andy Beaudoin im Online-Magazin *IGN PC* (http://pc.ign.com) zu Wort. Die beiden überraschten mit der Aussage, *Motor City Online* (*MCO*) sei ursprünglich auf Einzelspieler mit einer Vorliebe für klassische amerikanische Sportwagen fixiert gewesen. Bald habe man aber feststellen müssen, dass sich zwar sowohl Optik als auch Fahrverhalten dieser Autos simulieren lassen, aber so die fast noch wichtigere soziale Komponente fehlt. „Was nützt dir ein ausgetüfteltes Muscle-Car, wenn du nicht vor deinen Kumpels damit angeben kannst?" bringt es Waite auf dem Punkt. So wurde beschlossen, *MCO* auf eine Internetumgebung auszurichten. Nun hatte man zwar schon zuvor in der Öffentlichkeit betont, dass der Schwerpunkt des Spiels auf dem Online-Mehrspielermodus läge, doch fürchtete man bei EA durch den ursprünglich im Namen enthaltenen *Need for Speed*-Titel anscheinend Verwechslungen mit *NfS: Porsche*. Und so vollzog sich eine Verwandlung von *Need for Speed: Motor City* in *Motor City Online*. *MCO* basiert technisch zwar immer noch auf der *NfS*-Reihe, spielerisch will man sich aber von der auf Einzelspieler zugeschnittenen Serie abheben. „Während der Umgestaltung haben wir uns besonders auf neue Features konzentriert, die Leute zusammenführen und sie dann alle möglichen Rollen in einer autoverrückten Gesellschaft annehmen lassen", beschreibt Waite die Arbeit seines Teams. Eine mit dieser Idee zusammenhängende neue Option ist die Möglichkeit, nun „Autogangs" formen zu können. Beispiel: Sie haben Ihren Camaro so richtig lieb gewonnen und wollen es den Ford Mustangs mal so richtig zeigen? Treten Sie einfach einer

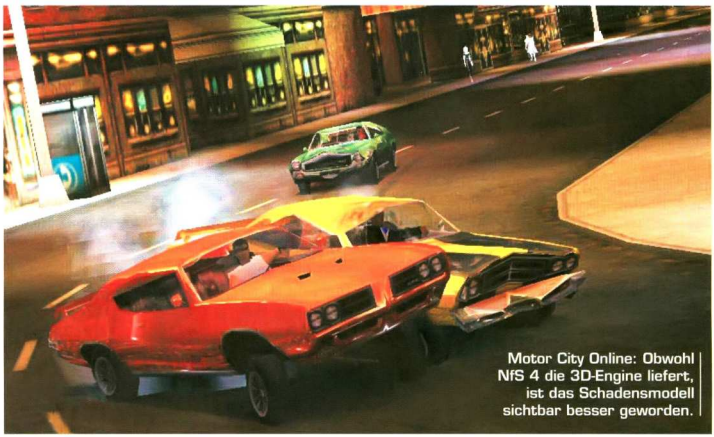


Motor City Online: Gemeinschaft soll im Spiel wie hier an diesem Drive-in-Fahrertreffpunkt groß geschrieben werden.



Auf der Cover-CD: Der El Doro hat sich schräg gestellt. Das kantige Auto macht sogar der Corvette Konkurrenz.

„Camaro-Gang" bei. Der Nutzen dieser Mitgliedschaft beschränkt sich nicht nur auf Geselligkeit. Es ist sogar möglich, ein gemeinsames Ersatzteillager anzulegen, damit jedes Mitglied möglichst billig und einfach an technische Errungenschaften kommen kann. *MCO* ist demnach mehr als nur eine Kombination von Menüsystem und 3D-Engine wie seine *NfS*-Geschwister. Autohändler, Auktionshäuser, Tauschbörsen oder Fahrkurse, der Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt, solange Ihr fiktives Portemonnaie die finanziellen Mittel dazu enthält. Dank der „EZ Street"-Version von *MCO* soll auch möglicher Frust in Grenzen gehalten werden. Dieser Modus bleibt ausschließlich Anfängern vorbehalten, um Erfahrungen für den Standard-Modus zu sammeln.



Motor City Online: Obwohl NfS 4 die 3D-Engine liefert, ist das Schadensmodell sichtbar besser geworden.



Erste Bilder aus Detroit Muscle Project: Ein neuer Mod für NfS 4.

MCO-Beta-Test: Jetzt weltweit

Sollten beim gerade laufenden Beta-Test von *Motor City Online* auf den europäischen Servern nicht noch gravierende Schwierigkeiten auftreten, steht *MCO* auch für Deutschland nichts mehr im Weg. Wenn auch Sie noch teilnehmen möchten, können Sie sich unter www.motorcityonline.com anmelden. Die Bezahlung der Beta-Kopie wird über Kreditkarte abgewickelt. Achtung, die Teilnehmerzahl ist begrenzt! Für alle Nicht-Teilnehmer hat EA unter www.motorcityonline.com/downloads/downloads.html einige Videos bereitgestellt, die die 3D-Engine in Action zeigen. Besonders empfehlenswert: der „MCO Gameplay Trailer" sowie das „63-corvettestingrayriskitall.mpg".

Nfscheats.com am Ende?

Nfscheats.com, die „Mutter aller *NfS*-Seiten", scheint dem Ende nahe zu sein. Der amerikanische Host eUniverse hat die *NfS*ler rund um das US/kanadische Team sprichwörtlich im Stich gelassen. Die Firma kündigte den Vertrag mit den Inhabern der Seite, die jetzt nicht nur keinen Server mehr haben, sondern denen auch der Verlust der Rechte an ihrem Namen droht. Für Webspace von eUniverse scheinen die Macher von Nfscheats im Gegenzug die Rechte am Namen der Seite abgegeben zu haben. Nur durch eine Zahlung von 1.500 US-Dollar lässt sich die Sache geradebiegen. Das Team um Robert McMullen ruft deshalb unter www.nfscheats.com zu einer Spendenaktion auf.

Mods

Die Modifikationen (Mods) zu *NfS 4* scheinen doch noch nicht ganz ausgestorben zu sein. Die vielversprechendsten Kandidaten sind derzeit *NfS: Lowrider* von Zorro (siehe auch Interview in PCA 5/2001) sowie das *Detroit Muscle Project*. *NfS: Lowrider* wird auf die extrem tiefer gelegte US-Schlitten der Neuzeit ausgerichtet sein und das *Detroit Muscle Project* auf die klassischen Muscle-Cars der 60er und 70er. Wer sich über den *NfS 4*-Mods mit den Muscle-Cars informieren will, sollte auf www.nfsmods.com vorbeisurfen.

Auf CD-ROM

El Doro (NfS 4)
Wer das Interview mit Cardesigner Zorro in der vorherigen Ausgabe gelesen hat, bekommt nun sein Erstlingswerk nachgeliefert: den El Doro!
elro.zip

Zorro's Van (NfS 4)
Kennen Sie das A-Team? Zorro bietet Ihnen mit seinem Sinn für skurrile Kreationen diesen Monat ein ähnliches Gefährt.
zova.zip

1972 Mini Cooper ST (NfS 4)
Wer hat behauptet, es gäbe keine Kleinwagen mit Kultstatus? Beni C liefert die PC-Umsetzung des Vorvaters von VW Lupo und Konsorten.
minic.zip

GTA



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@krawall.de

„Endlich bewegte Bilder von GTA 3! GameSpot.com veröffentlichte vor kurzem den ersten Videotrailer."

Fahrzeug-Nachschub

Auf der aktuellen Cover-CD erwartet Sie ein besonderes Highlight: Zündschlüssel für fünf brandneue *GTA 2*-Fahrzeuge. Mit dabei ist ein 1970er-Dodge-Challenger, ein Krome Daim aus dem Jahre 1975, ein flinker Ferrari 355, eine aufwendig gestaltete Version des Renault Twingo sowie ein Fantasiegefährt namens Merc. Alle fünf Wagen erreichten Höchstwertungen in der *GTA*-Fahrzeug-Suchmaschine „GTAzz" (www.gouranga.com/azz/).

Probespiel

Schu von der *GTA*-Fanseite „G!" (www.gouranga.com) hatte kürzlich die Gelegenheit, die aktuelle *GTA 3*-Version unter die Lupe zu nehmen. Steuerung und Kamera-Einstellung sollen erstaunlich ausgereift sein, ganz im Gegensatz zur Fahrphysik der rund 60 Vehikel. Neue Details wurden ebenfalls enthüllt: So wird Liberty City einen großen, voll funktionsfähigen Flughafen haben. Da dieser jedoch stark auf die Performance drückt, ist der Platz im fertigen Spiel noch nicht gesichert. Weiterhin konnte Schu während seines Probespiels einige Gebäude betreten. Eine einmalige Sache, erklärt Rockstar – im fertigen Spiel bleiben die Bauwerke verschlossen.

Plattformgewirr

Es war abzusehen: *GTA 3*-Produktmanagerin Jenefer Gross bestätigte, dass die PC-Version von *GTA 3* frühestens April/Mai 2002 erscheint. Rockstar-Präsident Dan Houser wollte uns bezüglich der Unterschiede zwischen PC- und Konsolenversion noch keine Auskunft erteilen. „Zur Zeit kümmern wir uns ausschließlich um die PlayStation-2-Version", so die Begründung. Weiterhin überlegt sich Rockstar, neben einer unzensierten Version für Erwachsene eine entschärfte Fassung des Spiels auf den Markt zu bringen. Ob dann die unzensierte Version aufgrund der Indizierungsgefahr überhaupt in Deutschland erscheinen würde, ist fraglich.

Auf CD-ROM

Video mit Spielszenen (GTA 3)
Endlich: Der offizielle Trailer zu GTA 3 auf der PlayStation 2: Ungekürzt und rattenscharf!
GTA3.mpg

Artworks (GTA 3)
Frisch von der E3: Sieben brandneue Artworks wie Fahrzeuge und Gang-Logos
e3artworks.exe

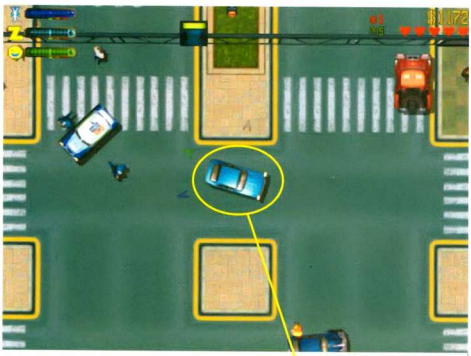
Karte des Monats (GTA 2)
Neue Karte aus der Feder von „Kultdesigner" Illspirit
sc2.exe

Neue Fahrzeuge (GTA 2)
Satte fünf neue fahrbare Untersätze für GTA 2
f355.exe
challenger.exe
kromedaim.exe
leegonai.exe
renault.exe

Winamp-Skins (GTA 2)
Stecken Sie den bekannten MP3-Player in schicke GTA-2-Gewänder!
gta2winamp.zip
gta2winamp2.zip

GTA Edit (GTA)
Verändern Sie die Menügrafiken des Spiels.
gtaedit.zip

GTA Wave 2 (GTA)
Editieren Sie die Sounds in GTA 1.
gtawave2.exe



Auf der Cover-CD: Dieser schmucke Krome Daim wartet zusammen mit vier weiteren Autos für Sie auf der Cover-CD.



Freie Straßen in GTA 3: Per Raketenwerfer lassen sich selbst schwere Brocken bequem aus dem Weg räumen. Lassen Sie es krachen!



Kunstwerk auf der Cover-CD: Mit diesem Streifenwagen will Ihnen die Polizei in GTA 3 den Garaus machen.

Wer Fußball nicht liebt, sollte die Finger davon lassen!

Kap. 4) Die Blutgrätsche

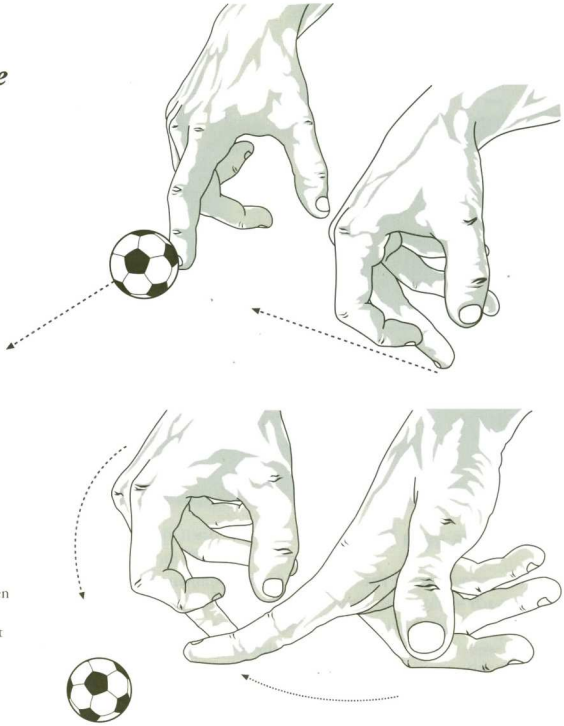


Abb. 1) Der Fußballgott

Spieler 1 dribbelt sich gekonnt durch das gegnerische Abwehrbollwerk. Der Ball klebt ihm am Finger. Scheinbar ungehindert steuert er aufs Tor zu. Spieler 2 wartet nur darauf, dass Spieler 1 sich den Ball vorlegt und nimmt ihn schon mal ins Visier. Den Spieler, nicht den Ball ...

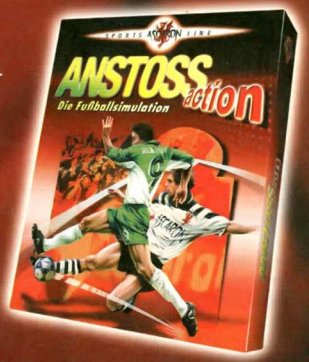
Abb. 2) Die „foule" Sau ...

Ein langer Anlauf ... zwei schnelle letzte Schritte ... dreimal dürfen Sie raten, was jetzt kommt. Grätschen bis der Arzt kommt! Wenn das mal der Fingernagelschoner aushält. Klarer Fall: Das gibt Rot! Karte für Spieler 2, Blut für Spieler 1 ...





Jetzt geht's lo-o-s: Hier ist die langersehnte Fußball-Action zur Managerreferenz Anstoss3. Ab jetzt kannst du deine Mannschaften gleichzeitig managen und spielen – und das ohne Anstoss action oder Anstoss3 verlassen zu müssen. Denn der Kaiser ist mit dem König 100 % kompatibel. Das gab es noch nie. Jeder deiner Spieler wird mit jeweils 50 Eigenschaftswerten simuliert, riesige Options- und Taktikmöglichkeiten plus Karrieremodus über viele Jahre mit Auf- und Abstieg machen Anstoss action zu viel mehr als nur einem gewöhnlichen Fußball-Actionspiel. Nie wieder herzloses Gekicke – hier wird Fußball gelebt und geliebt.



ASCARON

INFOGRAMES
http://www.de.infogrames.com

PC CD ROM

100% kompatibel mit: ANSTOSS 3

Das echte Fußball-Actionspiel mit frei konfigurierbarer Spielsteuerung.

Copyright 2001 ASCARON Software GmbH.

Black & White



Günter Fuchs, Mitarbeiter bei LionSource.com, versorgt Sie mit Informationen rund um Lionheads Götterspiel *Black & White*.

Günter „Krueger" Fuchs
27 Jahre, Student aus München
http://lionsource.com
krueger@lionsource.com

„Ich weiß nicht, worauf ich sehnsüchtiger gewartet habe: auf das Erscheinen des Spiels oder darauf, dass Lionhead endlich den Patch fertig stellt."

Bock auf Fußball: Die Karte auf der Cover-CD enthält einen Bolzplatz, der auch unserem Schaf gefällt. Mitspielen darf es aber nicht.

Neues vom Patch

Der angekündigte Patch ist zwar noch nicht ganz fertig, aber Lionhead hat schon enthüllt, was die Fans in den nächsten Wochen erwartet: Der Patch behebt nicht nur die gravierendsten Fehler im Spiel, er ermöglicht auch das Spielen mit nur einer CD im Netzwerk. Außerdem können Sie in Zukunft die nervigen Tutorial-Sequenzen überspringen, wenn Sie ein neues Spiel starten. Im Laufe der nächsten Wochen wird Lionhead dann die ersten Zusätze zum Spiel veröffentlichen: Zuerst wird es möglich, dass Ihre Kreatur zu MP3-Dateien tanzt , danach werden Sie im Spiel Fußballplätze bauen können. Geplant sind außerdem noch ein Zusatz, mit dem die Dorfbewohner sprechen können, und ein eigenständiges Chat-System.

Fußball-Karte

Wenn Sie nicht bis zur Veröffentlichung des Add-ons warten wollen, dann können Sie mit einer modifizierten Karte auf der Cover-CD einen Vorgeschmack auf das Fußballspiel in *B&W* bekommen. Das mittlerweile schon bekannte German Mod Team (http://mod.lionsource.com) hat die Zweispieler-Gefechtskarte so umprogrammiert, dass sich in Ihrem Dorf vor der Zitadelle ein Fußballplatz befindet, auf dem die Dorfbewohner in ihrer Freizeit spielen. Allerdings ist es nicht möglich, weitere Plätze zu bauen.

Wetter-Spielchen

Seit kurzem ist es möglich, dass Sie echte, aktuelle Wetterdaten in eine Einzelspielerpartie laden können. Dazu müssen Sie zwei Dinge tun: Zum einen müssen Sie die Option „Internet-Wettersystem deaktivieren"

Auf CD-ROM

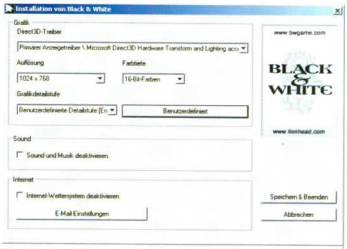
Fußball-Karte
Eine modifizierte Map, die ein Fußballfeld enthält
Soccer-Map.txt

Skin: Guter Löwe
Ein neuer Skin für den guten Löwen
guter_löwe.exe

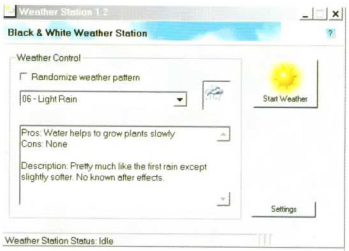
Skin: Lila Kuh
Ein neuer Skin für die Kuh-Kreatur (alle Gesinnungen)
lila_kuh.exe

B&W Weather Station 1.2
Ein Programm, mit dem Sie das Wetter im Spiel direkt verändern können
bwwstation.exe

Musik: „Clash of the Creatures"
Ein gekonnter Remix von Musikstücken aus Black & White
bnwremix.mp3



Um in den Genuss des Internet-Wetters zu kommen, müssen Sie die Option „Internet-Wettersystem deaktivieren" ausgeschaltet lassen.



Wetter Marke Eigenbau: Mit dem Tool „Weatherstation" auf der CD können Sie alle Wettereffekte in B&W direkt anwählen.

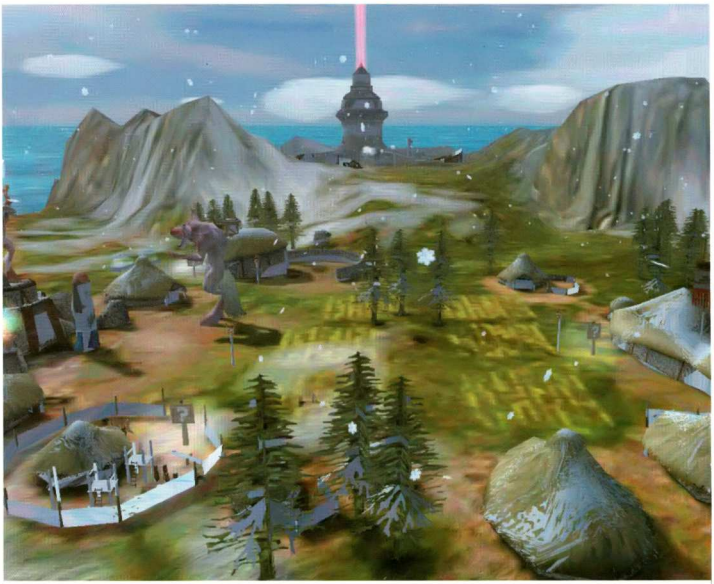
Surf-Tipps

BW Skins
(http://www.geocities.com/eviltitan)

Raw Hide
(http://www.planetblackandwhite.com/rawhide)
Auf beiden Seiten finden Sie neue Skins für fast jede Kreatur, sehr große Auswahl, gute Qualität.

BW Maps
(http://www.planetblackandwhite.com/bwmaps)
Bietet eine riesige Auswahl an Karten, die von Fans erstellt wurden. Sowohl Trainings- als auch Gefechtskarten stehen zum Download bereit.

Black & Blue
(http://www.planetblackandwhite.com/blacknblue)
Hier finden Sie Lustiges auf Englisch zum Thema Black & White: Comic-Strips, Tagebücher, Satiren und vieles mehr.



Schnee auf Knopfdruck: Mit dem Programm auf der Cover-CD können Sie das Wetter bestimmen.

im *B&W*-Setup ausschalten. Zum anderen müssen Sie bei www.bwgame.com registriert sein. Mithilfe der Option „Registration à Modify Account" auf der Startseite gelangen Sie zu Ihren persönlichen Daten. Dort können Sie unter „Weather City" die Stadt heraussuchen, aus der das aktuelle Wetter ins Spiel übernommen werden soll.

Wenn Sie das Wetter direkt beeinflussen wollen, dann können Sie das mithilfe des Programms „B&W Weather Station" von Lee Elmore tun. Sie suchen sich einfach das Wetter Ihrer Wahl aus und starten das Spiel. Das Programm finden Sie auf der Cover-CD.

Neue Skins

Auf unserer Cover-CD finden Sie diesen Monat zwei neue Häute für den Löwen und die Kuh. Der neue Löwen-Skin verleiht dem guten Löwen durch die goldfarbene Mähne ein majestätischeres Aussehen. Der Skin für die Kuh verwandelt Ihren Wiederkäuer in das bekannte lila Exemplar aus der Schokoladen-Werbung. Da die Skins aber nur lokal auf Ihrem Rechner gespeichert sind, können nur Sie sich an dem neuen Aussehen erfreuen. Ihre Gegner im Mehrspieler-Modus sehen nur die Standard-Texturen der Kreaturen.

Tipp: Kreaturenwachstum

Damit Ihre Kreatur schnell wächst, sollten Sie folgende Grundregeln beachten: 1. Lassen Sie Ihre Kreatur immer im Vorhof des Tempels schlafen. Dort wächst sie schneller als außerhalb. 2. Achten Sie darauf, dass der Körperfett-Anteil nicht zu niedrig liegt. Bei einem Körperfett-Wert von 0 % wächst die Kreatur um einiges langsamer. Optimal ist ein Wert zwischen 20 und 40 %. 3. Schenken Sie Ihrer Kreatur Aufmerksamkeit. Ihre Kreatur fühlt sich nur dann von Ihnen beachtet, wenn Sie sie mit der Kamera fokussieren (Taste C). Je mehr Aufmerksamkeit sie bekommt, umso größer ist ihre Wachstumsrate.



Auf der Cover-CD: Mit dem neuen Skin sieht der gute Löwe um einiges imposanter aus als sein orangefarbener Vorgänger.



Auf der Cover-CD: Mit diesem Skin verwandeln Sie Ihre Kreatur in die lila Werbe-Kuh aus der Schokoladen-Werbung.

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, Berlin
AOEWinner@gmx.de

„Sun Tzu schrieb in seinem Buch ‚Die Kunst des Krieges': Jede militärische Operation basiert auf Täuschung. Wenn du stark bist, erscheine schwach, selbst wenn du tätig bist, erscheine untätig."

Tipp für unsere neue Zufallskarte auf der Cover-CD: Einer der ersten Dorfbewohner mauert den Übergang zu (defensiver Ansatz).

Online-Szene im Wandel

In der Online-Szene hat sich in jüngster Zeit viel verändert. Die Spielergemeinde ist wesentlich größer geworden. Auch auf den Webseiten gibt es zahlreiche Änderungen. Grund genug, einen Überblick zu bieten.

Heaven Games



Seit Jahren ist Heaven Games eine der führenden Websites mit Informationen über *Age of Empires* und *Age of Kings*. Der Erfolg war in den vergangenen drei Jahren vor allem auf das unermüdliche Engagement von Angel Washizu zurückzuführen. Nun, da er das College erfolgreich beendet hat, will er sich neuen Herausforderungen stellen und beendet seine Arbeit. Bleibt zu hoffen, dass seine Mitstreiter auch ohne ihn die Qualität der Website so hoch halten.

Info: http://aok.heavengames.com (Heaven) und http://aom.heavengames.com (Age of Mythology)

MrFixitOnline



Die wohl aktivste englischsprachige Website für *Age of Kings* mit vielen Informationen, Strategien, Diskussionsforen, Turnieren und vielem mehr. Die Inhalte sind oft auf hohem Niveau und helfen vor allem dem fortgeschrittenen Echtzeit-Strategen. Die offerierten Veranstaltungen und Turniere haben den großen Nachteil der Zeitverschiebung zwischen den USA und Europa und sind deshalb für hiesige Spieler oft nicht erreichbar. Mr. Fixit verdanken wir eine neue Zufallskarte (auf der Cover-CD).

Info: www.ageofkings.cc

AOE2.de



Eine deutschsprachige Website, die laufend aktuelle Information zu *Age of Kings* und eine Vorschau auf *Age of Mythology* bringt, ist AOE2.de. Die Seite hat auch einige moderierte Diskussionsforen, in denen man allerdings nur nach vorheriger Anmeldung selbst posten kann.

Info: www.aoe2.de

Nations Cup

Unter der maßgeblicher Beteiligung deutscher Spieler (CID-Clan) entsteht mit dem Nations Cup eine Mannschaftsweltmeisterschaft. Immer aktuelle Informationen dazu bringt die Seite www.cidclan.de/Nations-Cup. Als Favorit werden von vielen die USA gehandelt, deren Mannschaftsführer Iketh bei *Age of Empires* bereits von Beginn an eine der führenden Spielerpersönlichkeiten war.

AoK-Turnier

Ein Turnier für Einzelspieler, die dann aber in immer wechselnden Mannschaften zocken, finden Sie unter www.aoemasters.de. Die Macher der Seite versuchen dabei am Rande auch den geschichtlichen Hintergrund ihrer Turnierthemen vorzustellen. Der Einstieg ist nach Ablauf jeder Runde möglich, zumeist im zweiwöchentlichen Turnus.

MFO@Central Sea

Die bereits erwähnte Zufallskarte MFO@Central Sea von Mr. Fixit (auf CD) hat in der Mitte einen See. Außen herum gruppiert sind die Spieler. Das alleine ist nicht wirklich neu. Allerdings sind die Teams jeweils durch Flüsse mit Übergängen getrennt. Dies schafft die Voraussetzung für einen möglichen defensiven Spielansatz. Ein Fischerboot-Boom oder ein sehr früher Galeeren-Angriff sind extrem häufig zu finden. Der See ist nicht zu groß, so dass genug Fläche für eindrucksvolle Landschlachten verbleibt. Das Wasser ist jedoch besonders wichtig, weil es überdurchschnittlich viel Fisch enthält. Die Karte kann für Spiele gegen den Computer, gegen einen menschlichen Gegner oder für den Wettstreit zweier Teams verwendet werden und hat jedes Mal einen eigenen Reiz. Vor allem beim Teamplay ergeben sich unzählige Strategie-Möglichkeiten, auch für die Slingshot-Strategie, bei der nur ein Spieler des Teams angreift und der andere ihn mit Ressourcen versorgt.

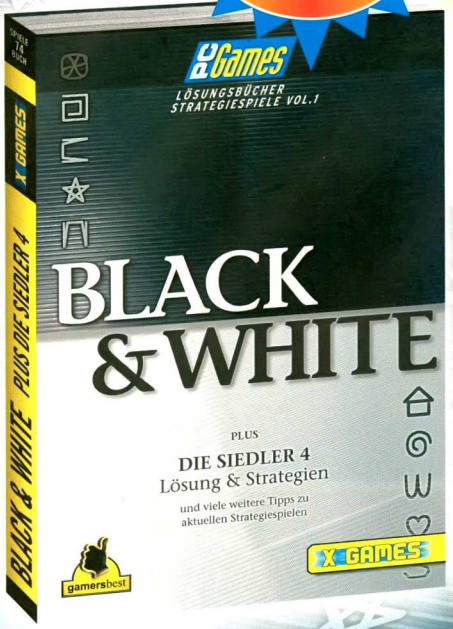
Auf CD-ROM

Doppelpack
Neue Zufallskarte – einmal in normaler Version und einmal als Winterlandschaft. Das exe-File enthält zudem eine Installationsanleitung.
karten.exe

WISSEN, WAS GESPIELT WIRD

GAMES & X GAMES

24,95 DM
öS 182,-/sFr 23,-



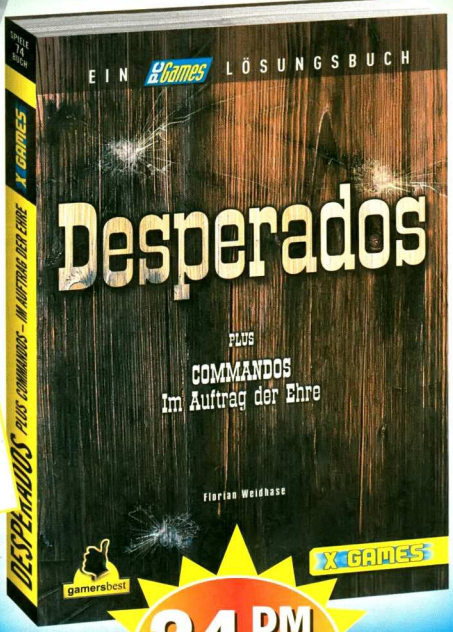
Florian Weidhase
Black & White plus Die Siedler 4
DAS Lösungsbuch zum meist erwarteten Spiel des Jahres

ISBN 3-8272-9106-2
ca. 180 Seiten



Florian Weidhase
Desperados plus Commandos plus Im Auftrag der Ehre

ISBN 3-8272-9107-0
ca. 180 Seiten



24,95 DM
öS 182,-/sFr 23,-

Markt+Technik EINFACH BESSER.

Vertrieb Deutschland und Österreich: Pearson Education Deutschland GmbH, Martin-Kollar-Straße 10–12, D-81829 München, Telefon (089) 4 60 03-222, Telefax (089) 4 60 03-370, www.mut.de
Vertrieb Schweiz: Pearson Education Schweiz AG, Chollerstraße 37, CH-6301 Zug, Telefon (0 41) 7 47 47 47, Telefax (0 41) 7 47 47 77, www.pearson.ch
Markt+Technik Bücher erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus sowie im Internet.

Command & Conquer



Alexander Dilthey ist Mitinitiator der hervorragenden deutschen Internet-Seite „C&C Information Networks".

Alexander Dilthey
17 Jahre, Schüler aus Meerbusch, Webmaster von http://www.ccin.de und RedAlert2.de

„Die beiden Bilder (S. 131) in der vergangenen Ausgabe stammten nicht von Renegade, sondern von Soldier of Fortune 2. Für dieses Versehen bitten wir um Entschuldigung."

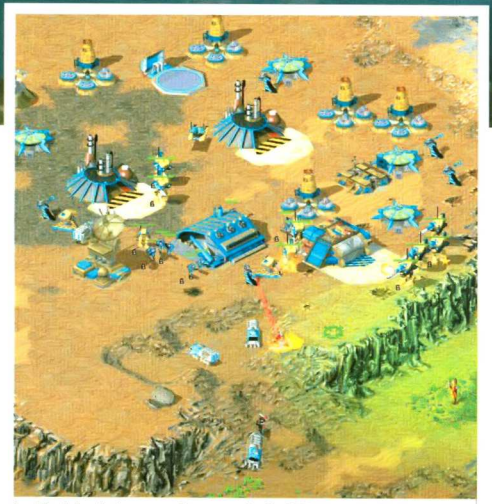
Der Yuri Boomer ist das neue Super-U-Boot der Russen, das Landziele mit Raketen und Seeziele mit Torpedos ausschaltet.

CCIN als Clan-Portal?

Nach dem Relaunch mit neuem Layout und vielen aktualisierten Sektionen arbeitet das CCIN-Team an einer attraktiveren Gestaltung der Seite für Clan-Spieler, die sich bisher fast ausschließlich auf dem United-Forum (http://pub9.ezboard.com/bunitedforum) tummelten. CCIN will eine sinnvolle Ergänzung zu UF schaffen. So planen wir Interviews mit Spielern, eine Ausweitung der Kommentar-Sektion und eine umfangreiche Link-Liste zu Clans mit Kurzvorstellungen. Ideen und Wünsche zu diesem Thema bitte an alex@ccin.de, wir freuen uns über Ihre Anregungen. Wer selbst einen Clan hat, kann sich bei CCIN unter dem Menüpunkt „Community" schon anmelden und so den Bekanntheitsgrad seines Clans steigern.

Roodah verlässt CnCBoard

Florian „Roodah" Auer, Gründer des CnCBoards und Ex-Mitglied bei CCIN, hat sich entschlossen, seine Arbeit in der C&C-Community aufzugeben. Obwohl das CnCBoard unter der Leitung von ComSubVie weiterhin online bleibt, war diese Entscheidung für viele CnCBoard-Mitglieder eine Überraschung, wenn nicht sogar ein Schock. Roodah dazu: „... dann geht mir endgültig die Lust aus, cncboard.de noch zu halten und daran weiterzubauen. Die C&C-Community ist und wird immer gespalten bleiben, so lange es ein paar Leute gibt, die lieber ihre eigene Suppe kochen, statt andere Projekte zu unterstützen. Gemeint sind damit diverse Boards mit Ausnahme des UF, wobei allerdings deren neueste Pläne, eine eigene Liga zu starten, auch zu meiner Entscheidung beigetragen haben. Sicherlich sind die nicht von ganz alleine auf die Idee gekommen. Um's kurz zu sagen: Ich habe keine Lust mehr, mir alles nachmachen zu lassen. Denn eine solche Liga ist nicht das Erste, was von cncboard.de oder CnC Rebirth abgekupfert wurde."



Im Mod Apokalypse verfügen auch die GDI über die kleinen Lastertürme sowie stationäre Flak-Stellungen.

RA2-MOD

In diesem Spielerforum stellen wir Ihnen ein viel versprechendes Projekt vor, den *RA2*-Mod Alpha Storm Force. ASF wird unter dem Dach der UCD (http://ucd.gamesmania.de) von Prof-Falmer entwickelt. Der Mod verändert die Spiel-



Der Psychic Dominator stellt die mächtigste Waffe in Yuris Arsenal dar. Alliierte Truppen können damit beeinflusst werden.

weise von *RA2*, indem neue Einheiten mitsamt neuen Grafiken hinzugefügt werden. Das Besondere an den neuen Truppen ist, dass Prof-Falmer bei deren Erstellung zwei Grundsätze eingehalten hat: Das Spiel bleibt fair und das Stein-Papier-Schere-Prinzip wird nicht ausgehebelt. Beispielsweise verstärkt das MiG-Jagdflugzeug die russische Luftwaffe. Um das Balancing nicht zu kippen, erhalten die Alliierten eine wirkungsvollere Luftabwehr. Darüber hinaus verfügt der Mod über eine verbesserte künstliche Intelligenz. Selbst eine eigene Kampagne ist geplant. Die aktuelle Beta enthält kaum noch Fehler. Wer sich für den Mod interessiert, sollte die ASF-Homepage (http://ucd.gamesmania.de/ASF/ASF.htm) besuchen. Dort werden regelmäßig aktualisierte Beta-Downloads online gestellt. Eine Version von Ende Mai finden Sie auf der Heft-CD.

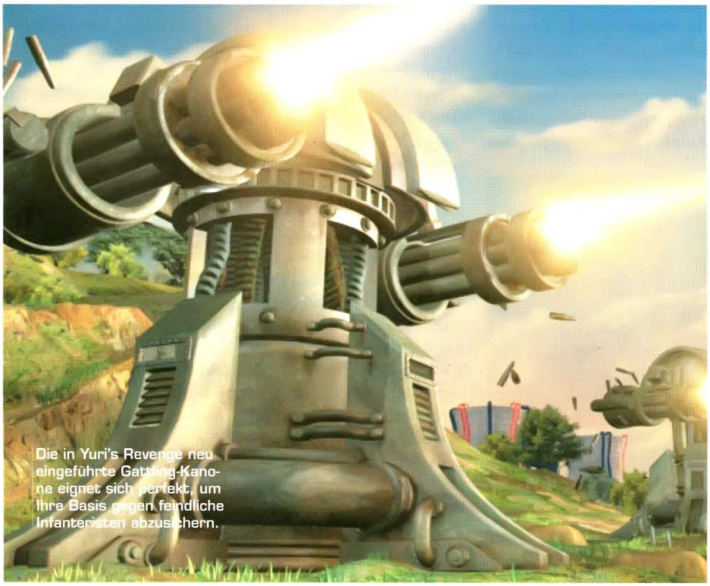
Mod für Tiberian Sun

Lange Zeit war es ziemlich still um *Tiberian Sun*, nun haben wir endlich wieder etwas zu berichten: Waldemar und Stanislav Silbermann haben uns ihren empfehlenswerten *TS*-Mod Apokalypse zugeschickt (auf der Cover-CD). Die Schöpfer: „Mit diesem Mod haben wir das Spiel einfach so gemacht, wie wir es von Anfang an erwartet haben." Die Arbeit hat sich gelohnt: Dem Verfasser dieser Zeilen hat *TS* mit Apokalypse wesentlich mehr Spaß gemacht. Der Mod integriert neue Einheiten, beispielsweise eine Art NOD-Buggy. Die KI und das Balancing sind verbessert, viele Attribute verschiedener Einheiten und Gebäude wurden modifiziert. Am meisten Spaß kommt durch die Musik auf: Sämtliche Soundtracks aus *C&C 1* gehören anschließend zur Klangkulisse in *Tiberian Sun*. Gründe gegen einen Test des Mods existieren nicht, zumal die Entwickler einen intelligenten Programmstart mitliefern: Nur wenn Sie nach der Installation die Datei „Apokalypse.bat" starten, spielen Sie mit der Modifikation. Ansonsten werden die normalen Einstellungen verwendet.

Final Alert 2

Die Nachricht schlug ein wie eine Bombe: *Final Alert 2* kommt, aber nicht von Matthias „Matze" Wagner, sondern direkt von Westwood. Dort hat man sich nämlich entschlossen, die vielen engagierten Map-Ersteller endlich offiziell durch den Support zu unterstützen. Das schlägt sich auch in einer deutlichen Verbesserung des Programms nieder: Westwood hat das Interface vereinfacht. Auch Einsteigern soll es anschließend möglich sein, Karten zu editieren, ohne dabei auf bereits bekannte Features zu verzichten. *Final Alert 2* wird dokumentiert, d. h., Sie können wahrscheinlich mit einer Hilfefunktion und umfangreicheren Tutorials rechnen. Mit Glück wird das Ganze dann auch noch ins Deutsche übersetzt. Selbst die Erstellung von Singleplayer-Missionen soll deutlich leichter werden. Dazu werden sämtliche Trigger als Auslöser für die KI unterstützt. Angeblich sollen selbst komplette Kampagnen kein unlösbares Problem darstellen. Der Code wurde zwecks Geschwindigkeitsoptimierung stark verbessert. Besonders betrifft das die Anzeigegeschwindigkeit.

Sie können das Programm vermutlich schon ab Mitte Juni von www.ccin.de herunterladen.



Die in Yuri's Revenge neu eingeführte Gatling-Kanone eignet sich perfekt, um Ihre Basis gegen feindliche Infanteristen abzusichern.

Auf CD-ROM

Apokalypse
Ein großartiger Mod zu C&C 3 Tiberian Sun
Apokalypse.exe

ASF Beta
Die schon viel versprechende Beta-Version des RA2-Mods Alpha Storm Force
ASFbeta11.exe

Die Sims

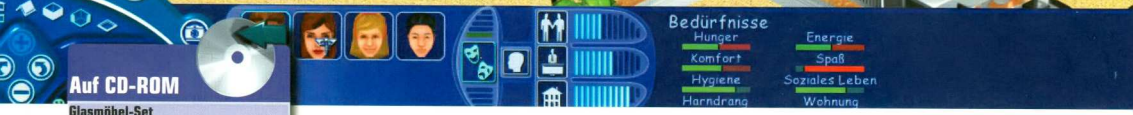


Unser Experte Jan Harder, Betreiber von SimsZone.de, informiert Sie regelmäßig über Neuigkeiten aus der *Sims*-Szene.

Jan Harder
22 Jahre, Student aus Bremen
www.SimsZone.de
harder@simszone.de

„Mit SimGolf hatte nun wirklich niemand gerechnet, es ist aber sicher auch falsch, das Spiel wegen der Sportart schon im Voraus zu verurteilen. Alle erfolgreichen Sims-Spiele wurden anfangs belächelt."

Exotisch: Wenn Ihnen die Blümchensofas auf die Dauer zu langweilig werden, sollten Sie Ihren Sims einmal das Leopard-Set von SimShop gönnen, das sie diesen Monat auf der Cover-CD finden.



Auf CD-ROM

Glasmöbel-Set
Ein Wohnzimmer ganz aus Glas vom Homesims.com-Betreiber Darin Draganov
glasset.exe

Leopard-Set
Das Möbel-Set im Leopard-Stil von SimShop (www.technomatter.com/simshop)
leopardset.exe

Party-Skins
Gleich 16 neue Skins für Ihre Partys. Von Susa und Simplace.de
partyskins.exe

Neues von der E3

Auf der E3 in Los Angeles treffen sich Jahr für Jahr alle namhaften Spielehersteller, um ihre kommenden Titel zu präsentieren. Am EA-Stand durfte die Fachpresse diesmal unter anderem *Sims Online* und *SimsVille* bestaunen. Für besondere Aufmerksamkeit sorgte aber vor allem Sid Meiers neues Spiel namens *SimGolf*, das erstmals der Öffentlichkeit präsentiert wurde. Sie sollen darin allerdings nicht selbst den Schläger schwingen, es geht vielmehr darum, öde Landstriche in einträgliche Golfressorts zu verwandeln. Als Manager eines Clubs soll es Ihre Aufgabe sein, Abschläge, Bunker und Grüns anzulegen und für eine angemessene Infrastruktur zu sorgen, beispielsweise durch Straßen, Hotels oder gar Flughäfen. Sobald Ihr neuer Golfkurs steht, dürfen Sie den Schläger schwingen, wobei Sie Ihr Alter Ego aber vorrausichtlich nur indirekt steuern können. Schon im Herbst sollen Sie Ihre erste Golfrunde drehen können. In der deutschen *Sims*-Szene wurde die Ankündigung mit wenig Begeisterung aufgenommen. Das ist kaum verwunderlich, denn im Gegensatz zu den USA erfreut sich der Golfsport hier zu Lande bekanntlich keiner allzu großen Beliebtheit.



Raus in die Flora und Fauna: In Sid Meiers SimGolf werden Sie sich als Architekt von Golfplätzen versuchen dürfen.

Teures Sims Online?

Zur Online-Variante von *Die Sims*, die nun doch wohl erst nächstes Jahr erscheint, wurden auf der Messe erstmals Bilder gezeigt. Besonders interessant ist die Möglichkeit, sich zusammen mit anderen Spielern ans virtuelle Geldverdienen zu machen. Der richtige Erfolg tritt erst ein, wenn mehrere Sims ihre Fähigkeiten kombinieren und damit ihr Geschäft optimieren. Aufbau und Pflege von Freundschaften und der ständige Wettkampf um die Gunst der anderen Sims soll dennoch einer der Kernpunkte bleiben. Leider dürfte das Online-Spielen aber eine recht teure Angelegenheit werden. Erste Meldungen über den Preis für *Sims Online* sind bereits im Netz aufgetaucht und verheißen nichts Gutes. Demnach sollen in den USA umgerechnet ca. 20 Mark pro Monat fällig werden. Das Spiel selbst muss erst für ungefähr 100 Mark erstanden wer-



Erste Bilder von Sims Online. Zu sehen ist eine kleine Online-Gemeinde, die sich gerade im Aufbau befindet.



Sims Online sieht seinem Vorbild Die Sims sehr ähnlich. Jeder Spieler kann aber zurzeit nur einen Sim steuern.

den. Eine monatliche Gebühr ist zwar an sich nichts Ungewöhnliches bei Online-Spielen, der geplante Preis dürfte den meisten Fans aber übertrieben erscheinen. Welche Preise EA in Deutschland plant, ist noch nicht bekannt. Es ist aber anzunehmen, dass diese wie bei den vorigen Titeln etwas niedriger als in den Staaten sein werden.

House-Party-Probleme

Wie Sie bereits in einem der jüngsten Spielerforen lesen konnten, setzt *Party ohne Ende* die traurige Geschichte seiner Vorgänger fort. Viele *Sims*-Fans kommen gar nicht erst zum Feiern, weil das Add-on einfach nicht laufen will. Maxis hat sich der Probleme angenommen und einen neuen Patch veröffentlicht, der den Installationsproblemen ein Ende bereiten soll. Zu finden ist dieser auf der offiziellen Website http://thesims.ea.com/us/support/question83.html. Eines der Hauptprobleme scheinen aber nach wie vor inoffizielle Erweiterungen wie beispielsweise der verbreitete Nacktpatch zu sein, die Änderungen am Spiel vornehmen. In solchen Fällen ist meist das komplette Löschen und die erneute Installation des Spiels und aller Add-ons der letzte Ausweg. Laut Maxis-Support ist diese radikale Frischzellenkur sogar der beste Weg.

Toiletten-Stau

Die wilden Partys, die uns das neue Add-on beschert, haben einen unangenehmen Nebeneffekt: Neuerdings staut es sich vor den Toiletten und da kann es schon mal passieren, dass der eine oder andere Sim nicht mehr rechtzeitig an die Reihe kommt und seinen Partydress ruiniert. Damit Ihre Sims nicht zum Gespött der Party werden, bietet Maxis nun neue Toiletten zum Download an, die Abhilfe schaffen (www.thesims.com). Ein neues Pissoir und eine Kabine sorgen dafür, dass sich mehrere Sims gleichzeitig im Raum aufhalten können.

Bil Simser schreibt ein Buch

Bei der Entwicklung seines Tools Blueprint hat Bil Simser viel über *Die Sims* gelernt. Das Hintergrundwissen, das er von Maxis bekommen hat, möchte der Kanadier nun in einem Buch zusammenfassen, um so den, wie er selbst sagt, „ultimativen Leitfaden zum Editieren von *Die Sims*" zu schreiben. Die technischen Interna des Programms sollen vor allem Tool-Entwickler unterstützen, neue Hilfsprogramme rund um das Spiel zu entwerfen. Für Furore sorgte die Ankündigung, dass vielleicht sogar das sagenumwobene Entwicklungstool Edith, das Maxis für die Entwicklung von *Die Sims* erschaffen hat, auf einer CD beiliegen soll. Es ist aber fraglich, ob sich nach so langer Zeit noch Programmierer dafür begeistern lassen, Tools für *Die Sims* zu schreiben. Schließlich feiern *Die Sims* bald ihren zweiten Geburtstag.

Außerdem

\\\ Maxis hat die **offiziellen Seiten zu Sims Online** (www.thesimsonline.com) und SimGolf http://simgolf.ea.com) ins Netz gestellt, die SimsVille-Seite hat ein neues Gesicht bekommen (www.simsville.com). \\\ Die **neuen Websites Livin' Around the Sims** (www.livinaroundthesims.com) und **SimShop** (www.technomatter.com/simshop) sind echte Geheimtipps für Objektsammler. \\\ Eine Menge **neuer Skins und Häuser** finden Sie diesen Monat auf **SimsZone.de**. \\\



Keine Staus mehr vor den Toiletten. Dank der neuen Kabinen von Maxis dürfen jetzt auch mehrere Sims gleichzeitig aufs Örtchen. Das macht die Partygäste happy und schont den Teppich.

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

„Endlich wurde der lang ersehnte Patch 1.08 veröffentlicht. Wegen der vielfältigen Neuerungen wird sich sicher einiges an der Spielweise ändern. Features wie die ‚Aufnahme-Funktion' versprechen unterhaltsame Stunden."

Der neue Patch ermöglicht das Aufzeichnen von Starcraft-Spielen. Hier sieht man in der Ecke unten rechts die Möglichkeiten, die die neue Wiederhol-Funktion bietet.

1.08-Patch

Endlich ist es so weit: Blizzard hat den Patch 1.08 für *Starcraft* veröffentlicht, der eine große Fülle von Features mit sich bringt und einiges am Spiel ändert. Die vielleicht wichtigste Neuerung ist eine Unterstützung der Spielaufzeichnung. Wenn ein Spiel vorbei ist, finden Sie im Sieg/Niederlage-Bildschirm den neuen Button „Wiederholung speichern" und es kann ein komplettes *Starcraft*-Spiel gespeichert und später erneut betrachtet, analysiert oder vor Freunden präsentiert werden. Darüber hinaus wurde der Multiplayer-Spieltyp „Oben gegen unten" hinzugefügt, der so ähnlich wie der „Nahkampf" funktioniert. Er unterscheidet sich jedoch darin, dass sich die Spieler jeder Hälfte automatisch verbünden und bei Spielbeginn mit geteiltem Bildschirm spielen. Für das Battle.net gibt es nun die Möglichkeit, sich einen gewünschten Battle.net-Server auszu-

Kommentar zum Patch 1.08 von Rainer Wagner

Anscheinend will Blizzard die Spieler zu einer neuen Taktik bringen. Rushen wird für die Zerg durch den 200 Minerals Pool um einiges schwerer und die Protoss werden es nicht mehr so schnell zu Massgoons schaffen. Die Terraner sind in nahezu jeder Hinsicht stark verbessert, ob das klug war, muss sich zeigen. Auf jeden Fall kommen sie nun besser mit DTs und Lurkern zurecht, wegen der billigeren Raketentürme. Ein harter Schlag für die Protoss dürfte der verringerte Psi-Sturm-Schaden sein, ein Lurker überlebt nun einen Psi. Außerdem wurde endlich die Dauer des Disrupton Web der Croisairs verringert. Die Zerg sind weniger bei den Einheiten als bei den Upgrades geschwächt, jetzt darf man mehr für schnelle Hydras und Lurker ausgeben. Die Queen dürfte interessanter sein denn je ... Ein interessanter Aspekt ist auch die Verbesserung aller High-End-Einheiten wie Träger, Kreuzer und Ultralisk. Man darf sich also auf spannende Lategames freuen. Endlich können wir mit dem Gateway Selector selbst auswählen, wo wir spielen wollen. Das nervige „TvB, klar? go go go" hat durch den neuen Top-vs-Bottom-Spieltyp ebenfalls ein Ende gefunden und ab sofort können Sie Ihre Spiele per Replay-Funktion später nochmals bestaunen oder drüber lachen ;). Wie Sie sehen, ist 1.08 mehr als nur ein Patch; man könnte sagen, es ist eine kleine Revolution in der *Starcraft*-Geschichte. Ob sich das qualvoll lange Warten gelohnt hat, darf jeder für sich selbst entscheiden.



Nützliche Spielfunktion gefällig? Nach Ablauf eines Kampfes können die Spieler mit dem im Menü befindlichen Wiederholungsmodus das Gerangel als Zuschauer betrachten und somit die Vor- bzw. Nachteile der eigenen Züge erkennen.

Was bringt der Patch?

Neben einer Vielzahl von kleinen Extras bietet der Patch auch einige Veränderungen an der Spielbalance:

TERRANER

Walküre:
Die Schadenswirkung wurde auf 6 pro Rakete erhöht, Beschleunigung und Geschwindigkeit wurden leicht verbessert und die Bauzeit verkürzt.

Wissenschaftliches Institut:
Die Bauzeit wurde verkürzt, die Kosten für Strahlen-Forschung wurden auf 200 Mineralien- und 200 Gas-Einheiten erhöht und die Kosten für die Erforschung der Yamato-Kanone auf 100 Mineralien- und 100 Gas-Einheiten reduziert.

Raketenturm:
Die Kosten wurden auf 75 Mineralien-Einheiten reduziert.

Fabrik:
Die Kosten für die Erforschung des Charon-Raketen-Boosters wurden auf 100 Mineralien- und 100 Gas-Einheiten reduziert.

Landefrachter:
Die Geschwindigkeit wurde erhöht.

Goliath:
Erweiterte Reichweite der Bodenangriffe.

Kreuzer:
Die Bauzeit wurde verkürzt und die Versorgungskosten wurden auf 6 reduziert.

PROTOSS

Dragoner:
Bauzeit wurde verlängert

Scout:
Die Kosten wurden auf 275 Mineralien- und 125 Gas-Einheiten reduziert.

Träger:
Versorgungskosten wurden auf 6 reduziert

Templar:
Schadenswirkung des Psi-Sturms wurde verringert

Korsar:
Wirkungsdauer des Disruptor-Netz-Spruchs wurde verkürzt

Berserker:
Die Schilde wurden auf 60 verringert und Trefferpunkte auf 100 erhöht.

ZERG:

Königin:
Die Baukosten wurden auf 100 Mineralien- und 100 Gas-Einheiten reduziert.

Ultralisk:
Versorgungskosten wurden auf 4 reduziert

Königinnennest:
Die Kosten für Wurm-Brütlinge wurden auf 100 Mineralien- und 100 Gas-Einheiten reduziert.

Hydralisken-Bau:
Die Kosten für den Schleicher-Aspekt wurden auf 200 Mineralien- und 200 Gas-Einheiten erhöht und die Kosten für ein Hydralisk-Geschwindigkeits-Upgrade wurden auf 150 Mineralien- und 150 Gas-Einheiten erhöht.

Brutschleim-Pool:
Die Baukosten wurden auf 200 Mineralien-Einheiten erhöht.

Tiefenkolonie:
Die Gebäudepanzerung wurde auf 2 erhöht und die Trefferpunkte auf 300 reduziert.



Der 1.08-Patch: endlich veröffentlicht!

wählen, zudem wurde der Proxy-Support verbessert. Blizzard hat mit dem Patch 1.08 noch viele weitere kleinere Änderungen vorgenommen und zum Beispiel die Leiter-Karten aktualisiert, diverse Probleme mit Cheats behoben und die Battle.net-Meldungen verbessert. Nach der Veröffentlichung des Patches hat Blizzard sich bereits über das weiter anhaltende Interesse an *Starcraft* bedankt und den Patch 1.09 in Aussicht gestellt. In diesem sollen einige Bugs des Patches 1.08 behoben werden. Vielleicht finden sich ja sogar noch weitere Neuerungen.

Blizzard sammelt Daten der Nutzer

Nach einem Bericht von www.heise.de gibt es Hinweise darauf, dass Blizzard über das Battle.net neuerdings auch „nicht personenbezogene Daten" wie z. B. IDs von Festplatten sowie andere Daten des jeweiligen Computersystems sammelt. Dieses Problem war vorerst nur in Bezug auf *Diablo 2* bekannt und wurde bereits von der *Diablo 2*-Fangemeinde kritisiert. Vor allem, weil nur die Möglichkeit blieb, entweder diesem Vorhaben zuzustimmen, oder auf das Spiel im Battle.net zu verzichten. Selbiges hält nun Einzug bei *Starcraft*. Unter den Spielern wird dieser Umstand sehr heftig diskutiert und die meisten hoffen, dass Blizzard dieses Konzept nicht weiter verfolgt. Wir werden sehen.

Auf CD-ROM

1.08-Patch StarCraft
Der sehnsüchtig erwartete Patch für alle Fans, die nur *Starcraft* besitzen.
Star_108.exe

1.08-Patch BroodWar
Der sehnsüchtig erwartete Patch für alle Fans, die *BroodWar* nutzen.
Star_108.exe

Einheiten-Statistiken
Excel-Tabelle mit den Statistiken der *Starcraft*-Einheiten
bwunitstats108.xls

Replay
Replay eines Spiels zwischen Black-Macumbah und Infiltration[q]
Bvsl.rep



Teamwork gefragt: Zwei terranische Spieler versuchen sich in einem kleinen Überraschungsangriff.

Die Siedler 4



Tobias Patella betreut den SiedlerOnline-Club auf der größten europäischen *Siedler 4*-Seite.

Tobias Patella
17 Jahre, Schüler aus Darmstadt
tobias@siedleriv.de
<http://www.siedleriv.de>

„Überraschung von UbiSoft: Noch in diesem Jahr erscheinen zwei Erweiterungen für Die Siedler 4!"

Missions-CD und Add-on angekündigt!

Bereits im Juli erscheint die Missions-CD, die für neues Kartenmaterial sorgt. Insgesamt wird es über 50 neue Karten geben, inklusive neuer Kampagnen, denn das Dunkle Volk ist noch lange nicht besiegt! Auf der CD wird sich außerdem ein Karteneditor befinden, mit dem die vielen wartenden Kartendesigner dann endlich loslegen können – man denke nur an *Siedler 3*, hierzu gibt es mittlerweile über 700 qualitativ hochwertige und vor allem kostenlose Karten.

Im späten Herbst soll dann die richtige Erweiterungs-CD auf den Markt kommen, mit der ein neues Volk Einzug hält in die *Siedler*-Welt: Die Trojaner! Diese sollen gegenüber den anderen Völkern einen deutlichen technischen Fortschritt haben.

12 of 5 – die Siedler-Story

Exklusiv bei PC Action präsentieren wir Ihnen diesen Monat alle Kapitel der *Siedler*-Story „12 of 5" auf CD.

Doch welcher kreative Kopf steckt dahinter? Antwort darauf gibt es im Interview mit dem Autor Vedat Yetkin, besser bekannt unter seinem Nickname Scaevola.



Interview mit Vedat Yetkin, dem Autor der Siedler-Story „12 of 5"

„12 of 5"-Autor Vedat Yetkin,
http://www.yetkin.de,
http://www.kess-net.de/treffpunkt/"

Hallo Scaevola, bitte stelle dich einmal kurz unseren Lesern vor!
Scaevola ist natürlich nur ein Nick. Tatsächlich bin ich weder Römer noch eine Pflanze, sondern Student der Medizin, 26 Jahre alt und heiße Vedat Yetkin. Ganz nebenbei bin ich begeisterter *Siedler*-Spieler.

Schreibst du nur zu den *Siedler*-Spielen Geschichten oder könntest du dir vorstellen, auch zu anderen populären Titeln etwas zu verfassen?
Das könnte ich mir durchaus vorstellen, aber zurzeit spiele ich nur *Siedler – Siedler 4* genauer gesagt. Was mich allerdings reizen würde, wäre mal ein richtiger Roman, der sich ausschließlich in der *Siedler*-Welt abspielt. Momentan ist die Umsetzung dieser Idee eher unwahrscheinlich, doch sie gärt …

Wie viele Kapitel hast du bereits veröffentlicht und was planst du für die Zukunft?
Bisher sind 18 Kapitel erschienen. Man hat mich ermutigt, das Ganze zu drucken und zum Selbstkostenpreis zu verbreiten. Je mehr Kapitel ich schreibe, desto mehr Zeit habe ich, über diesen Schritt nachzudenken :-)

Wie sieht das Feedback der Leser zu deiner Story aus?
Ich poste die Kapitel im *Siedler 4*-Forum. Dort geht das Feedback leider Gottes etwas zurück. Schade, denn gerade dieses motiviert mich am meisten. Doch es gibt auch einen kleinen, aber feinen Kreis treuer Leser, der mich im Chat oder per Mail öfters darauf anspricht. Manche steuern gute Ideen bei, die ich dann versuche, einzubauen.

Auf CD-ROM
12 of 5
Alle 20 Kapitel der *Siedler*-Story
12of5.exe



Der einfache Träger der Trojaner

Die Spezialeinheit der Trojaner, der Katapultträger

So könnte einmal der Priester der Trojaner aussehen

GRAVE-TRIPLER?
MAGNET-CLIMBER?
TRIPOD-CRAFT?

ideenhaus nürnberg

Entwickler und Vertrieb „Killerloop": VCC Entertainment





NUR DM 5,-

NEU! AB 4. JULI

IMMER MIT GROSSEM ONLINE-EXTRA!

MIT CD-ROM!

JEDEN MONAT NEU!

FÜR GROSSE SPIELER

***GAME ON!* ENTSCHLÜSSELT*. UND ZEIGT IHNEN, WAS SIE IN DER WELT DES ELECTRONIC ENTERTAINMENT WIRKLICH WEITERBRINGT. *GAME ON!* – DAS ERSTE ERWACHSENE SPIELEMAGAZIN.**

*Magnet-Rennleiter Tripod H+K 303 aus „Killerloop"



Das Schadenspotenzial von Bogenschützen in Türmen wurde verringert.

Stabil und sicher

Die Siedler 4 **Balancing und Mehrspielermodus optimiert**

Das neueste Update zu *Die Siedler 4* auf Version 1.08.872 gestaltet den Mehrspielermodus erneut etwas stabiler. Zudem können Sie nun Spielstände im Netzwerk oder Blue Byte Game Channel speichern und laden. Sollte es also doch zu einem Absturz kommen, müssen Sie nicht ganz von vorn beginnen. Für einen schnelleren Einstieg sorgt die erhöhte Zahl an Schaufeln und Hämmern beim Start des Spiels. Neu ist die Möglichkeit, Waren mit anderen Spielern zu tauschen. Die Steuerung ist etwas einfacher gestaltet, so dass Karren und Schiffe ohne größeres Chaos entladen werden können. Einige Vorteile des Updates wirken sich auch positiv auf den Einzelspielermodus aus: Computergegner verhalten sich etwas aggressiver und versuchen, verlorene Türme zurückzuerobern. Bogenschützen in Burgen und Türmen richten nach dem Patch zwar etwas weniger Schaden an, aber dafür ist es nicht mehr so leicht, die Türen der Festungen zu zerstören. Ferner verändert das Update die Kosten und Wirkung einiger Bauwerke. So benötigen Sie für den Bau kleiner Tempel beispielsweise kein Gold mehr. Leider wurde dieses wichtige Update zu *Die Siedler 4* erst kurz nach der Master-Erstellung der Cover-CD verfügbar. Sie finden es auf der Homepage von Blue Byte zum Download oder auf dem nächsten Silberling.

Außerdem

/// Mit der neuesten Version (v1.06; auf der Cover-CD) zu **Diablo 2** schließt Blizzard eine weitere Sicherheitslücke, die es erlaubte, andere Mitspieler aus dem Spiel zu kicken. Zudem wurde wieder ein Problem mancher CD-Laufwerke mit dem Kopierschutz behoben. /// Die Version 1.2 (d) zu **Star Trek – Elite Force** (auf der Cover-CD) erlaubt Mehrspielerpartien zwischen Leuten, die das zugehörige Expansion Pack installiert haben, und jenen, die nur das Original-Spiel besitzen. Im Update sind darüber hinaus **neue Skins** enthalten, beispielsweise die Borg-Variante von Captain Janeway. /// Ego Soft veröffentlichte ein weiteres Update zu **X-tension**. In Version 2.1 (auf der Cover-CD) werden letzte kleinere Bugs behoben. Außerdem rüsten computergesteuerte Raumstationen und Piraten selbstständig auf und ersetzen nach Möglichkeit im Kampf erlittene Verluste.

Blue-Byte-Info

Hotline: Mo.-Do. 15-19 Uhr
Fr.: 15.30-19.30 Uhr
Tel.: 0208/4502929
Fax: 0208/4502999
www.bluebyte.net/siedler4

Große Inspektion

Nascar Racing 4 **Klügere Gegner, verbessertes Handling**


Im Windschatten des Vordermanns erreichen Sie deutlich höhere Geschwindigkeiten.

Mit diesem Update überarbeitet Papyrus die künstliche Intelligenz der Gegner. Beispielsweise vermeiden die anderen Fahrzeuge auf der Strecke eher Unfälle, halten mehr Abstand und rollen zurück an die Box, falls ihnen mal der Sprit ausgeht. Nach der Installation sollte es zudem etwas einfacher sein, *Nascar Racing 4* mit digitalen Eingabegeräten, sprich Tastatur oder Gamepad, zu steuern. Die Fahrphysik ist nun etwas realistischer: An der Mauer entlangzuschrammen ist weniger effizient, dafür lohnt sich die Fahrt im Windschatten jetzt etwas mehr. Darüber hinaus beseitigt das Update etliche kleinere Bugs. Mehrspieler-Partien sind wegen der vielen Änderungen nur möglich, wenn alle Beteiligten die gleiche Version installiert haben.

Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Nascar Racing 4 v1.1.1.0 (int)

Wie im Kino

Starcraft **Videos der Schlacht**


Sämtliche Schlachten können Sie als Video aufzeichnen.

Mit der Version 1.08b zu *Starcraft* und *Starcraft Broodwar* integriert Blizzard die Möglichkeit, ganze Mehrspielergefechte abzuspeichern, um sie anschließend wie ein Video anzusehen. Die neue Mehrspieler-Option „Top vs Bottom" ist für Matches mit vier oder mehr Spielern interessant: Mit der zufälligen Einteilung der Startpositionen werden automatisch Bündnisse zwischen den benachbarten Spielern geschlossen. Das Update beseitigt außerdem einen Bug, den manche Spieler ausnutzten, um Belagerungspanzer unter Baracken zu verstecken. Nähere Informationen zu den Änderungen finden Sie im Spielerforum auf Seite 124.

Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Starcraft v1.08b (int)
Starcraft Brood War v1.08b (int)



Das lang ersehnte Update soll die Gegner-KI anpassen, so dass der Computer passiver reagiert.

Fan-Kritik

F1 Racing Championship **Wo bleibt das Update?**

Seit Veröffentlichung des Rennspiels im März beschweren sich etliche Fans über die künstliche Intelligenz der Fahrer, Probleme mit Force-Feedback-Lenkrädern sowie einige andere Details von *F1 Racing Championship*. Hersteller Ubi Soft hatte schon ein Update für Mitte April angekündigt, das die Mängel beheben sollte, aber selbst Anfang Juni war noch kein Patch verfügbar. Ubi Soft wollte sich noch auf keinen neuen Termin festlegen, sondern sicherte lediglich zu, dass es noch ein Update geben wird, das die oben genannten Probleme beseitigt. Derzeit kündigte der Hersteller schon einen Nachfolger an, der bereits Ende des Jahres erscheinen und natürlich keinen der angeprangerten Mängel enthalten soll. Aktuelle Informationen zum Thema finden Sie auf www.ubisoft.de/apboard in Ubi Softs Forum zum Spiel.



Monaco gehört zu den Strecken, auf denen kaum ein Fahrzeug ins Ziel kommt.

Ubi-Soft-Info

Technik-Hotline: Mo.-Fr. 9-19 Uhr
Tel: 0180/5554938 (0,24 DM/Minute)
www.ubisoft.de



Sprechstunde



Grüße nach Fucking

Ich danke Gott, solche Leser zu haben. Da erwähne ich in der vergangenen Ausgabe nebenbei, dass ich bescheuerte Ortsnamen sammle – und schon beglückt mich einer unserer geschätzten Konsumenten mit dem Tipp, mal auf der Seite www.bloedenamen.de vorbeizuschauen. Das ist eine wahre Fundgrube! Haben wir eigentlich Käufer in – Verzeihung – Fickmühlen oder Hymen? Oder in Deppenhausen, Kotzen, Luschendorf, Moese, Petting, Pissen, Pups, Regenmantel oder Spinnenhirn? In Fucking (Österreich)? Bitte melden! Aber auch einige Namen von Personen finde ich zum Niederbrechen (Ortsteil von 65611 Brechen): Ich weiß nicht, ob zum Beispiel der Optiker Wolfgang Blind ein gutes Geschäft macht und wie die Fleischfachverkäuferin Gertrud Rind zu Zeiten von BSE mit ihrem Namen klarkommt, bin aber sicher, was man in der Weinhandlung Suff kriegt. Axel Haar, Nonsens Mac, Martha Pfahl, Rosa Schwein und Hans Wurst haben bestimmt witzige Eltern, Mama und Papa von Rainer Zufall vermutlich vergessen, zu verhüten. Zu Dr. med. Günther Spreitzer schreib' ich mal besser aus Jugendschutzgründen nix – er ist Facharzt für Geburtshilfe, Ähnliches gilt für Dr. Gisela von Hinten. Gern wissen würde ich, ob Frau Ernst und Frau Albern im Max-Planck-Institut für Geschichte in Göttingen direkt zusammenarbeiten. Was ist von einem Bestattungsinstitut Pietät Freudensprung GmbH zu halten? Ach ja: James Bond wohnt in Heilbronn, Wilma Feuerstein in Dornbirn und Dr. Martin Luther (Lkr. München) ist doch nicht tot. Hurra! Dann wünsch ich ihm, allen anderen Genannten und natürlich auch Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

Leserbriefe

Rechtsfragen

Find ich ja ganz nett, dieses „Gamer gegen Rechts" ... aber traurig, dass man heute so was noch nötig hat. Ich finde, man sollte diesen hohlen Bratpfannen einfach nicht so viel Beachtung schenken. [...] Natürlich sollte jeder seinen Teil dazu beitragen und im Falle des Auftretens von rechter Gewalt (sei es verbal oder physisch) etwas Zivilcourage walten lassen. Aber viele haben Angst davor. [...] Schon verständlich, vor allem wenn man erst mal in der Situation war, wo so ein kleiner glatzköpfiger Pisser in der gut besuchten Düsseldorfer Altstadt vor einem gestanden, einen dumm angemacht und im Hintergrund seine restliche Meute gelauert hat ... und die Passanten gehen mal ganz easy dran vorbei! Tja Leutz, so sieht es aus in good old Germany. Da könnt ihr „Gegen" etwas sein, wie ihr wollt. [...]

Jens Bijell per E-Mail

Super, ganz großes Kompliment! Ich finde, diese Aktion kommt gerade richtig. [...] Es muss gezeigt werden, dass solches Gedankengut nicht zu tolerieren ist. Da bin ich nämlich intolerant. Wer nicht tolerant ist, darf auch nicht erwarten, dass man ihm Toleranz entgegenbringt! [...]

Daniel Böttner per E-Mail

„Gamer gegen Rechts" ist die beste Antwort auf alle Diffamierungen der Onlineszene, mit der quoten- und weltuntergangssüchtelnde Medienformate in der Vergangenheit die „Computer-Jugend" (auch ich zähle mich trotz meiner 30 Lenze noch dazu) attackiert haben. Da wird so mancher Fokus-TV-, Explosiv-, Bildzeitungs- und Monitor-Redakteur aber Augen machen. [...]

Carsten Elleszus, Gelsenkirchen

Hi, heute schreibe ich euch aus gutem Anlass meinen ersten Leserbrief. Ich finde eure Aktion „Gamer gegen Rechts" einfach gut. Ich habe mich auch schon eingetragen, da ich der Meinung bin, man kann nicht genug gegen rechtes Denken und rechte Gewalt tun. Ich versuche, in der Schule, wo ich arbeite, Werbung für euch zu machen. Ich hoffe, dass eure Aktion viel Unterstützung erhält.

Thomas Winkelsträter, Delmenhorst

Die positive Resonanz auf „Gamer gegen Rechts" (www.gamer-gegen-rechts.de) war überwältigend. Binnen der ersten zwei Wochen trugen sich pro Tag über 200 Spieler in die Liste ein. Jens Bijell hat natürlich Recht, wenn er sagt, dass Zivilcourage im wirklichen Leben viel wichtiger ist. Wir als Magazin können vielleicht mit unserer Aktion zumindest das Bewusstsein für das Thema schärfen und Diskussionen fördern. Das ist nötig, wenn ich mir die eine oder andere (anonyme) Zuschrift betrachte, der ich hier sicher keine Plattform gebe. Manchmal sind die Leute aber auch einfach naiv. Mit Faschos sei gut auszukommen, hieß es in einem Brief. „Man kann's glauben, dass sie auch so freundlich sind, kleineren Menschen in der Kaufhalle Sachen aus den höheren Regalen FREUNDLICH herunterzureichen oder schwere Sachen an die Kasse zu tragen." Da frage ich mich, welche Maße die Blondine hatte, ein Schwarzafrikaner wird's ja wohl kaum gewesen sein. Vielleicht war der *Ironiemodus an* nette Neonazi ja auch Zivi in einem Asylbewerberheim und deshalb berufsbedingt so atemberaubend hilfsbereit?

Anmache

[...] Ich bin geborener Österreicher, leidenschaftlicher Anime-Fan, [...] ich liebe Talkshows und ich bin SCHWUL! Eigentlich bin ich das, was du nicht ausstehen kannst, aber ich habe meine Hoffnung in das Sprichwort „Gegensätze ziehen sich an!" gelegt [...]. Ich bin 20 und studiere zurzeit an der Universität Psychologie. Mein größter Wunsch ist es, dir näher zu kommen. Bitte weise mich nicht ab, ich weiß doch, dass du eigentlich auch ein wenig schwul veranlagt bist. So was kann ich einfach in meinem tiefsten Innersten spüren. [...]

Anonyme Einsendung

Ich mach's kurz: Nix gegen deine Neigung, aber dein tiefstes Innerstes täuscht sich. Ich bin so was von stockhetero (Fachbegriff für „vollkommen unschwul"), dass ich mich manchmal selbst nicht leiden kann, weil ich ein Mann bin. Wollte das nur mal so beiläufig erwähnt haben, damit ich vielleicht endlich mal 'nen Liebesbrief von 'ner Frau krieg. Danke!

Boykottaufruf

[...] Was Microsoft betreibt, ist ja wohl unter aller Sau. Nur weil die ein unglaubliches Kapital besitzen und ein Produkt (Xbox) auf den Markt bringen wollen, das, wie es scheint, es nicht aus eigener Kraft schafft, die potenziellen Kunden (PC-Spieler) vom PC wegzulocken, müssen fast alle Entwickler mit guten Projekten aufgekauft und GEZWUNGEN werden, ihre Produkte mit abso-

luter Fokussierung auf die Xbox zu produzieren. Beispiele? Mal eben im Vorüberlaufen Matrix mitgenommen und Shiny gezwungen, das Spiel NUR für die Xbox attraktiv zu machen und die PC-Version ohne Multiplayerpart sechs Monate später erscheinen zu lassen (siehe PCA 6/01, S. 13). Und Bungie, die wegen der Xbox die PC-Version von Halo warten lassen. [...] Auf jeden Fall sollte Microsoft boykottiert werden. SO kann das ja nicht mehr weitergehen.

Lennart Zabel, Wedel

Obgleich ich die Angst mancher PC-Besitzer vor der Konsolen-Offensive absolut verstehe, sehe ich die Sache eher nüchtern. Was Micro-soft betreibt, ist nicht unter aller Sau, sondern Marktwirtschaft. Schließlich handelt es sich nicht um einen Wohltätigkeitsverein, sondern um eine Firma, die ihr Produkt verkaufen will. Das kann ihr keiner vorwerfen. Die Entwickler werden auch nicht gezwungen, ihre Babys abzugeben, sondern tun dies freiwillig. Eben weil's 'ne Menge Kohle bringt. Ob die Xbox erfolgreich wird, entscheiden letztendlich wir als Käufer. Ich denke, das Teil wird rennen wie die Sau kurz vor dem Grillfest der Freiwilligen Feuerwehr Eiterfeld. Wenn's gut ist, kauf's sogar ich. Sollten jetzt ein paar Leute sehr desillusioniert sein, noch zwei gute Nachrichten: 1. Ich glaube trotz allem, dass es weiter viele gute Spiele für den PC geben wird. 2. Die Bun-desprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat neulich ein Sailor-Moon-Comic indiziert. Yes! Wäre mir ja schnuppe, aber ich muss einfach mal wieder meine Freunde der japanischen Manga- und Anime-Zeichenkunst provozieren, weil die Drohbriefe ein bisschen nachgelassen haben und sie mir fehlen.

I-Kuh

ICH behaupte, Britney Spears ist absolut geeignet für Nachhilfe in Sachen Laser- und Halbleitertechnologie. Die URL hierzu lautet: http://britneyspears.ac/lasers.htm. Du wirst garantiert Freude daran haben. (Diese Seiten wurden von meinem Professor in Elektronik für wertvoll befunden.)

Ralf Heß per E-Mail

Endlich hat mir jemand die Augen geöffnet. Endlich weiß ich, dass Britney-Baby nicht so doof ist, wie sie vorgibt (wenn sie in Videos rumzuckt, als hätte ihr jemand einen Hummer in den Ausschnitt gesteckt). Also, liebe Fans, seien Sie mir nicht mehr böse. Das ist übrigens auch ein guter Anlass, mich bei Österreich zu entschuldigen. Nicht weil ich's ernst meine, sondern weil ich Angst habe, keine Einreisegenehmigung mehr zu bekommen, falls ich dort mal Urlaub machen möchte. Liebe Ösis, ihr seid intelligente Kerlchen! Denn was durfte ich da neulich in einer Zeitung lesen? Es gibt in Feldkirch tatsächlich ein paar Landeier, die eine neue Methode der Tierkörperbeseitigung erfunden haben. Weil ein paar verunglückte Kühe auf einer Alm rumlagen, hätten diese nur per Helikopter abtransportiert werden können. „Also heuerten die Bauern für umgerechnet 700 Mark einen Sprengmeister an, der die Rindviecher mit Dynamit in die Luft jagt. Der Landtags-Vizepräsident von Vorarlberg dazu: „Verrückt. In keinem Gesetz steht, dass das Sprengen von Rindern verboten ist. Also ist es in Österreich erlaubt." Hey, davor kann ich nur meinen Tiroler-Hut ziehen.

Strafaktion

Ich schreibe als beleidigter Unreal-Tournament-Fan, der sich mit der Aussage „Die Waffen von UT sehen aus wie pimmelige Pistolen aus einem Überraschungsei" nicht zufrieden geben kann. Deshalb kündige ich mein PC-Action-Abo! Nein, Quatsch, denn diese Strafe wäre viel zu gering. Aus diesem Grund schicke ich Ihnen hiermit eine Maxi-CD Ihrer besten Freundin Britney Spears. [...] Es ist erstaunlich, wie viele Menschen auf dieser Welt einen Minus-IQ haben. Denn es gibt immer noch Leser, die glauben, sie müssten beleidigt Briefe an euch schicken [...]. Diese Menschen haben wahrscheinlich nichts Besseres zu tun. Deshalb scherzt weiter über Britney Spears, Anime, Österreicher, Schweizer, Big Brother, GZSZ usw.!

Wayne Lippert, Aßlar

Um Himmels willen! Schickt mir dieser Knilch tatsächlich eine Maxi-CD mit dem Lied „Lucky". Nun, ich habe das Teil natürlich sofort im Rahmen einer Versteigerung innerhalb des Verlags veräußert. Das Höchstgebot war

Redakteur an den Pranger

Zum Thema kleiner Fehler: Da kämpft sich doch [in Ausgabe 6/2001] laut Screenshot auf Seite 56/57 John Mullins (Soldier of Fortune 2) durch den Dschungel Kolumbiens oder es führt ihn ein Auftrag in das Gefängnis von Hongkong. Doch was sehe ich da auf Seite 131, da will doch Havoc (Command & Conquer) sich denselben Wachposten (arme Sau) zur Brust nehmen, da er auch zufällig in Kolumbien ist. Natürlich finden die beiden auch noch Gefallen am selben Gefängnis zwecks Kumpel-Geiselbefreiung. Da wollte ich schon mal fragen: War dies ein Versehen oder ist euch das Bildmaterial ausgegangen? Aber ich vermute ja, das war Verarschung, damit die Leute mal wieder was zum Anprangern haben und ihr richtig viel Post bekommt.

Karsten Plöckl per E-Mail

Endlich mal ein intelligenter Leser! Die Sache war selbstverständlich beabsichtigt, dahinter verbarg sich ein Gewinnspiel. Weil wir derart viele Zuschriften erhielten, musste das Los entscheiden. Über einen funkelnagelneuen Ferrari 360 Spider (grüne Lackierung, einen roten hat ja jeder) im Wert von 255.000 Mark darf sich Herr oder Frau F. Alschername aus Erfundenhausen freuen. Herzlichen Glückwunsch. Die Bilder gehörten natürlich zu *SoF 2*, nicht zu *C&C Renegade*. Leider kann ich nicht mal genau sagen, wer für die peinliche Verwechslung verantwortlich gemacht werden muss. Spielerforums-Mitarbeiter Alexander Dilthey (mailte die falschen Shots), der für die Bearbeitung eingeteilte Alexander Geltenpoth oder Christian Müller, der die Schlusskorrektur machte? Vorschlag: Sie dürfen sich diesmal selbst eine Hassfigur aussuchen: Coupon ausfüllen (vorher Kopieren erlaubt) und an die bekannte Leserbriefadresse schicken. Unter allen Einsendern verlose ich ein *Adventure Pinball: Forgotten Island* von Electronic Arts.

DUMM GELAUFEN!

- ☐ Alexander Dilthey
- ☐ Alexander Geltenpoth
- ☐ Christian Müller

wird hiermit zum **„Kleinhirn des Monats"** gekürt. Er darf für die nächsten vier Wochen von allen Kollegen und auch den Lesern mit diesem Titel gehänselt werden.

Big Action: Pleiten, Pech und Pannen

Haben Sie tatsächlich gedacht, in dieser Ausgabe würden Sie die Entscheidung bei *Big Action* erleben? Haha! Reingefallen! Wir zögern den Höhepunkt hinaus! Na ja. Um ehrlich zu sein, dachten wir auch, der gequirlte Schwachsinn hätte endlich ein Ende. Dann jedoch kam einiges dazwischen: Die Spielemesse in L.A. forderte den verstärkten Einsatz unserer Videoabteilung („Wir müssen E3 machen"). Chef-Ober-Cutter Michael Schraut wurde Papa („Ich muss säugen!"). Fränkel („Ich muss kotzen") hätte aufgrund einer üblen Magenverstimmung die Kamera verunreinigt. Regisseur Hesse bewies zum Glück, dass sein großer Körper auch ein großes Hirn besitzt, und bastelte kurzerhand eine Ersatzfolge aus bislang unveröffentlichtem Material. So was nennt sich Outtakes und zeigt, wie doof Redakteure sind. Sie rennen während der Dreharbeiten unter anderem Lampen um, kriegen Türen nicht auf, leiden unter Lachkrämpfen und können sich wegen Alzheimer nicht mal die kürzesten Dialoge merken.





Wann ist Schluss?

Die eigentliche letzte Folge der durchgeknalltesten Reality Soap der Welt erscheint nun erst in einem Monat. Die Entscheidung ist aber bereits gefallen, weiter abzustimmen wäre unnötiger Kalorienverbrauch. Natürlich verraten wir noch nicht, wer von den zwei verbliebenen Insassen, Bunke oder Fränkel, die Arschkarte mit Goldkante gezogen hat. Auch den Gewinner des Redaktionsaufenthalts geben wir noch nicht preis. Höhepunkt hinauszögern – Sie wissen schon. Als zusätzlichen Trost neben den Outtakes finden Sie auf der Cover-CD den Titelsong zu *Big Action* als MP3 (Sänger Joachim Hesse hat mich zu dieser Werbung gezwungen). Über das monatlich zu verlosende Spiel darf sich diesmal Thomas Hübner aus Mannheim freuen. Er hat bereits, so die Post wollte, ein *Black & White* erhalten.

Szenen des Wahnsinns: Bunke kriegt sich gar nicht mehr ein (oben). Unten: Doof bleibt doof, da helfen keine Pillen.

ein Snickers. Trotzdem saß der Schock tief. Musik von Britney Spears? Oh Gott. Nie wieder darf das passieren. Nie wieder lästere ich über dieses attraktive Goldkehlchen. Ich muss meine Strategie ändern. Habe ich schon erwähnt, wie ich Rammstein hasse? Und Joachim Witt. Und Metallica, J.B.O., Megadeth. Ich hab auch noch nicht alle Platten von denen ...

Kaufzwang

Seit nunmehr zwei Jahren rege ich mich darüber auf, dass alle fünf bis sechs Wochen, äääh ... Monate eine neue GeForce-Karte auf den Markt geschmissen wird, wobei sich die Leistungssteigerung ja wohl eher in Grenzen hält (Na gut, na gut, fünf bis zehn Prozent, aber ist das wirklich die Welt?). Ganz davon abgesehen, dass die Dinger jedes Mal 1.500 Mark kosten. Und was lese ich jetzt in der letzten PC Action? Die Elsa Gladiac 920 soll nun statt 1.399 Mark doch nur 999 Mark kosten. [...] Das soll ein „Kampfpreis" für eine Grafikkarte sein? Sicher, jeder muss dann und wann mal aufrüsten, so ist das Leben. Aber dass man jedes Jahr 3.000 Mark (für zwei Karten) auszugeben hat, nur um mit den Entwicklern und ihren Machwerken mitzuhalten, dann ist das schon ein Grund, solche Games zu boykottieren und sich Budget-Titel zuzulegen. Aber die Fachpresse schreit hurra ... (siehe „Kampfpreis")

Sebastian Timm, Oldenburg

Wie beim Thema „Microsoft und Xbox sind doof" gilt: Das ist Marktwirtschaft. Die Nachfrage bestimmt das Angebot. Aber lies es von meinen Lippen ab, Sebastian: Du musst dir nicht zwei Karten pro Jahr kaufen. Das muss niemand. Schließlich steht nicht in jedem Geschäft ein Mitarbeiter der Firma Elsa, der Kunden mit einer Waffe bedroht. Wir weisen im Heft übrigens immer wieder auf das Thema Preis-Leistungs-Verhältnis hin. Okay, zugegeben, das Wort „Kampfpreis" hat bei 999 Steinen in einer News-Meldung vielleicht weniger zu suchen. Auch wenn dieser Betrag für eine GeForce3 momentan verhältnismäßig

Inserentenverzeichnis PC Action 7/2001

Asus	15
Avitos	176, 177
Computec Media	12, 24, 25, 127, 129, 133
Eidos	2, 83, 93
Electronic Arts	6, 7
FHM	169
Gameplay	66, 67
Infogrames	63, 65, 97, 115, 180
JoWooD	61
Koch Media	3
Mannesmann	39
MTV	135
NBC GIGA	140, 179
Neue Mediengesellschaft	163
Okay Soft	101
OZ-Verlag	173, 175
Pearson	119
Sonera	31
THQ	138, 139
THQ	17
Vivendi Universal	21, 53
Wizards	51



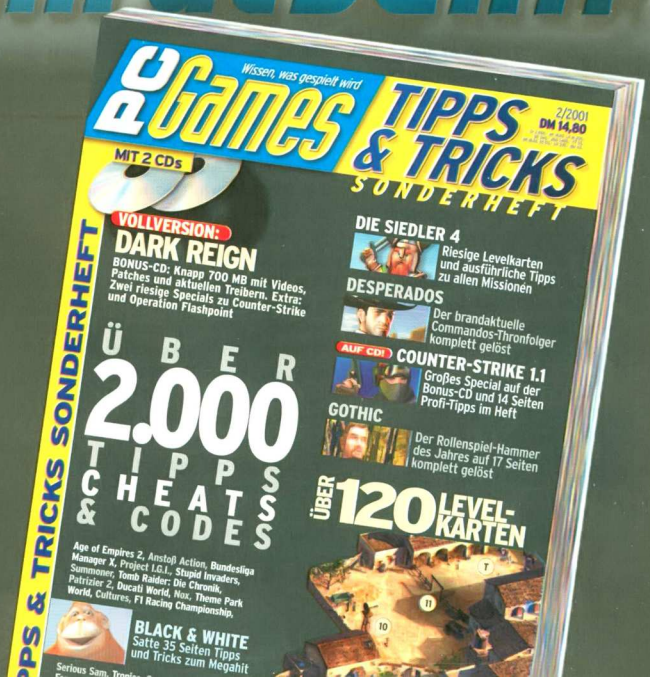
Schluss mit Herumrätseln!

Heißer Insidertipp:

Das neue PC-Games-Sonderheft Tipps & Tricks mit Vollversion, Cheats und Patches auf zwei CDs.

180 Seiten prall gefüllt mit aktuellen Tipps & Tricks zu allen wichtigen Spielen der letzten Monate.

Ab sofort überall im Zeitschriftenhandel.



KUMMERKASTEN

[...] In unserem kleinen Kaff gibt es ein gewisses Kaufhaus namens Karstadt, in dem ich mir die neuesten Games kaufe. Aber die Schimmelkassierer(in) haben's total nicht drauf. Sie denken, wenn auf den Spiele-Hüllen „USK: Nicht geeignet unter 18 Jahren" steht, dass man diese Games nicht an Minderjährige verkaufen darf. Sie checken nämlich nicht, dass das nur eine Empfehlung ist. Bitte kläre diese nixcheckenden Verkäufer bitte mal mit einem offiziellen Brief der PC Action auf. [...]

Roman Zeller per E-Mail

Nach der 293. Mail von dir, weil ich so unglaublich sozial bin und nichts anderes zu tun habe, rief ich natürlich sofort bei besagter Filiale an. Roman, ich hab's versucht. Ehrlich. Die dumme Sau dort hat einfach aufgelegt. Tut mir Leid.

Kaufhaus: Karstadt-Filiale Tuttlingen, mein Name ist Maria Morgenschweiß, was kann ich für Sie tun?

PC Action: Fränkel, guten Tag. Ich habe ein Problem. Ich bin Redakteur der Zeitschrift PC Action und ein Leser hat sich bei mir beschwert, dass Sie an Minderjährige keine Spiele mit USK-Empfehlung „Ab 18" verkaufen.

Kaufhaus: Ja und?

PC Action: Na ja, er ist minderjährig.

Kaufhaus: Sind Sie der Vater?

PC Action: Oh Gott, nein!

Kaufhaus: Jetzt passen Sie mal auf, Herr Schenkel ...

PC Action: Fränkel ...

Kaufhaus: .... wir verkaufen diese Spiele nicht an Minderjährige, weil wir dem Urteil der USK vertrauen. Wir wissen, dass es sich dabei um eine Empfehlung und nicht um eine rechtsverbindliche Einstufung handelt. Wenn Sie mitkommen, können Sie aber jedes Spiel für Ihren Sohn kaufen ...

PC Action: ER IST NICHT MEIN SOHN, FRAU MORGENSCHEISS!

Kaufhaus: Schweiß. MorgenSCHWEISS ...

PC Action: Ja, ja. Was ich sagen will: Ich bin nur der Onkel. Der Leserbriefonkel. Außerdem weiß ich das alles. Hab ich ihm schon per Mail geschrieben. Finde ich sogar gut, wenn sich Geschäfte an die Empfehlung halten, dafür ist sie ja da, und mir ist ebenso klar, dass Ihnen scheißegal ist, was ich hier eigentlich fasele ...

Kaufhaus: WARUM NERVEN SIE MICH DANN?

PC Action: WEIL'S MIR BESSER GEHT, WENN ANDERE AUCH GENERVT SIND. Hören Sie, ich bin hier fürchterlich in der Bredouille, der lässt nicht locker. Schreibt dauernd weiter Mails. Ich weiß nicht, wie ich's noch erklären soll, ohne dass er sich was antut. Oder noch schlimmer, sein Abo abbestellt und ...

Kaufhaus: – klick –

günstig und „Kampfpreis"nicht wirklich falsch ist, kann bei Außenstehenden ein gewisser Hurra-Eindruck entstehen. Ich werde Bernd Holtmann bei Gelegenheit rügen.

Trickbetrüger

[...] Vor nicht allzu langer Zeit schrieben meine Klasse und ich einen Deutschaufsatz (oder auch Textproduktion genannt). [...] Wir sollten einen Leserbrief beantworten. „Toll", dachte ich, „da kann ich mir ja einen gut gelungenen Leserbrief von meinem Lieblingsleserbriefonkel Harald Frönkel (Name geändert) rauspicken." Na ja, ich schrieb eine Antwort auf den Vorwurf, dass Kinder und Jugendliche zu oft ihre Filmhelden nachäffen. Ich brachte etwas Pep mit pfiffigen Argumenten in den Aufsatz. Heute habe ich ihn wiederbekommen: 5+. [...]

Till Eulenspiegel (Name geändert) per E-Mail

Ja, ja, du kleiner Mistkerl. Du glaubst, du kannst mich mit einer solchen Geschichte und einem gefälschten Aufsatz reinlegen, was? Hast wohl mit deinen Kumpels eine Wette laufen, dass dein Brief samt Name hier veröffentlicht wird? So nicht, Früchtchen. Hat ja erst in der vergangenen Ausgabe einer deiner Scherzkeks-Freunde aus dem gleichen Ort versucht. Diesmal schlage ich zurück. Na, wie gefällt es dir, dass zwar deine Mail in Auszügen hier steht, du aber nicht nachweisen kannst, dass sie von dir ist? Dumm gelaufen, was? Ich hoffe, du stehst jetzt vor deinen Freunden blöd da und hast deinen PC verwettet. Speziell für dich: Schönes Leben noch und ein Tipp: Beim nächsten Mal solltest du z. B. bedenken, dass Lehrer bei der Korrektur einer Arbeit nicht nur die Note drunterschreiben, sondern auch Rechtschreibfehler korrigieren. Da du mir das Ding unvorsichtigerweise geschickt hast, kann ich das beurteilen. Noch was: Wenn ich mir das Elaborat so durchlese, wärst du im wirklichen Ernstfall mit einer 5+ noch gut bedient gewesen, hähä. Ein lustiger Versuch war's trotzdem. Wenngleich: Es nimmt langsam beängstigende Ausmaße an, was den Wunsch mancher Jugendlicher betrifft, auf diesen Seiten hier ihre Duftmarke zu hinterlassen. Deshalb habe ich eine Idee: Künftig verkaufe ich Leserbriefplatz. Wer mir 1.000 Mark an die bekannte Adresse schickt (kleine, gebrauchte Scheine), dessen Schreiben veröffentliche ich garantiert. Deal? ;-)

Auf CD-ROM

Big Action
Sondersendung: Peinliche Outtakes
BIGACTION07.mpg

Deutsches Liedgut
Der Titelsong zu Big Action
Sieh mir in die Augen_AT.mp3

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 nicht unbegrenzt. 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



Musik gehört jedem. Nur die Plattenfirmen denken, dass man sie besitzen kann. (JOHN LENNON)*

*Quelle:

MTV.DE

PC ACTION Charts

COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Roonstraße 21 ▮ 90 429 Nürnberg ▮ oder mit E-Mail an lesercharts@pcaction.de

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Top 10 Lesercharts

Rang	Trend	Vormonat		Titel/Entwickler	Anteil
1	▲			Black & White *Lionhead*	16,7%
2	▼			Half-Life: Counter-Strike *Gooseman*	14,6%
3	▲			Baldur's Gate 2 *Bioware*	10,4%
4	▼			Unreal Tournament *Epic Games*	6,3%
5	▲			Gothic *Piranha Bytes*	6,2%
6	▼			Serious Sam *Croteam*	4,2%
7	▼			Die Siedler 4 *Blue Byte*	4,1%
8	▲	neu		Civilization 2 *Microprose*	3,9%
9	▲	neu		Indiziertes Spiel *IO Interactive*	2,1%
10	▲	neu		No One Lives Forever *Monolith*	2,0%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▲	7	Anno 1503	15,2%
2	▲	5	Max Payne	13,0%
3	▼	1	Doom 3	8,7%
4	▲	8	Duke Nukem Forever	8,6%
5	▼	4	Unreal 2	8,4%
6	▲	10	Halo	7,9%
7	▼	3	Commandos 2	4,5%
8	▼	2	Half-Life: Team Fortress 2	4,4%
9	▲	neu	Diablo 2: Lord of Destruction	4,2%
10	▼	9	Warcraft 3	3,8%

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▶	1	Black & White	EA Games
2	▲	neu	Tropico	Take 2
3	▲	neu	Desperados	Infogrames
4	▲	neu	Bundesliga Manager X	Software 2000
5	▲	neu	Wer wird Millionär?	Eidos
6	▲	8	Die Sims: Party ohne Ende	EA Games
7	▲	neu	Die Sims	EA Games
8	▲	neu	Anstoss Action	Infogrames
9	▶	9	Fallout Tactics	Virgin
10	▲	neu	Die Siedler 4	Ubi Soft

Quelle: MCV

Top 10 Frankreich

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	Cossacks European Wars	Focus Marketing
2	▲	neu	Fallout Tactics	Virgin
3	▲	neu	Black & White	EA Games
4	▲	neu	Tropico	Take 2
5	▲	neu	Desperados	Infogrames
6	▲	7	Les Sims Édition Spéciale	EA Games
7	▼	3	F1 Racing Championship	Ubi Soft
8	▲	neu	L'entraineur 2000/2001	Eidos
9	▲	neu	Sudden Strike	Focus Marketing
10	▲	neu	The Fallen	TF1 Multimédia

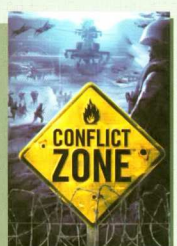
Quelle: Press Image

Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	Myth 3	Ubi Soft
2	▼	1	Black & White	EA Games
3	▼	2	The Sims: House Party	EA Games
4	▶	4	The Sims	EA Games
5	▲	neu	Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal	Interplay
6	▲	10	Everquest: The Scars of Velious	Verant
7	▲	neu	Spy Fox: Operation Ozone	Humongous
8	▲	neu	Indiziertes Spiel	Sierra
9	▶	9	Baldur's Gate 2	Interplay
10	▲	neu	LucasArts Archive Series	LucasArts

Quelle: Amazon USA

Gewinner der Ausgabe:



Danien Feier, Wetzlar

erhält ein Spiel

Conflict Zone

(Test des Monats 6/2001)

Hit-Countdown

Action			
Alien vs Predator 2	Ego-Shooter	Monolith	4. Quartal 2001
Aquanox	Action-Spiel	Massive Development	September 2001
C&C Renegade	Ego-Shooter	Westwood	3. Quartal 2001
Doom 3	Ego-Shooter	id Software	2. Quartal 2002
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D-Realms	4. Quartal 2001
Freelancer	Weltraum-Shooter	Digital Anvil	2. Quartal 2002
GTA 3	Action-Spiel	DMA Design	2. Quartal 2002
Global Operations	Mehrspieler-Shooter	Barking Dog	4. Quartal 2001
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	3. Quartal 2002
Mafia: The City of Lost Heaven	Action-Spiel	Illusion Softworks	Oktober 2001
Max Payne	Action-Spiel	Remedy Entertainment	3. Quartal 2001
Medal of Honor: Allied Assault	Ego-Shooter	Dreamworks	4. Quartal 2001
Planet Side	Mehrspieler-Shooter	Sony Online	2. Quartal 2002
Red Faction	Ego-Shooter	Volition	3. Quartal 2001
Return to Castle Wolfenstein	Ego-Shooter	Gray Matter Interactive	4. Quartal 2001
Soldier of Fortune 2: Double Helix	Ego-Shooter	Raven Software	4. Quartal 2001
Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight 2	Ego-Shooter	Raven Software	1. Quartal 2002
Unreal 2	Ego-Shooter	Epic	3. Quartal 2002
X-COM Alliance	Ego-Shooter	Infogrames Hunt Valley	2. Quartal 2001
Adventure			
Buffy – The Vampire Slayer	Action-Adventure	The Collective	2. Quartal 2001
Call of Cthulhu	Rollenspiel	Headfirst	2. Quartal 2002
Dragonriders – Chronicles of Pern	Action-Adventure	Ubi Soft	September 2001
Dragons Lair 3D	Action-Adventure	Blue Byte	3. Quartal 2001
Galleon	Action-Adventure	Interplay	September 2001
Myst 3	Adventure	Presto Studios	September 2001
Project Eden	Action-Adventure	Core Design	September 2001
Rayman M	Action-Adventure	Ubi Soft	4.Quartal 2001
Star Wars Knights of the old Republic	Action Adventure	Bioware	3. Quartal 2002
V.I.P.	Action-Adventure	Kalisto Entertainment	3. Quartal 2001
Rennspiel			
F1 Racing Championship 2	Rennsimulation	Video System	4. Quartal 2001
Gorkamorka	Rennspiel	Ripcord Games	2. Quartal 2001
Grand Prix 4	Rennsimulation	Microsoft	4. Quartal 2001
Motor City Online	Rennspiel	Electronic Arts	Juli 2001
Sega GT	Rennspiel	Sega	Juni 2001
Stunt GP	Rennspiel	Team 17	3. Quartal 2001
World Sports Car	Rennspiel	Empire	2. Quartal 2001
Rollenspiel			
Anachronox	Rollenspiel	ION Storm	Juli 2001
Arcanum	Rollenspiel	Troika Games	August 2001
Arx Fatalis	Rollenspiel	Arkane Studios	2. Quartal 2002
Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	Mythic/Abandon	1. Quartal 2002
Diablo 2: Lord of Destruction	Rollenspiel	Blizzard	Juni 2001
Dungeon Siege	Rollenspiel	Gas Powered Games	Oktober 2001
Elder Scrolls: Morrowind	Rollenspiel	Bethesda	Dezember 2001
Neverwinter Nights	Rollenspiel	Black Isle Studios	Dezember 2001
Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor	Rollenspiel	SSI/Stormfront Studios	Dezember 2001
Shadowbane	Rollenspiel	Wolfpack Studios	Juni 2001
Star Wars Galaxies	Rollenspiel	Sony Online	4. Quartal 2002
Two Worlds	Rollenspiel-Strategie	Metropolis	3. Quartal 2001
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	4. Quartal 2001
Simulation			
Comanche 4	Moderne Flugsimulation	Novalogic	4. Quartal 2001
Die Sims Online	Simulation	Maxis	4. Quartal 2001
Fly! 2001	Moderne Flugsimulation	Terminal Reality	Juni 2001
IL-2 Sturmovik	Historische Flugsimulation	Blue Byte	4. Quartal 2001
Silent Hunter 2	U-Boot-Simulation	SSI	Juni 2001
Sims Ville	Aufbaustrategie	Maxis	3. Quartal 2001
Sport			
FIFA 2002	Fußball	EA Sports	November 2001
K.O. Boxing	Box-Simulation	Dynamic	3. Quartal 2001
NHL 2002	Eishockey	EA Sports	Oktober 2001
Tony Hawk 3	Skateboard	Activision	3. Quartal 2001
WCS Snooker	Billard	Codemasters	3. Quartal 2001
Strategie			
Age of Mythology	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	2. Quartal 2002
Anno 1503	Aufbaustrategie	Sunflowers	2. Quartal 2001
Battle Realms	Echtzeitstrategie	Liquid	Oktober 2001
Commandos 2	Echtzeitstrategie	Pyro Studios	Juni 2001
Die Volker 2	Aufbaustrategie	JoWooD	Juni 2001
Empire Earth	Echtzeitstrategie	Stainless Steel Studios	3. Quartal 2001
Frontierland	Aufbaustrategie	JoWooD	3. Quartal 2001
Orb	Rundenstrategie	Strategy First	2. Quartal 2001
Praetorians	Strategie	Pyro Studios	4. Quartal 2001
Republic	Echtzeitstrategie	Elixir Studios	2. Quartal 2002
Sigma: The Adventures of Rex Chance	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	1. Quartal 2002
Star Wars Galactic Battlegrounds	Echtzeitstrategie	LucasArts	4. Quartal 2001
S.W.I.N.E	Echtzeitstrategie	Channel 42	Oktober 2001
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	4. Quartal 2001
Wiggles	Aufbaustrategie	Spiele Entw. Kombinat Ost	3. Quartal 2001
Wirtschaftssimulation			
Anstoss 4	Sportmanager	Ascaron	Januar 2002
Der Planer	WiSim	Phenomedia	November 2001
Fußballmanager 2002	Sportmanager	EA Sports	September 2001
Industriegigant 2	WiSim	JoWooD	Juli 2001

Hotlines

- **Acclaim** www.acclaim.de
  0 89-32 94 06 00 — Mo, Mi, Do 14[00]–19[00]
- **Activision** www.activision.de
  0 18 05-22 51 55 — Mo-So 16[00]–18[00] (nicht an Feiertagen)
  01 90-5 00 05 55 — (Spieletipps)
- **Ascaron** www.ascaron.de
  0 52 41-96 66 90 — Mo-Fr 14[00]–17[00]
  0 52 41-9 39 30 — (Mailbox)
- **Blackstar** www.black-star.de
  0 42 41-95 33 88 — Mo-Fr 14[00]–16[00]
- **Cryo Interactive** www.cryo-interactive.de
  0 52 41-95 35 39 — Mo-Fr 15[00]–18[00], Sa, So 14[00]–18[00]
- **Disney Interactive** www.disney.de/DisneyInteractive
  0 69-66 56 85 55 — Mo-Fr 11[00]–19[00], Sa 14[00]–19[00]
- **Egmont Interactive** www.egmont.de
  0 18 05-25 83 83 — Mo-Do 18[00]–20[00]
- **Eidos Interactive** www.eidos.de
  0 18 05-22 31 24 — Mo-Fr 11[00]–13[00], 14[00]–18[00]
  01 90-51 00 51 — (Spieletipps)
- **Electronic Arts** www.electronicarts.de
  01 90-77 66 33 — Mo-Fr 9[00]-13[00],14[00]–17[00]
  01 90-78 79 06 — (Spieletipps, 24 Stunden täglich)
- **Empire** www.empireinteractive.com
  0 89- 85 79 5 38 — Mo-Fr 9[00]–13[00]
- **Greenwood Entertainment** www.greenwood.de
  02 34-9 64 50 50 — Mo-Fr 15[00]–18[00]
- **Ikarion Software** www.ikarion.de
  02 41-470 15 20 — Mo-Fr 15[00]–18[00]
- **Infogrames** www.infogrames.de
  0190-51 05 50 — Mo-Fr 11[00]–19[00]
- **Innonics** www.innonics.de
  05 11-33 61 37 90 — Mo, Mi, Fr 15[00]–18[00]
- **Konami** www.konami.com
  0 69-95 08 12 88 — Mo-Fr 14[00]–18[00]
- **Magic Bytes** www.magic-bytes.de
  0 52 41-95 33 33 — Mo-Fr 14[00]–19[00]
- **Mattel** www.mattelmedia.com
  0 69-95 30 73 80 — Mo-Fr 9[00]–21[00]
- **Max Design** www.max-design.de
  00 43-3 68 72 41 47 — Mo-Fr 15[00]–18[00]
- **Microsoft** www.microsoft.com/germany/support
  01 80-5 67 22 55 — Mo-Fr 8[00]–18[00], Sa 9[00]–17[00]
- **Mindscape** www.mindscape.com
  02 08-99 24 114 — Mo, Mi, Fr 15[00]–18[00]
- **Navigo** www.navigo.de
  0 89-32 47 31 51 — Mo-Fr 13[00]–18[00]
- **NEO** www.neo.at
  00 43-16 07 40 80 — Mo-Fr 15[00]–18[00]
- **Nintendo** www.nintendo.de
  01 30-58 06 — Mo-Fr 11[00]–19[00]
- **Ravensburger Interactive** www.ravensburger.de
  07 51-86 19 44 — Mo-Do 16[00]–19[00]
- **Sega** www.sega.de
  0 40-2 27 09 61 — Mo-Fr 10[00]–18[00]
- **Sierra** www.sierra.de
  0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9[00]–19[00]
- **Software 2000** www.software2000.de
  01 90-57 20 00 — Mo-Do 14[00]–19[00], Fr 10[00]–14[00]
- **Sony Computer Entertainment** www.sonyinteractive.com
  01 90-57 85 78 — Mo-Fr 10[00]–20[00]
- **Sunflowers** www.sunflowers.de
  01 90- 51 05 50 — Mo-Fr 11[00]–19[00]
- **Swing! Entertainment** www.swing-games.de
  0 21 31-6 61 95 51 — Mo, Mi, Fr 16[00]–19[00]
- **Take 2 Interactive** www.take2.de
  01 80-5 21 73 16 — Mo-Fr 12[00]–20[00]
  01 90-87 32 68 36 — Mo-Fr 8[00]-24[00] (Spieletipps)
- **THQ/Softgold** www.thq.de
  01 80-5 60 55 11 — Mo-Fr 16[00]–20[00]
  01 90-50 55 11 — Mo-Fr 16[00]-20[00] (Spieletipps)
- **TLC Tewi** www.learningco.de
  0 89- 61 30 92 35 — Mo-Fr 14[00]–19[00]
- **TopWare** www.topware.de
  06 21-48 28 66 33 — Mo-Fr 10[00]–12[00],14[00]–19[00]
- **Ubi Soft** www.ubisoft.de
  02 11-3 38 00 30 — Werktags 9[00]–16[00]
- **Virgin** www.vid.de
  0 40-89 70 33 33 — Mo-Do 15[00]–20[00]
  01 90-5 89 70 33
- **Vivendi Universal** www.vivendiuniversalinteractive.de
  0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9[00]–19[00]
  01 90 -51 56 16

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 8 - 24 Uhr)

Ärger mit der Hardware?

Hardware-Hotline 0190 - 82 48 35* (täglich 7 - 24 Uhr)

*Ein Anruf kostet DM 3,63/Minute.

Einfache Rechnung.

INDIANA JONES™ ADVENTURE KIT

DM 29,95*



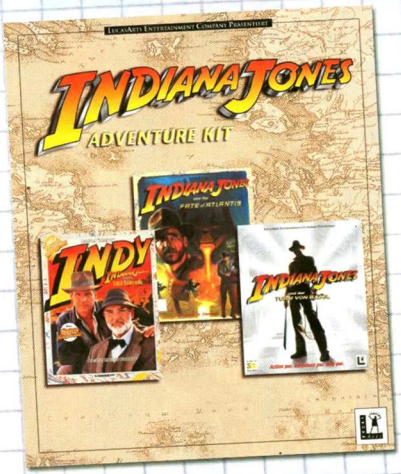
Weitere PC Games Classics: DM 29,95* Monkey Island™ Collection +++ Star Wars™: Behind the Magic™ DM 39,95* Star Wars™: Force Commander +++ N.I.C.E. 2 King Size +++ LucasArts Zehn Adventures +++ MTV Sports: Skateboarding +++ DM 49,95* Cultures - Die Entdeckung Vinlands +++ Mercedes-Benz Truck Racing **In DVD-Verpackung:** DM 19,95* Ansto§ 2 Gold +++ Vermeer +++ Patrizier +++ Star Wars™ Jedi Knight™ +++ Star Wars™ Rebel Assault II™ +++ Star Wars™ X-Wing™ +++ The Dig™

INDIANA JONES and the Last Crusade™

\+ INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS™

\+ INDIANA JONES und der TURM VON BABEL™

=



Indiana Jones kehrt zurück in einer fantastischen Adventure-Collection mit den Teilen 3 bis 5. Ein Muss für echte Indy-Fans!

Erhältlich überall, wo es Computerspiele gibt!
Vertrieb: THQ ENTERTAINMENT GMBH, 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

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

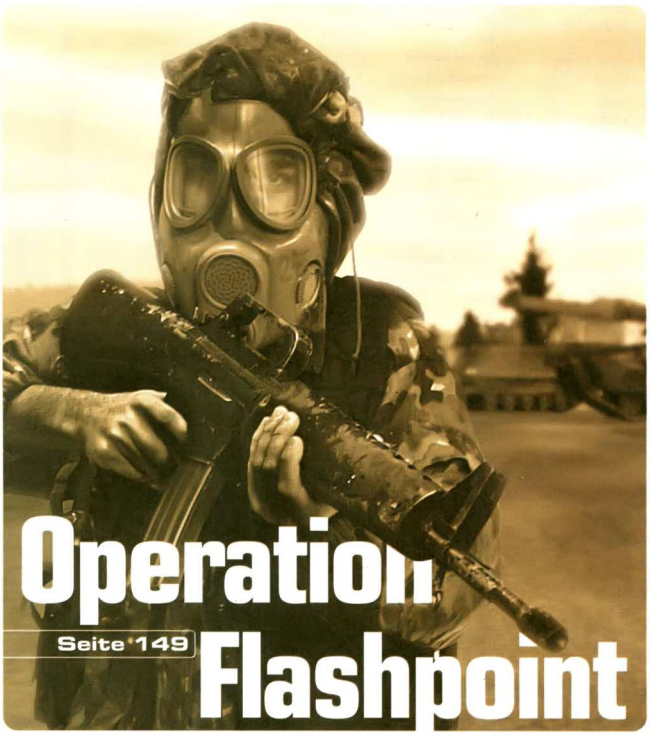
22:00 Uhr

MONTAG - FREITAG

GIGA.DE

PC ACTION Spieletipps

7/2001



Operation Flashpoint

Seite 149

Ausgetrickst



Gebt uns mehr! *Wir brauchen Stoff! Meeeeeehr! Los, schnell. In der Tipps-und-Tricks-Redaktion macht eine beunruhigende Sucht die Runde. Gleich drei Redakteure hat's voll erwischt. Sie kommen einfach nicht mehr von Operation Flashpoint los. Nachdem wir in nächtelangen Feldzügen schon so ziemlich jede erdenkliche Schlacht geschlagen haben, gelüstet es uns nach neuen Herausforderungen. Also: Ran ans Reißbrett und los. Was? Sie haben noch nie eine Mission selbst erschaffen? Dann wird's allerhöchste Zeit. Keine Angst, es ist wirklich kinderleicht. Der mitgelieferte Missionseditor ermöglicht es trotz der simplen Bedienung, komplexe Missionen zu gestalten. Da die fertigen Missionen nur einige KB groß sind, lassen sich die selbst gemachten Szenarien problemlos an Freunde und natürlich an uns verschicken. Senden Sie Ihre Missionen an: OFcontest@pcaction.de. Wir schauen uns alle Einsendungen an – die Crème de la Crème bannen wir dann demnächst auf unsere CD. Obendrein kriegen die drei besten Missionsgestalter je ein Operation-Flashpoint-T-Shirt und Dogtags. Derweil wünsche ich Ihnen viel Spaß und Erfolg.*

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

Operation Flashpoint 149
Allgemeine Spieletipps

Startopia 153
Allgemeine Spieletipps

Tribes 2 143
Allgemeine Spieletipps

Thema Technik

IDE-Festplatten 161

Kurztipps

American McGee's Alice 160
Die Siedler 4 159
Desperados 160
Eurofighter Typhoon 157
Giants 158
Gothic 158
Ground Control 159
Insane 158
Schizm 157
Septerra Core 159
Star Wars: Battle for Naboo 159
Summoner 158
Tropico 158

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
Anstoss 3	Allgemeine Tipps	4/2000
Baldur's Gate 2	Allgemeine Tipps	11/2000, 12/2000
Black & White	Komplettlösung	4/2001, 5/2001
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
Counter-Strike	Allgemeine Tipps	3/2001
Crimson Skies	Allgemeine Tipps	12/2000
Cultures	Allgemeine Tipps	10/2000
Daikatana	Allgemeine Tipps	7/2000
Dark Project 2	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Deep Space 9 – The Fallen	Allgemeine Tipps	1/2001
Desperados	Allgemeine Tipps	6/2001
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Tipps	4/2000
Deus Ex	Allgemeine Tipps	8/2000
Diablo 2	Komplettlösung	8/2000, 9/2000, 11/2000
Die Siedler 3 – Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Tipps	11/99
Die Siedler 4	Allgemeine Tipps	4/2001
Die Sims	Allgemeine Tipps	3/2000, 4/2000
Dungeon Keeper 2	Komplettlösung	8/99, 9/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99, 1/2000
Euro 2000	Allgemeine Tipps	7/2000
Evil Islands	Allgemeine Tipps	12/2000
Fallout Tactics	Allgemeine Tipps	6/2001
F1 2000	Allgemeine Tipps	5/2000
FIFA 2000	Allgemeine Tipps	12/99
Flucht von Monkey Island	Komplettlösung	1/2001
Giants	Allgemeine Tipps	2/2001
Gothic	Allgemeine Tipps	4/2001
Gothic	Komplettlösung	5/2001
Grand Prix 3	Allgemeine Tipps	9/2000
Grand Theft Auto – London	Komplettlösung	7/99
GTA 2	Allgemeine Tipps	12/99
Gunman	Allgemeine Tipps	2/2001
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
Interstate '82	Allgemeine Tipps	4/2001
Jagged Alliance 2	Allgemeine Tipps	6/99, 7/99
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
Operation Flashpoint	Allgemeine Tipps	7/2001
Patrizier 2	Allgemeine Tipps	2/2001
Planescape Torment	Allgemeine Tipps	4/2000
Project: I.G.I.	Allgemeine Tipps	2/2001
Indiziertes Spiel	Allgemeine Tipps	9/99, 2/2000
Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Tipps	5/99, 6/99
Sacrifice	Allgemeine Tipps	2/2001
Silver	Komplettlösung	7/99
SimCity 3000	Allgemeine Tipps	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
Starlancer	Komplettlösung	7/2000
Startopia	Allgemeine Tipps	7/2001
Stupid Invaders	Komplettlösung	3/2001
Sudden Strike	Allgemeine Tipps	11/2000
Summoner	Allgemeine Tipps	6/2001
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
Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	Allgemeine Tipps	4/2001
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
Tribes 2	Allgemeine Tipps	7/2001
Tropico	Allgemeine Tipps	6/2001
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**

Allgemeine Tipps

Tribes 2

Sierras neuester Online-Taktikshooter verfügt über enormes strategisches Potenzial. Mit unseren allgemeinen Tipps geben wir Ihnen einen Überblick über das Waffenarsenal und den richtigen Umgang mit der Ausrüstung.

Allgemeine Tipps

Was ist bei der Konfiguration von Tribes 2 zu beachten?

Nur ein richtig gut konfiguriertes *Tribes 2* ist wirklich gut genug, um online zu bestehen. Deswegen sollten Sie sich auf jeden Fall erst einmal 10 bis 30 Minuten Zeit nehmen und alle Konfigurationseinstellungen vornehmen. Da das Spiel sehr viel Rechenpower verbraucht, sollten Sie sich nicht scheuen, auch mal ein paar Details herunterzustellen, um den optimalen Spielfluss zu gewährleisten. Wenn Sie mit der Konfiguration fertig sind, sollten Sie sich trotzdem noch nicht ins Online-Gefecht stürzen, sondern erst einmal die fünf Tutorial-Missionen absolvieren, die *Tribes 2* anbietet. Dort lernen Sie den Umgang mit allen Waffen und dem weiteren Equipment des Spiels kennen.

Was muss ich über die Netzwerkeinstellungen wissen?

Wenn Sie sich bei diesen Einstellungen vergreifen, kann es zu permanenten Redjack-Fehlern (Lag und hohes Packet-Loss) kommen. Achten Sie darauf, dass Sie wirklich nur die Einstellung benutzen, die Ihr Rechner auch unterstützt. Wenn Sie über ISDN verfügen, sollten Sie Ihre Einstellungen nur ganz leicht über den Modem-Balken anheben. Probieren Sie ein wenig mit den Balken herum, um ein optimales Ergebnis zu erzielen.

Wo finde ich weitere Tipps?

Grundsätzlich kann man als Tipp sagen, dass Sie mit ein wenig Englischkenntnissen in den Ingame-Strategy-and-Tactics-Foren ein paar wirklich gute Taktiken finden können, die Ihnen weiterhelfen. Natürlich können Sie dort auch Fragen stellen und in den anderen Foren mit Spielern diskutieren.

Was hat es mit dem Sliding auf sich?

Das Sliding ist eines der wichtigsten Grundlagen des Spiels. Bei dieser Technik wird das Gefälle der Berge ausgenutzt, um eine höhere Geschwindigkeit zu erreichen. Dazu müssen Sie bei gedrückter Sprungtaste einen steilen Berg hinunterhüpfen. Sie erreichen mit jedem Sprung eine höhere Geschwindigkeit. Gegenüberliegende Berge können ganz einfach als Rampe missbraucht werden und schon erreicht Ihr Alter Ego unerreichte Höhen und Weiten. Diese Technik ist so wichtig, dass Sie sich auf jeden Fall ein wenig Zeit nehmen sollten, um sie offline auszuprobieren. Später können Sie dann so genannte Slide-Routen erlernen, die den Weg zur gegnerischen Basis verkürzen. Sie sollten darauf achten, dass das Sliding mit den unterschiedlichen Rüstungen (Scout, Assault und Juggernaut) jedes Mal anders ist. Die Juggernaut-Rüstung ist zum Beispiel sehr schwer und Sie können damit nur schlecht sliden.

Wie gehe ich mit dem Jetpack um?

Jede Rüstung besitzt standardmäßig ein Jetpack. Dieses Pack erlaubt es dem Spieler, über weite Flächen des Geländes zu fliegen. Natürlich geht das nicht unbegrenzt, aber in Kombination mit dem Sliding sollten Sie dazu fähig sein, weite Strecken in kurzer Zeit zurückzulegen. Am Anfang ist es schwer, mit der gesamten Energie auszukommen. Abhilfe schafft da das Energy-Pack, das Ihnen noch mal einen kleinen Zusatzschub Energie zukommen lässt. Sie sollten das Spiel auf keinen Fall sofort in die Ecke schmeißen, wenn Sie die Technik nicht so schnell verstehen. Es dauert eine Weile, bis Sie das Energiemanagement perfekt beherrschen. Üben Sie den Umgang mit der Energie vor allem mit allen Waffen, die ebenfalls Ihre Rüstungsenergie beanspruchen (Blaster, Laser-Rifle, Shocklance).



Der Commander-Screen gibt nicht nur einen guten Überblick über eine Map, sondern dient auch der Koordination.



Individuelle Inventory-Sets sind sehr wichtig, um für jede Aufgabe die richtige Ausrüstung parat zu haben.



Wie wichtig ist das Repair-Kit?

Jeder Spieler kann in seiner Rüstung ein Repair-Kit aufnehmen. Viele Spieler nutzen es allerdings nicht und es bleibt auf dem Boden liegen. Dadurch können gegnerische Spieler schnell einen Vorteil erlangen. Lassen Sie diese Verschwendung nicht zu, sondern schnappen Sie sich jedes Kit. Schließlich kann ein kleiner Energieschub nicht schaden. Wenn Sie eine Scout-Rüstung tragen, können Sie mit einem Repair-Kit etwa ein Drittel des kompletten Energievorrats wieder auffrischen. Das lohnt sich.

Wie nutze ich den Inventory-Screen?

Tribes 2 legt zu Beginn des Spiels einige Standard-Loadouts an, die Sie aber auf jeden Fall Ihren eigenen Ansprüchen anpassen sollten. Mit der Taste „Numpad-Enter" (Standard) können Sie den Inventory-Screen aufrufen und bequem alle 20 Loadouts umgestallten. Auch von den Quick-Pack-Tasten sollten Sie kräftig Gebrauch machen. (Standardmäßig die Numpad-Tasten 0 bis 9)

Positionen

Light Defense/ Chaser

Diese Position wird meist von Spielern eingenommen, die ein gutes Zielvermögen und einen guten Ping-Wert besitzen. Sie müssen dabei gut mit der Chaingun umgehen können und dürfen auch die Laser-Rifle nicht scheuen. Des Weiteren ist es dabei wichtig, die Slide-Routen der Capper (Spieler, die die gegnerische Flagge stehlen) zu kennen, denn nicht selten müssen Sie diesen hinterherfliegen. Wie der Name schon sagt, verfügt diese Position über die leichteste Rüstungklasse, die *Tribes 2* zu bieten hat (Scout). Die Waffenkonfiguration ist dann meist von Karte zu Karte verschieden. Auf Karten mit weitem Sichtfeld macht beispielsweise der Einsatz der Laser-Rifle Sinn. Spielen Sie dagegen auf einer nebligen Karte, sollten Sie besser die Chaingun bevorzugen. Weiterhin sind der Spinfusor oder der Grenade-Launcher eine gute Wahl für einen Chaser.

Turret-Monkey/Farmer

Der Farmer ist dafür zuständig, dass die Basis immer ausreichend mit Strom versorgt wird. Außerdem stellt er die Türme an kritischen Stellen auf. Jeder Farmer sollte wissen, wo auf jeder Karte das Repair-Pack zu finden ist, damit er schnell Schäden reparieren kann und nicht erst lange das Pack suchen muss.

Heavy-Defense

Dieser Verteidiger lässt seine Muskeln spielen und wird meist als Blocker genutzt. Mit einem Shield-Pack und der Plasma-Gun bewaffnet, kann er jeden Angreifer abblocken und mit Plasma attackieren. Außerdem kann er mit seinem Missile-Launcher ankommende Fahrzeuge effektiv bekämpfen.

Heavy-on-Flag

Wie der Name schon sagt, steht dieser Zeitgenosse mit einer Juggernaut-Rüstung direkt bei der Flagge und versucht, so gut es geht, ankommende Capper zu hindern, die Flagge zu bekommen. Ein einzelner Capper hat gegen den Heavy-on-Flag-Spieler auch meist keine Chance, so dass er auf vielen Karten das Hauptziel der gegnerischen Offensive ist.

Capper

Der Capper ist dafür zuständig, die gegnerische Flagge zu stehlen und nach Hause zu bringen. Das hört sich sehr einfach an, ist es aber bei weitem nicht. Der Capper muss das Sliden perfekt beherschen und auf jeder Karte die Slide-Routen so gut wie möglich auswendig lernen. Als Ausrüstung dient die Scout-Rüstung, außerdem sollte der Spinfusor auf jeden Fall im Gepäck Ihres Capper-Favoriten dabei sein. Wichtig sind noch die Flare-Grenades, mit denen Sie in der Lage sind, ankommende Missiles abzuwehren.

Heavy-Offense

Dieser schwere Hüne ist meistens dazu abkommandiert, die gegnerische Versorgung lahmzulegen. Wenn er einmal in der gegnerischen Basis angekommen ist, macht er sich gleich daran, seinen Mörser einzusetzen und damit massiven Schaden anzurichten. Das krönende Finale eines Heavy-Offense-Runs ist meistens das Zerstören der gegnerischen Generatoren. Zu seiner Standardausrüstung gehören die Juggernaut-Rüstung, sowie alle schweren Waffen, die das Spiel zu bieten hat.

Die Waffen

Blaster

Der Blaster gehört zu den Standardwaffen, die der Spieler nach jedem Respawn wieder in den Händen hält. Er hat keine wirklich außergewöhnliche Durchschlagskraft, aber dafür prallen die Energiegeschosse für kurze Zeit von den Wänden ab. Daher ist der Blaster eine ideale Waffe für den Kampf in großen Gebäuden. Ein weiterer Vorteil des Blasters: Er ist eine der beiden Waffen, die durch ein aktiviertes Shield-Pack hindurchschießen können.

Plasma-Gun

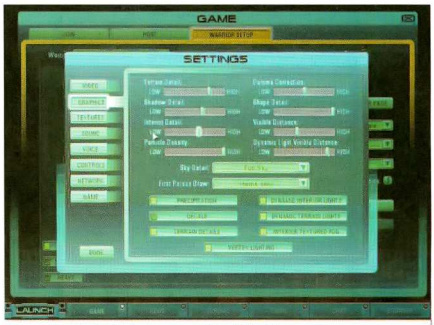
Die Plasma-Gun ist nur in engen Gebäuden wirklich effektiv. Da die Plasma-Munition zu den eher langsamen Geschossen zählt, ist auch ein Gegner in Juggernaut-Rüstung schnell aus der Reichweite des Plasmas. Meistens wird die Plasma-Gun nur für das so genannte Base-Trashing benutzt, dass heißt, Sie zerstören damit die gegnerischen Generatoren und Inventory-Stationen.

Chaingun

Die Chaingun kann eine der tödlichsten Waffen des Spiels sein, wenn Sie diese richtig einsetzen. Im Nahkampf ist sie die effektivste Waffe, wobei es dabei vom Ping abhängt, ob Sie dem Gegner tödlichen Schaden zufügen. Auf größere Entfernung ist die Chaingun nicht sehr wirksam, da die Kugeln dann ziemlich streuen. Besonders beliebt ist die Waffe bei Flaggen-Verteidigern, da sie mit der Chaingun die Möglichkeit haben, den gegnerischen Flaggenträger zu verfolgen



Überlegen Sie sich gut, wo Sie eine Mobile-Inventory-Station platzieren. Diese wertvolle Einrichtung darf unter keinen Umständen in gegnerische Hände fallen.



Die optimale Mischung aus FPS/Grafikpracht muss jeder für sich selbst herausfinden. Nehmen Sie sich Zeit, bis Sie Grafik und Performance optimiert haben.

und ihn gleichzeitig mit Geschossen zu beharken.

Spinfusor

Die wohl meistgenutzte Waffe im Spiel. Sie gehört in jedes Inventory-Loadout. Mit ihr können Sie so ziemlich in allen Situationen schweren Schaden anrichten. Um mit dieser Waffe richtig umzugehen, brauchen Sie allerdings eine lange Eingewöhnungszeit. Die wichtigste Regel bei der Benutzung der Waffe ist, dass Sie niemals den Gegner gezielt anvisieren dürfen, sondern lieber Gegenstände, die in der Nähe stehen. Damit gehen Sie kein Risiko ein, dass die Discs ziellos in der Luft herumschwirren. Außerdem sollten Sie niemals mit dem Spinfusor auf einen Feind schießen, der sich gerade in der Luft befindet, es sei denn, Sie sind sich 100%ig sicher, dass Sie ihn auch treffen. Warten Sie immer erst ab, bis der Gegner den Boden berührt und setzen Sie ihm dann eine Disc genau vor die Füße.

Grenade-Launcher

Dieser Granatenwerfer ist eine Waffe, die Sie in vielen verschieden Situationen einsetzen können. Wenn Sie sich zum Beispiel mit dem Jetpack in luftigen Höhen befinden, können Sie den Granatenwerfer hervorragend einsetzen, um bodenständige Feinde oder Fahrzeuge anzugreifen. Capper nutzen ihn meistens, um das Gelände um die gegnerische Flagge großzügig zu bombardieren. Da die Granaten auch von Wänden abprallen, können Sie den Granatenwerfer auch in Gebäuden effektiv gegen Feinde einsetzen und quasi geschickt um Ecken herumschießen.

Laser-Rifle

Das Snipergewehr kann sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung sehr effektiv genutzt werden. Wenn Sie zum Beispiel eines der vielen Zoom-Scripts installiert haben, ist die Waffe in den meisten Fällen tödlich. Vergewissern Sie sich vor dem Spielen, dass Ihre Maus gereinigt ist und Sie ein gutes Mauspad besitzen, damit Sie die sensible Waffe perfekt benutzen können. Kopfschüsse verursachen bei Gegnern mit einer Scout-Rüstung auf jeden Fall tödlichen Schaden. Im Einsatz gegen Assault- oder Juggernaut-Rüstungen reduzieren direkte Treffer mit der Laser-Rifle eine Menge Energie. In der Verteidigung ist die Waffe außerordentlich wichtig, um davonstürmende Capper aufzuhalten. Im Angriff können Sie das Scharfschützengewehr benutzen, um die gegnerische Verteidigung zu verwirren und zu stören. Der Sniper sollte dabei immer wieder die Position wechseln und sich hinter den zahlreichen Bergen verstecken.

ELF-Gun

Die ELF-Gun feuert einen blauen Lichtbogen aus reiner Energie ab, der dem Feind kontinuierlich Rüstungsenergie abzieht. Schaden richtet die ELF-Gun nicht an, aber dennoch ist sie eine wirkungsvolle Waffe. Jeder Capper braucht meistens seine volle Rüstungsenergie, um effektiv fliehen zu können. Ein Verteidiger kann daher den Capper mit der ELF-Gun wirkungsvoll an der Flucht hindern. Meistens genügt dann ein zweiter Verteidiger, der dem Capper den Garaus macht. Außerdem ist die ELF-Gun effektiv gegen alles, was Energie nutzt: Getarnte Cloaks, Fahrzeuge, Verteidigungstürme und Gegner mit aktiviertem Shield-Pack.

Mortar

Die Artillerie unter den Waffen. Das Geschoss des Mörsers explodiert in einem weiten Radius und reißt so ziemlich alles mit in den Tod, was auch nur in der Nähe steht. Deshalb ist es besonders wichtig, genau darauf zu achten, wohin Sie schießen, sonst haben Sie als Verteidiger ganz schnell die eigenen Türme zerstört oder als Angreifer den eigenen Capper getötet. Im Endeffekt ist der Mörser die beste Waffe, um gegnerische Türme und Generatoren zu zerstören. Das einzige Manko ist die Zeit, die Sie mit einer Juggernaut-Rüstung benötigen, um zur gegnerischen Basis zu kommen. Sie müssen dies in Kauf nehmen, da Sie nur damit einen Mortar tragen können.

Missile-Launcher

Der Raketenwerfer kann seine meist tödlichen Geschosse



nur auf Ziele abfeuern, die genug Hitze erzeugen. Fahrzeuge erzeugen diese Hitze automatisch, aber gegnerische Angreifer nur, wenn sie ihr Jetpack bis zum Anschlag aufgebraucht haben. Deswegen ist es wichtig, dass Sie die Gegner schnell anvisieren und die Rakete abfeuern, da die erzeugte Hitze schnell wieder reduziert wird. Effektive Gegenmaßnahmen sind die so genannten Flares, die Sie in Form von Granaten an den Inventory-Stationen erwerben können.

Shocklance

Die Shocklance ist eine reine Nahkampfwaffe und kann auch nur in diesem genutzt werden. Wenn Sie es erst einmal geschafft haben, mit dieser Waffe sehr nahe an einen Gegner heranzukommen, verursacht die Waffe fast tödlichen Schaden. Besonders effektiv ist die Waffe, wenn Sie damit den Gegner von hinten treffen. So können Sie sogar einen Gegner mit Juggernaut-Rüstung mit voller Energie ins Land der Träume schicken. Die Waffe selber verwendet Rüstungsenergie. In Kombination mit einem Cloaking-Pack können Sie innerhalb der gegnerischen Reihen verheerenden Schaden anrichten.

Die Backpacks

Energy-Pack

Das meistgenutzte Pack führt der Rüstung mehr Energie zu und erlaubt es dem Spieler, das Jetpack effektiver zu nutzen. Jeder Angreifer, der keine Aufgabe hat, die ein spezielles Backpack erfordert, sollte mit dem Energy-Pack seinen weiten Weg zum Gegner antreten, weil Sie so viel schneller ans Ziel gelangen. Besonders Spieler, die eine Juggernaut-Rüstung tragen, sollten häufig auf dieses Pack zurückgreifen, da die Rüstungsenergie einer Juggernaut-Rüstung nur minimal für das Jetpack eingesetzt werden kann.

Cloaking-Pack

Mit diesem Backpack können Sie Ihr Alter Ego vor den Augen des Feindes tarnen. Vorsicht ist bei der Nutzung dieses Packs immer geboten, da es zum einen die Rüstungsenergie in Richtung Null treibt und zum anderen der Feind Gegenmaßnahmen ergreifen kann. Besonders aufpassen müssen Sie auf Motion-Sensoren, die Ihre Tarnung auffliegen lassen. So können Sie schnell in einen Hinterhalt geraten: Während ein Motion-Sensor Ihre Tarnung aufdeckt, kann Ihnen zum Beispiel ein Spider-Clamp-Turm hinterhältig in den Rücken schießen. Wenn es keine Gegenmaßnahmen gibt, ist der Cloak sehr effektiv, um gegnerische Generatoren auszuschalten und den Gegner plötzlich ohne Strom dastehen zu lassen.

Ammo-Pack

Für alle Spieler, die mit ihrer Munition nicht auskommen, ist dieses Backpack ideal. Es erhöht die Anzahl an Munition, Granaten und Minen, die der Spieler tragen kann. Als Träger einer Juggernaut-Rüstung und deren knappe Anzahl an Mörsern kommt Ihnen dieses Pack gerade recht. Natürlich muss der Juggernaut dann auf die Zusatzenergie eines Energy-Packs verzichten und der Weg zur feindlichen Basis dauert dann wesentlich länger.

Sensor-Jammer-Pack

Das Sensor-Jammer-Pack hat zwei effektive Anwendungsmöglichkeiten. Ein Verteidiger kann mit eingeschaltetem Sensor-Jammer-Pack gegnerische Cloaks enttarnen und somit effektiv bekämpfen. In der Offensive kann das Pack genutzt werden, um an gegnerischen Türmen vorbeizukommen, da es diese zeitweise lahmlegt. Außerdem sehen die Gegner den Freund/Feind Indikator über dem eigenen Kopf nicht mehr, was zu einiger Verwirrung im gegnerischen Lager führen kann.

Repair-Pack

Dieser Ausrüstungsgegenstand wird meistens dazu genutzt, zerstörte oder beschädigte Infrastruktur, wie Türme, Stationen und Generatoren zu reparieren. Manchmal wird das Pack auch von Fahrzeugpassagieren dazu benutzt, um das eigene Flugzeug instand zu halten.

Shield-Pack

Besonders in engen Gängen und Räumen leistet das Shield-Pack gute Dienste. Oft wird es von so genannten Light-Trashern genutzt, um die gegnerische Basis zu infiltrieren. Mit dem aktivierten



Der Shrike ist auf vielen Karten der Schlüssel zum erfolgreichen Cappen der gegnerischen Flagge.



Ein gut platzierter Tank kann sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung eine große Hilfe sein.

Pack können Sie auch gegen eine Überzahl bestehen.

Remote-Inventory-Station

Die Remote-Inventory-Station ist ein wichtiger Bestandteil der eigenen Verteidigung. Mithilfe dieser kleiner Stationen lassen sich Turm-Verteidigungen in wenigen Sekunden problemlos aufstellen. Außerdem können die Stationen dazu genutzt werden, um die langen Wege zu den fest platzierten Inventory-Stationen zu verkürzen. Dadurch müssen Sie nicht zeitraubende Wege in Anspruch nehmen, um Munition nachzukaufen. Im Notfall können Sie, immer wenn die Generatoren der feststehenden Inventory-Stationen keine Energie mehr liefern, Repair-Packs nachkaufen und die Basis wieder reparieren.

Spider-Clamp-Turret

Dieser Turm kann nur in und auf Gebäuden platziert werden. Er ist besonders effektiv, wenn der Feind ihn nicht sehen kann. Die größte Wirkung erzielt ein Turm, wenn er den Rücken des Gegners trifft. Motion- und Pulse-Sensoren, die in der Nähe der Türme platziert sind, steigern die Effektivität der Türme enorm.

Landspike-Turret

Dieser Turm ist um einiges stärker als der Spider-Clamp-Turret, kann aber nur im Freien platziert werden. Auch hier gilt wieder, dass der Feind den Turm erst sehen sollte, wenn es schon zu spät für ihn ist. Weiterhin sollten Sie darauf achten, dass Sie seine Effektivität mit Motion- und Pulse-Sensoren steigern können.

Motion- und Pulse-Sensoren

Sensoren sollten in jeder guten Verteidigung eine Rolle spielen, da sie gegnerische Cloaks enttarnen, die eigenen Türme effektiver machen und den Sensor-Radius der eigenen Basis erweitern. Letzteres ist besonders für den Missile-Launcher wichtig, da er nur innerhalb des registrierten Sensor-Radius' des eigenen Teams abgefeuert werden kann.

Satchel-Charge

Das Satchel-Charge ist eine hocheffektive, ferngezündete Bombe. Nach der Platzierung dauert es ein paar Sekunden, bis sie aktiviert wird. Danach kann sie per Tastendruck ausgelöst werden und Generatoren in einem Stück zerfetzen. So können Sie dem Gegner in minimaler Zeit maximalen Schaden zufügen und ihn ohne Stromversorgung zurücklassen. Sie können es aber auch an der Flagge platzieren und mit ein wenig Übung jeden Capper explodieren lassen.

Die Fahrzeuge

Gravbike

Das Gravbike ist ein sehr schnelles, sehr kleines Fahrzeug. Es braucht ein wenig Zeit und Übung, sich mit diesem Gefährt vertraut zu machen, aber sobald Sie es beherrschen, kann es zu einer echten Bereicherung werden.

Shrike

Der Shrike gleicht ungefähr dem Scout aus *Tribes 1*, spielt aber in *Tribes 2* eine größere Rolle. Mit ihm lassen sich weite Strecken in nur kürzester Zeit zurücklegen. Er ist beim Spielmodus CTF (Capture the Flag) ein Muss für jeden Capper. Wenn Sie bei einer hohen Geschwindigkeit aus dem Shrike herausspringen, können Sie dadurch auf vielen CTF-Karten einen so genannten „Speed-Cap" oder „Shrike-Cap" versuchen.

Bomber

Der Bomber ist ein sehr effektives Mittel, um die gegnerische Verteidigung zu durchbrechen und deren Türme zu zerstören. Drei Personen können auf einem Bomber an Bord sein und jede von ihnen erfüllt eine andere Aufgabe. Da gibt es den so genannten Tailgunner. Er kann jede beliebige Rüstung tragen und er ist der Einzige, der den Bomber vor gegnerischen Missiles retten kann. Ein Tailgunner sollte daher immer Flare-Grenades dabeihaben. Der Bombardier sitzt hinter dem Piloten. Seine Aufgabe ist das Abwerfen der explosiven Fracht. Weiterhin ist der Bomber mit einer Plasma-Gun und einem Targeting-Laser ausgerüstet. Der Bomber wird zurzeit sehr häufig in Clanmatches genutzt, meist als Vorhut für das nachkommende „Fußvolk".

Tank

Der Tank ist mit einer Chaingun und einem etwas modifizierten Mortar ausgestattet. Die Mörsergeschosse explodieren sofort bei Bodenkontakt. Die Chaingun auf dem



Zerstören Sie vor dem Versuch, die Flagge zu stehlen, die gegnerischen Türme aus sicherer Entfernung.



Die gegnerischen Generatoren zu zerstören, hilft, den Gegner in seinen Angriffsversuchen stark zu beeinträchtigen.



Tank ist weitaus stärker, als die normale Version. Im Tank können zwei Spieler Platz nehmen, Fahrer und Schütze. Das Fahrzeug ist allerdings sehr schwer zu steuern und es dauert schon eine gewisse Zeit, bis Sie die gegnerische Basis vor der Nase haben.

Havoc

Der Havoc ist der Transporter in *Tribes 2*. Er fasst sechs Plätze und ist gut dafür geeignet, Heavys zu den Gegnern hinüberzufliegen. Da er aber sehr langsam ist, stellt er ein gutes Ziel für die gegnerischen Türme/Verteidigung dar.

Jericho

Der Jericho, auch MPB (Mobile-Point-Base) genannt, kann als eine Art Vorposten benutzt werden. Mindestens 100 m von einer beliebigen Basis entfernt können Sie ihn postieren. An Bord ist eine Inventory-Station und ein Missile-Turm. Des Weiteren hat der Jericho einen starken Schutzschild. Dadurch ist er für jeden Angreifer eine schwer zu knackende Nuss. Achtung, sobald aber die eigenen Generatoren zerstört sind, wird ein Teil des Schutzschildes heruntergefahren, was es Gegnern ermöglicht, den Jericho zu „stehlen" und gegen die nächste Wand fahren zu lassen.

Scripts

Was machen Scripts?

Dynamix hat *Tribes 2* so programmiert, dass vom Spieler her grundlegende Modifikationen am Spiel vorgenommen werden können. Es ist möglich, ganz einfach HUDs (Head up Displays, also zusätzliche Fenster im Spiel) zu programmieren, die alle Spieler anzeigen oder Scripts, die einem beim Zoomen und Snipen helfen. Es ist alles möglich, was Dynamix erlaubt. Viele Spieler mögen denken das seien Cheats, aber da man diese Scripts überall öffentlich im Netz bekommt und Dynamix die Modifikationen bis zu einem gewissen Grad erlaubt, ist es legal.

Wo finde ich die Scripts?

Im Internet gibt es viele Websites, auf denen Sie die Scripts bekommen können. Das beste deutsche Archiv finden Sie im Augenblick unter: http://www.tribes.de/page.php?action=files&kat=4. Lesen Sie sich aber auf jeden Fall die Readme-Dateien durch, damit Sie keine Fehler bei der Installation machen oder später Probleme beim Spielen haben.

Was sind die besten Scripts?

Da Scripts die Performance des Spiels stark beeinträchtigen, müssen Sie schon sehr genau abwägen, welche Scripts nötig sind und welche nicht. Zurzeit werden die Scripts „TabMenuHUD" und „ThrowControl" von Crunchy von den meisten Spielern heiß gehandelt.

CTF, Taktiken und andere Kleinigkeiten

Was ist der wichtigste Spielmodus?

Bei *Tribes 2* gibt es jede Menge guter Mods und jeder macht auf seine Weise Spaß. Das meistgespielte ist jedoch CTF (Capture the Flag). Dieser ist wohl auch der Bekannteste, da er in jedem Online-FPS zu Hause ist. Jedes Team muss dabei die Flagge des Gegners „stehlen" und zur eigenen Flaggenposition bringen. Dafür erhalten Sie jeweils Punkte als Belohnung. Das *Tribes 2*-CTF-Mod wird mit einer vergleichbar hohen Spieleranzahl gespielt. Mindestens 12 vs 12, meistens aber 14 vs 14. Durch die vielen Positionen, die im Spiel möglich sind, ist das aber auch dringend notwendig. Im Folgenden werden wir Ihnen einige Standardtaktiken zu oft gespielten CTF-Maps vorstellen. Achten Sie aber darauf, dass *Tribes 2* noch weitaus mehr taktische Möglichkeiten aufweist.

Katabatic

Bei Katabatic steht die Flagge zwischen zwei Gebäuden. In der Verteidigung sollten Sie darauf achten, dass ein paar Türme um die Flagge herum postiert werden und vor der Basis stehen. Ein Farmer für die Türme und ein Heavy-on-Flag-Spieler sollten auf jeden Fall mit von der Partie sein.

Damnation

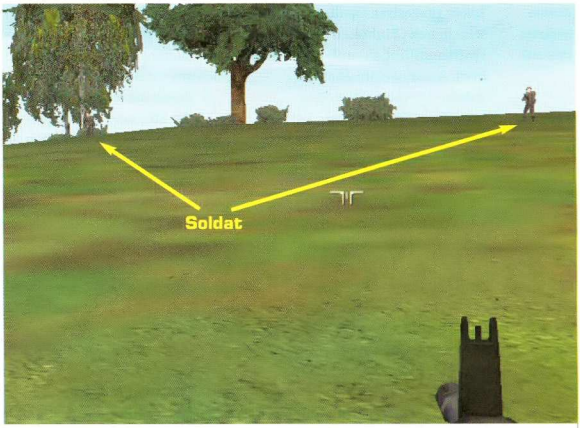
Runden Sie Ihre Verteidigung mit drei Light-Defendern und – wenn möglich – einem Spieler mit Missile-Launcher zur Abwehr feindlicher Fahrzeuge, ab. Für die Offensive müssen Sie gutes Teamplay mitbringen. Der Idealfall sieht so aus, dass Ihre offensiven Spieler den Weg für die Capper freimachen. Drei Personen sollten sich einen Bomber schnappen und auf die zwei Capper warten, bis diese bereit sind. Sobald alle Spieler ihre Position erreicht haben, fliegt der Bomber los und macht die gegnerische Verteidigung dem Erdboden gleich. Daraufhin kommen die zwei Capper ins Spiel und sollten nun freie Bahn haben, um die Flagge nach Hause zu bringen. Das Cappen sollten Sie auf dieser Karte vom hinteren Teil der Basis her angehen, wenn möglich mit einem Shrike.

Diese Karte ist ein Fest für alle Freunde des Deathmatches. Hierbei steht die Flagge inmitten eines Flusses auf einem Podest. Fahrzeuge stehen leider nicht zur Verfügung. Eine wichtige Einrichtung ist der Generator. Ein Teammitglied sollte sich ausschließlich darum kümmern, dass der Generator läuft und gut verteidigt ist. Dieser Spieler muss auch Motion-Sensoren platzieren, denn auf der Damnation-Karte kommen mit Sicherheit Cloak-Packs zum Einsatz. Weiterhin sollten Türme verteilt werden. Light-Defense-Spieler sollten sich ELF-Guns besorgen, denn ein gegnerischer Capper, der im Wasser landet, ist dann so gut wie erledigt. Im Angriff sollten Sie viel Wert auf das Decken der Capper legen. Wer auch immer gerade im Besitz der Flagge ist, schafft es meistens nicht, alleine damit wegzukommen. Eine Heavy-Offense gegen den feindlichen Generator hat sich in vielen Spielen als sehr nützlich erwiesen. Alternativ dazu können Sie auch durch geschickten Einsatz von Cloak-Packs eine Menge Schaden anrichten.

Allgemeine Tipps

Operation Flashpoint

Schnell haben Sie Ihr Leben ausgehaucht. Der Realitätsgrad von *Operation Flashpoint* ist so hoch wie bei keinem anderen Taktik-Shooter. Wir haben daher für Sie die wichtigsten Überlebensregeln zusammengefasst.



Wenn Sie das Terrain optimal ausnutzen, werden Sie vom Gegner kaum erkannt. Den Soldaten vor dem Busch links erkennt man fast nicht, im Gegensatz zum rechten.

Einzel-, Dauerfeuer oder Salve?

Stellen Sie Ihre Waffe ausschließlich auf Einzelfeuer ein. Das hat mehrere Gründe: Wenn Sie eine Salve abfeuern, geht der Lauf sehr weit nach oben, wodurch die folgenden Kugeln ihr Ziel verfehlen und Sie Ihr Ziel schnell aus den Augen verlieren. Auf kurze Distanz zum Gegner können Sie das ausgleichen, indem Sie das Fadenkreuz niedriger ansetzen. Jedoch bei einem Ziel, das sich einige hundert Meter entfernt befindet, trifft höchstens die erste Kugel. Mit Einzelfeuer aber können Sie zuerst einen Richtschuss abfeuern und sehen, wo die Kugel einschlägt. Anschließend können Sie die Schussrichtung korrigieren. Dauerfeuer sollten Sie nur dann einsetzen, wenn es gilt, eine ganze Meute Gegner in kurzer Zeit auszuschalten.

Wann soll ich nachladen?

Achten Sie auf den Inhalt Ihres Magazins. Da das Nachladen der Waffe sehr viel Zeit in Anspruch nimmt, sollten Sie in taktisch klugen Momenten die Waffe nachladen, um kein wehrloses Ziel für den Feind abzugeben. Achten Sie darauf, dass Sie sich nach Möglichkeit hinter einem Baum oder einer schützenden Mauer verstecken. Bevor Sie in einen Lkw steigen, sollten Sie ebenfalls Ihre Waffe nachladen, da Sie das während der Fahrt nicht tun können. Wenn Sie in einen Hinterhalt geraten und aus dem Lkw springen, ist es hilfreich, ein volles Magazin im Gewehr zu haben, um keine wertvolle Zeit zu verlieren. Übrigens macht es keinen Unterschied, ob Sie Ihre Waffe im Liegen oder im Stehen nachladen, da beides gleich lang dauert.

Wann muss ich die Waffe auf dem Rücken tragen?

Abgesehen von der ersten Mission, in der Sie das Trainingscamp absolvieren, müssen Sie die Waffe nicht mehr über die Schulter nehmen. Auch wenn Sie sich später nicht in einem Gefecht befinden, sollten Sie die Waffe immer in der Hand halten. Das Wechseln der Waffe von der Schulter in die Hand benötigt einige Zeit. Bei einem Überfall durch feindliche Soldaten kann diese Verzögerung Ihr Leben kosten. Außerdem laufen Sie wesentlich schneller, wenn Sie die Waffe in der Hand halten.

Wie verstecke ich mich am besten?

Auf 400 Meter Entfernung kann Sie ein Gegner nicht von einem Baum oder einer Hecke unterscheiden. Ein Anhaltspunkt für Ihre Gegenwart ist die Silhouette Ihres Körpers. Wenn Sie über dem Horizont stehen, heben Sie sich durch die dunkle Tarnung von dem hellen Hintergrund ab. Das Gleiche gilt auch für Häuserwände oder felsigen Untergrund. Suchen Sie sich deshalb immer eine dunkle Ecke, bei der Sie Stellung beziehen können.

Wodurch verrate ich meine Position?

Eine Person, die sich bewegt, ist auch auf große Entfernung schnell auszumachen. Dabei gilt: Je schneller Sie sich bewegen, desto eher werden Sie entdeckt. Wenn Sie sich in einem Krisengebiet befinden, sollten Sie sich hinter einem Hindernis auf den Boden werfen und zur nächsten Stellung gleiten (robben). Stehen Sie niemals an der gleichen Stelle auf, an der Sie sich auf den Boden geworfen haben. Ein feindlicher Soldat hat eventuell Ihre letzte Position im Fadenkreuz und wartet nur auf den Moment, bis Sie wieder aufstehen. Begeben Sie sich deshalb immer ein paar Meter zur Seite, bevor Sie aufstehen. Einen weiteren Anhaltspunkt für Ihre Position bietet das Mün-



dungsfeuer Ihrer Waffe. Wechseln Sie deshalb häufig den Standort, damit sich der Gegner nicht auf Sie einschießt.

Wie kann ich meine Fähigkeiten trainieren?

Öffnen Sie den Editor des Spiels, und setzen Sie die verschiedenen Einheiten und Waffengattungen auf eine Insel. Schlüpfen Sie dann als Spieler in diese Einheiten. Auf diese Weise können Sie das Verhalten der verschiedenen Waffen ausprobieren. Mit den Fahrzeugen können Sie die darüber hinaus die Inseln erkunden und deren Fahrverhalten herausfinden.

Wie treffe ich besser?

Zum Zielen stehen Ihnen zwei Perspektiven zur Verfügung. Die Bessere von beiden ist die Ansicht, bei der Sie direkt über Kimme und Korn zielen. Das Zoom ist bei dieser Einstellung permanent eingeschaltet. Der Nachteil dabei ist, dass Sie sich nur sehr langsam voranbewegen können. Deshalb eignet sich diese Art des Zielens besonders für einen Hinterhalt, bei dem Sie liegend auf einen Gegner warten. Die normale Einstellung empfiehlt sich besser für einen Angriff, bei dem Sie abwechselnd rennen und sich hinlegen.

Wie werfe ich die Granaten weiter?

Sie bestimmen die Entfernung eines Granatenwurfs durch den Winkel, den Sie wählen. Richtig weit werfen Sie die Granate aber erst dann, wenn Sie vorher Anlauf nehmen. Mit einer Granate in der Hand sind Sie aber ein leichtes Ziel für die Gegner. Deshalb ist es sinnvoll, die Granate aus einem Versteck oder über eine große Distanz zu werfen.

Kann ich während des Laufens schießen?

Sie können zwar beim Laufen Ihre Waffe abfeuern, doch Sie werden dabei nichts treffen. An dem kleinen, senkrechten Strich im Fadenkreuz erkennen Sie, wie groß die Streuung der Kugeln ist, die Sie abfeuern. Bleiben Sie deshalb immer stehen, bevor Sie ein Ziel anvisieren. Es ist natürlich besser, wenn Sie sich hinhocken oder auf den Boden legen.

Wirkt sich die Entfernung auf die Schusseigenschaft aus?

Eine abgeschossene Kugel gehorcht den Gesetzen der Physik. Das heißt, dass sie nach und nach an Höhe verliert, bis Sie schließlich auf dem Boden aufschlägt. Denken Sie deshalb daran, dass Sie das Fadenkreuz ein wenig über das Ziel halten, wenn sich der Gegner weiter als 200 Meter entfernt von Ihrer Position befindet.

Wie treffe ich ein sich bewegendes Ziel?

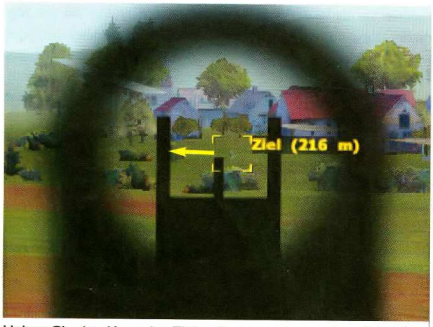
Das kommt auf die Entfernung zwischen Ihnen und dem Ziel an. Dabei gilt: Je weiter das Ziel entfernt ist, desto weiter müssen Sie das Fadenkreuz in der Laufrichtung des Ziels versetzen. Sie müssen das Fadenkreuz also so platzieren, dass der Gegner nach kurzer Zeit in die Schusslinie läuft, da die Kugel einige Zeit benötigt, um eine große Entfernung zurückzulegen. Wie weit Sie das Fadenkreuz in die Laufrichtung halten müssen, ist reine Übungssache, da die normale Zieloptik keine Hilfen anbietet. Am besten halten Sie ungefähr drei Meter vor das Ziel, schalten das Gewehr auf Einzelschuss und geben ein paar Schüsse ab. Dadurch vergrößern Sie die Wahrscheinlichkeit eines Treffers.

Welche Vorteile bietet der Wald?

Der Wald bietet eine hervorragende Deckung für einen Trupp Soldaten. Die Soldaten können sich hinter Bäumen verstecken und sind durch die dahinter stehenden Bäume so gut wie unsichtbar. Ein weiterer, großer Vorteil ist, dass keine Panzer in den Wald gelangen, da die Bäume so eng beieinander stehen, dass kein Panzer hindurch fahren kann. Aus der Luft können Sie nur dann gesehen werden, wenn Sie sich schnell fortbewegen. Achten Sie deshalb auf eventuell nahende Helikopter und stellen oder legen Sie sich dicht an einen Baum. Wenn ein Hubschrauber aber einige Raketen in den Wald feuert, helfen Ihnen solche Maßnahmen aber nichts.

Soll ich bei meinen Kameraden bleiben?

Auf jeden Fall. Im Gegensatz zu anderen Ego-Shootern macht es bei *Operation Flashpoint* wenig Sinn, wie Rambo durch die Gegend zu laufen und alles im Alleingang zu erledigen. Taktik ist das A und O in diesem Spiel. Wenn Sie zum Beispiel Ihre Waffe nachladen, halten Ihnen Ihre Teamkollegen den Rücken



Halten Sie das Korn der Zieloptik ein wenig vor das Ziel und drücken Sie ab. Mit Einzelfeuer sollten Sie das Ziel treffen.



Die Soldaten können Sie anhand der Waffen und der Kopfbedeckung voneinander unterscheiden.

frei. Achten Sie aber darauf, dass Sie nicht zu dicht beieinander stehen. Wenn Sie mit drei oder vier Leuten auf einem Fleck stehen und der Gegner eine Granate nach Ihnen wirft, erwischt es gleich alle auf einmal. Halten Sie deshalb immer ein wenig Abstand.



Schauen Sie sich nach diesen Nachschubkisten um. In manchen Kisten befindet sich nicht nur neue Munition, sondern eventuell auch eine andere Waffe.

Kann ich meine Kameraden verletzen?

Passen Sie auf, wo Sie hinschießen. Gerade, wenn Sie mit mehreren Einheiten in den Kampf ziehen und eine weitere Einheit aus einer anderen Richtung kommt, verwechselt man schon schnell mal Freund und Feind. Wenn Sie die leichte Schwierigkeitsstufe gewählt haben, müssen Sie nur das Fadenkreuz über das Ziel halten. Wenn die Bezeichnung für diese Einheit grün ist, handelt es sich bei Ihrem Gegenüber um einen Kameraden. Wenn Sie keinerlei Bezeichnung erhalten, sollten Sie das Feuer eröffnen, da es sich hierbei um einen Gegner handelt.

Woran erkenne ich den Feind?

Auf große Distanz ist ein Feind schwer von einem Freund zu unterscheiden. Im Schwierigkeitsgrad „Veteran", gibt Ihnen das Spiel keinerlei Hilfestellung. Sie können sich lediglich an den Waffen und dem Helm des Soldaten orientieren, um herauszufinden, welcher Seite er angehört.

Was bedeuten die Zahlen, die der Offizier ruft?

Während eines Einsatzes ruft Ihnen der Offizier häufig eine Kombination aus Buchstaben und Zahlen zu. Mit diesen gibt er Ihnen die Koordinaten für den nächsten Wegpunkt durch. Wenn Sie das Spiel im Schwierigkeitsgrad „Kadett" spielen, wird Ihnen die Koordinate auf dem Bildschirm mithilfe eines gelben Vierecks auf dem Boden angezeigt. Haben Sie jedoch die Schwierigkeitsstufe „Veteran" gewählt, müssen Sie die Karte öffnen. Am oberen und linken Bildschirmrand finden Sie die genannten Buchstaben und Zahlen. Der Schnittpunkt bezeichnet den Sektor, zu dem Sie sich bewegen sollen.

Kann ich alle Missionen gewinnen?

Nein. Manche Missionen sind von vornherein schon so programmiert, dass Sie diese nicht gewinnen können. Auch wenn Ihnen Ihr Vorgesetzter hinterher eine Predigt hält, haben Sie nichts falsch gemacht.

Muss ich mich am Ende einer Mission heilen lassen?

Wenn Sie eine Verletzung erlitten haben, sollten Sie sich immer gleich von einem Sanitäter verarzten lassen oder ein nahe gelegenes Feldlazarett aufsuchen. Am Ende einer Mission ist das aber nicht nötig, da Sie in der nächsten Mission wieder Ihre komplette Lebensenergie besitzen. Wenn Sie das Kommando über eine eigene Einheit besitzen, sollten Sie dem Sanitäter den Befehl geben, hinter Ihnen zu bleiben. So bleibt der Sani vor dem Kugelhagel der Gegner geschützt. Bedenken Sie aber, dass das Verbinden einige Zeit dauert. Lassen Sie sich deshalb nur dann verbinden, wenn Sie eine einigermaßen sichere Position haben.

Wie wirken sich die Verluste auf den Verlauf der Handlung aus?

Die Verluste, die Ihr Team während einer Mission erleidet, haben keinen Einfluss auf den Verlauf der Handlung. Auch wenn Sie viele Soldaten verlieren, haben Sie in der nächsten Mission immer die gleiche Anzahl an Soldaten zur Verfügung. Die Mission wird aber verständlicherweise immer schwieriger, je mehr Verluste Sie in Ihren eigenen Reihen zu beklagen haben. Immerhin müssen Sie dann mit wenig Feuerkraft gegen eine gleich bleibende Anzahl von Gegnern kämpfen.

Woher bekomme ich neue Munition?

In manchen Missionen stehen Ihnen M113-Schützenpanzer und Lkws zur Verfügung, an denen Sie sich mit Magazinen für Ihr M16 oder Granaten ausrüsten können. Stehen diese nicht zur Verfügung, sollten Sie das Schlachtfeld nach Munition absuchen. Wenn es keine Munition für Ihre Waffe gibt, müssen Sie sich eine AK74 von den gegnerischen Einheiten „ausborgen". Wenn Sie einen Offizier finden, nehmen Sie auch gleich das Fernglas an sich. Achten Sie vor allem auf Raketenwerfer, die Sie verblichenen Soldaten abnehmen können. Zum einen macht sich der Abschuss eines Panzers gut in Ihrer Bewertung und andererseits können Sie damit eine ganze Horde feindlicher Soldaten ins Jenseits schicken.

Ich sehe nichts in der Nacht!

Einige Missionen finden in der Nacht oder im frühen Morgengrauen statt. Durch die Dunkelheit ist die Sicht schwer beeinträchtigt und Sie sehen die Gegner erst sehr spät. Wenn Sie in einer sol-



chen Situation kein Nachtsichtgerät zur Hand haben, können Sie mit einem kleinen Trick die Nacht zum Tag machen. Gehen Sie in das Optionsmenü für die Grafikeinstellungen und regeln Sie die Helligkeit und die Gammakorrektur nach oben. Wenn Sie anschließend wieder in das Spiel zurückkehren, ist die Umgebung wesentlich heller.

Wann soll ich in die Verfolgerperspektive schalten?

Es gibt einige Situationen, in denen es besser ist, aus der Ego-Perspektive in die des Verfolgers zu schalten. Wenn Sie zum Beispiel in ein Gebüsch kriechen, um sich dort zu verstecken, können Sie aus der Verfolgerperspektive besser sehen, wie gut Sie getarnt sind. Auch bei einer Fahrt in einem Lkw oder einem Pkw haben Sie eine bessere Sicht auf die Umgebung und können so vor dem Aussteigen eventuelle Gegner in der Nähe aufspüren.



Wenn Sie diese Perspektive wählen, haben Sie eine bessere Sicht auf den Verlauf der Straße. Außerdem erkennen Sie schon früh Gegner, die Ihnen auflauern.

Fahrzeuge

Straße oder Gelände?

Wenn Sie mit einem kleinen Skoda unterwegs sind, sollten Sie damit auf der Straße fahren. Der Skoda ist zwar prinzipiell geländegängig, fährt dort aber so langsam, dass Sie zu Fuß schneller vorankommen. Der einzige Vorteil bei diesem Wagen ist, dass Sie etwas mehr geschützt sind als zu Fuß. Die verschiedenen Jeeps sind da schon eher für das Gelände geeignet. Sie sollten aber auch mit diesen nach Möglichkeit auf der Straße fahren und nur dann ins Gelände wechseln, wenn Sie einem Gegner ausweichen wollen.

Welche Sicht eignet sich zum Fahren?

Die Fahrzeuge lassen sich besser durch das Terrain manövrieren, wenn Sie die Außenansicht gewählt haben. Aus dem Cockpit heraus haben Sie eine schlechte Sicht auf den Verlauf der Straße, da der Sichtbereich sehr stark eingeschränkt ist.

Wie übernehme ich ein Fahrzeug?

Wenn ein Fahrer in dem Fahrzeug sitzt, müssen Sie ihn mit einem gezielten Schuss aus dem Weg räumen. Anschließend können Sie sich wie gewohnt neben die Fahrertür stellen und einsteigen. Sie können aber auch jeden einzelnen Reifen des Fahrzeugs zerschießen, um den Gegner an der Flucht zu hindern. Dummerweise gibt es bei *Operation Flashpoint* aber keine Ersatzreifen, weshalb Sie einen fahrbaren Untersatz mit zerschossenen Reifen nicht mehr nutzen können.

Wie schalte ich Panzer aus?

Entweder Sie verfügen über einen LAW, mit dem Sie eine Rakete auf den Panzer abschießen können, oder Sie legen eine Verzögerungsbombe, die Sie nach dem Legen aus sicherer Entfernung zünden können. Wenn Sie keine der beiden Waffen zur Verfügung haben, können Sie auch mit etwas Glück die Insassen mit dem M16 erledigen. Das geht aber nur dann, wenn die Panzer-Crew nicht in Alarmbereitschaft ist. Wenn keine Gefahr droht, stecken die Insassen ihre Köpfe durch die Luken und können durch einen Kopfschuss erledigt werden. Bei dem russischen T80 haben Sie dadurch sogar die Möglichkeit, den Kanonier auszuschalten.

Lars Theune



Wenn der Panzer nicht in Kampfbereitschaft ist, können Sie die Insassen mit normalen Waffen erledigen. Beeilen Sie sich aber, da sich die Luken schließen.

Allgemeine Tipps

Startopia

Verweigern Ihre Aliens die Arbeit? Versinken die Decks in riesigen Müllbergen? Zerstören Spione immer wieder wichtige Gebäude? Diese Tipps helfen Ihnen, Ihre Raumstation unter Kontrolle zu bekommen!



Wenn Sie keine Mülleimer aufstellen, lassen die Aliens den Abfall liegen. Besonders die Karmarama reagieren empfindlich auf solche Müllhalden.

Der Energielevel ist zu niedrig – brauche ich einen zweiten Energiekollektor?

Nein, ein zweiter Energiekollektor ist selten nötig. Errichten Sie stattdessen einen Recycler und stellen Sie ein paar Salzferkel ein. Aus dem Müll, der auf Ihrer Raumstation anfällt, wird im Recycler Energie gewonnen und direkt in den Energiekollektor gebeamt. Wenn Sie sich keinen Recycler leisten können, besorgen Sie sich einen Energie-Booster. Er erhöht den Energielevel ebenfalls, kann aber nicht so viel Energie liefern wie ein Recycler.

Überall stapelt sich der Müll!

Abfall entsteht, wenn Aliens am Snack-O-Mat ihren Hunger stillen. Die Verpackung, in der die Mahlzeit eingeschweißt war, lassen sie einfach am Boden liegen. Entwickeln Sie im Labor schon früh den Mülleimer (einfach etwas Müll in den Analysator beamen) und stellen Sie überall auf der Station einige davon auf. Produzieren oder kaufen Sie außerdem ein paar zusätzliche Scuzzer-Droiden, damit sie den Müll zum Recycler bringen.

Wieso arbeiten meine Scuzzer-Droiden nicht?

Droiden müssen zwar nicht – wie die Aliens – essen, trinken oder schlafen und haben auch sonst keine Bedürfnisse, doch sie müssen hin und wieder aufgeladen werden. Sorgen Sie dafür, dass es genügend Ladestationen gibt.

Retten Sie Ihre Gebäude vor dem Zerfall

Jedes Gebäude muss regelmäßig von einem Scuzzer gewartet werden, sonst zerfällt es mit der Zeit. Sparen Sie nicht an den Droiden, denn diese müssen gleichzeitig auch noch andere Aufgaben erfüllen (zum Beispiel Gebäude bauen und reinigen sowie den Abfall recyclen)!



Dieses Lavatron steht kurz vor dem Zerfall – gut erkennbar an der schmutzigen Farbe. Wenn nicht bald ein Scuzzer auftaucht, um es zu reparieren, bricht es zusammen.



Hier erstrahlt das Lavatron in neuem Glanz. Wenn viele Gebäude betroffen sind, sollten Sie die Scuzzer so programmieren, dass sie ausschließlich reparieren (Rechtsklick).





Wenn Spione unbemerkt bleiben, legen sie hin und wieder Bomben in der Nähe von wirtschaftlich wichtigen Gebäuden wie Energiekollektoren oder Fabriken.



Die Übersicht zeigt, dass sich die Aliens zu Tode langweilen. Bauen Sie das Vergnügungsdeck aus, damit die Aliens immer gut gelaunt sind und brav arbeiten.

Ich habe ein Raumdock, aber es legen trotzdem keine Raumschiffe an. Warum?

Sie benötigen neben dem Raumdock auch einen Kommunikationssensor sowie einen Targ, der den Sensor bedient. Er wickelt die Kommunikation zwischen Ihrer Raumstation und den Raumschiffen ab.

Auf meiner Raumstation treibt sich ein Spion herum – was tun?

Hetzen Sie sofort Ihre Aliens auf ihn! Spione schleichen sich oft ein, um Gebäude mithilfe einer Bombe zu sabotieren. Manchmal versuchen Sie auch verschiedene Wirtschaftskreisläufe oder die Forschung zu unterbrechen, indem sie die Angestellten angreifen. Lassen Sie es nicht so weit kommen! Achten Sie immer wieder auf die Schleuse – von dort aus gelangen Spione auf Ihre Station. Stellen Sie ein paar Polizei-Scuzzer ein und errichten Sie notfalls eine Sicherheitszentrale (Kasvagorianer rekrutieren!). Es kommen zwar immer wieder Spione, doch mit Ihren Gegenmaßnahmen sind die Eindringlinge meist erledigt, ohne dass Sie selbst eingreifen müssen.

Ich habe eine Bombe entdeckt! Was mache ich damit?

Heben Sie die Bombe so schnell wie möglich auf und suchen Sie sich einen unbebauten Sektor oder eine freie Ecke. Dort legen Sie die Bombe wieder ab. Bei der Explosion kann sie nun keinen Schaden mehr anrichten.

Brauche ich ein Gefängnis?

Selten – es sei denn das Missionsziel verlangt es. Wenn Ihre Aliens zufrieden sind (Übersicht befragen!), kommt es ohnehin kaum zu kriminellen Handlungen auf Ihrer Station. Sollten die Delikte allerdings überhand nehmen, reicht ein kleines Gefängnis mit drei bis vier Zellen völlig aus.



Wenn Sie Waren vom Biodeck oder von der Fabrik nicht in den Frachtraum laden, werden sie zu „beschädigten Waren". Ein Fall für den Recycler!

Meine Aliens wollen nicht arbeiten!

Ein Alien, der sich nicht rekrutieren lässt, hat ein unerfülltes Bedürfnis. Achten Sie auf die Gedankenblasen über seinem Kopf. Erscheint dort ein Herz? Dann ist das Alien liebesbedürftig und würde gerne ein Liebesnest aufsuchen. Ist ein Tropfen Wasser zu sehen? In diesem Fall braucht der Alien dringend ein Lavatron. Schweben Luftballons über ihm? Vertreiben Sie die Langeweile durch den Bau einer Entspannungsoase, Spelunke oder Cocktailbar. Geben Sie den Aliens, was sie brauchen. Sonst verweigern sie die Arbeit und verlassen im schlimmsten Fall Ihre Station.

Was ist günstiger – die Produktion in der Fabrik oder auf dem Biodeck?

Hardware, Luxus- und Industriegüter sowie Medikamente und Schwarzmarktwaren lassen sich auf dem Biodeck am günstigsten herstellen. Die Pflanzen werden von den Karmarama (rekrutieren!) gesät und kosten nichts in der Herstellung. Ganz im Gegensatz zur Produktion in der Fabrik: Hier müssen Sie für die Rohmaterialien in Form von Energieeinheiten aufkommen.

Ich habe so viele Technologien und Konstruktionspläne produziert, aber kein Händler will sie!

Diese Waren lassen sich nicht so schnell an den Außerirdischen bringen wie einfaches Frachtgut. Die Händler kaufen eher billige Güter ein, als teure Technologien. Bieten Sie einen Mix aus wenigen teuren und vielen billigen Waren an. So bleiben Sie flexibel.

Jede Pflanze braucht ein bestimmtes Klima

Die Tabelle zeigt, wie hoch Temperatur und Feuchtigkeit sein müssen und in welche Waren sich die Pflanzen verwandeln:

Pflanze	Klima-Bedingungen/Ware
Amadinka	Hohe Temperatur, mittlere Feuchtigkeit/ Industriegüter + Nahrungsmittel
Bazack	Hohe Temperatur, hohe Feuchtigkeit/ Nahrungsmittel
Coktaidulum	Hohe Temperatur, geringe Feuchtigkeit/ Industriegüter
Drickling	Mittlere Temperatur, geringe Feuchtigkeit/ Nahrungsmittel
Eboniculum	Hohe Temperatur, hohe Feuchtigkeit/ Luxusgüter + Nahrungsmittel
Eisbusch	Niedrige Temperatur, hohe Feuchtigkeit/ Medikamente
Elderbaran	Mittlere Temperatur, mittlere Feuchtigkeit/ Industriegüter + Medikamente
Krans	Hohe Temperatur, mittlere Feuchtigkeit/ Schwarzmarktwaren
Lilentia	Hohe Feuchtigkeit, hohe Temperatur/ Luxusgüter
Lilithia	Mittlere Temperatur, mittlere Feuchtigkeit/ Luxusgüter
Mangotana	Hohe Temperatur, mittlere Feuchtigkeit/ Industriegüter + Nahrungsmittel
Palabast	Niedrige Temperatur, mittlere Feuchtigkeit/ Luxusgüter
Stickrush	Mittlere Temperatur, hohe Feuchtigkeit/ Medikamente
Sukkulus	Mittlere Temperatur, hohe Feuchtigkeit/ Schwarzmarktwaren
Willonidia	Niedrige Temperatur, mittlere Feuchtigkeit/ Schwarzmarktwaren + Nahrungsmittel

Wie Sie Energieeinheiten sammeln

Handel treiben

Machen Sie Ihre Raumstation für Händler zugänglich (Raumdock + Kommunikationssensor nötig) und bieten Sie Ihre Waren feil. Bei welchem Händler Sie den höchsten Preis für Ihre Waren erzielen, können Sie dem Extrakasten im Kapitel „Händler" entnehmen.

Kranke Passagiere heilen

Wenn Sie über einen Kommunikationssensor und ein Raumdock verfügen, erhalten Sie immer wieder Funksprüche von Aliens in Not. Ob Schlafkrankheit oder Strahlenschäden – Sie erhalten für jeden Passagier, den Sie in Ihrer Krankenstation heilen, 1.000 Energieeinheiten. Wenn alle geheilt sind, wird Ihnen sogar noch ein Bonus von 10.000 Einheiten gutgeschrieben. Keine Bange: Selbst eine kleine Krankenstation (drei bis vier Diagnoseeinheiten) ist selten mit diesen Notfällen überfordert!

Gebäude errichten

Die Aliens müssen für fast jede Bequemlichkeit löhnen: Im Kojentrakt müssen sie für ihre Ruhezelle bezahlen, am Snack-O-Mat für ihre Mahlzeit. Auch eine Dusche ist nicht umsonst. Machen Sie sich diesen Umstand zunutze und zögern Sie nicht, reichlich Gebäude dieser Art zu errichten. Den größten Profit erzielen Sie mit Gebäuden im Vergnügungssektor: Ein Liebesdienst ist den Aliens 50 Energieeinheiten wert, der Besuch in der Entspannungsoase kostet 80 Einheiten und für eine Nacht im Jupiter-Inn lassen sich die Aliens 200 Energieeinheiten aus der Tasche ziehen.

Sünder läutern

Für jeden geläuterten Sünder erhalten Sie von der Konklave der Zedem-Mönche 5.000 Energieeinheiten. Wenn insgesamt zwölf Sünder Buße getan haben, ist damit jedoch Schluss. Nachdem das Himmelfahrtsritual stattgefunden hat, werden Sünder zwar weiterhin geläutert – Sie erhalten aber keine Energieeinheiten mehr.

Forschung

Brauche ich ein Labor?

Zu Beginn einer Mission sollten Sie sich eher um den Auf-



Der Alien lebt nicht mehr lange, wenn Sie ihn nicht medizinisch versorgen. Für die Behandlung muss er bezahlen – klingelt das Geld schon in Ihren Ohren?



Fast alle Aliens haben das Bedürfnis, Buße zu tun, denn nur so erlangen sie ihr Seelenheil. Übrigens: Sie erhalten 5.000 Energieeinheiten pro geläutertem Sünder!



Nutzen Sie Angebot und Nachfrage

Jede Alien-Rasse bietet eine bestimmte Kategorie Waren zu einem relativ günstigen Preis an. Ziehen Sie Ihren Vorteil daraus und kaufen Sie vorzugsweise dort, wo es am billigsten ist. Verkaufen sollten Sie Ihre Ware dagegen natürlich am besten zum höchstmöglichen Preis, damit sich die Kosten (Löhne, Herstellungskosten in der Fabrik) auch decken.

Alien-Rasse	Handelswaren billig im Einkauf	Handelswaren teuer im Verkauf
Grey	Krankenstation, Medikamente, medizinische Geräte	Kommunikationssensor, Luxusgüter
Karmarama	Nahrungsmittel	Mineralerze
Kasvagorianer	Sicherheitssysteme, militärische Geräte	Nahrungsmittel, Snack-O-Mat
Salzferkel	Recycler, Fabrik, Mülleimer	Hardware, Kommunikationssensor
Sirenen	Liebesnest, Disco, Luxusgüter	Krankenstation, medizinische Geräte, Medikamente
Targ	Kommunikationssensor, Frachtraum, Energie-Booster	Fabrik, Industriegüter
Turraken	Hardware, Computerladen	Alien-Artefakte, Liebesnest

bau der Raumstation kümmern, doch im späteren Verlauf wird das Labor zu einer der wichtigsten Einrichtungen. Dort können Sie sämtliche Technologien kostengünstig entwickeln – und dann in der Fabrik produzieren, um sie teuer zu verkaufen.



Wenn Sie einen Sektor erobert haben, bleiben oft gegnerische Scuzzer zurück. Sie explodieren nach kurzer Zeit und fügen Ihren Aliens erheblichen Schaden zu.

Händler

Brauche ich neben Arona noch andere Händler?

Ja, denn Arona verlangt für seine Waren gesalzene Preise, bezahlt aber im Gegenzug einen geradezu lächerlichen Preis für Ihre Handelsgüter. Handeln Sie mit Arona nur, wenn es sein muss (weil er zum Beispiel eine spezielle Ware auf Lager hat, die Sie unbedingt benötigen). Achtung: Sie können nur mit Aliens handeln, wenn Sie einen Kommunikationssenor und ein Raumdock haben!

Kampf

Ich will einen besetzten Sektor erobern!

Rufen Sie die Übersicht auf und stellen Sie von „Freund" auf „Feind" um. Erst dann können Sie den Schließmechanismus von einem Polizei-Scuzzer öffnen lassen.

Welche Vorbereitungen muss ich treffen?

Rekrutieren Sie genügend Aliens – zwischen 15 und 30 Stück. Achten Sie dabei auf eine Mischung aus allen Rassen! So können sich die Aliens im Kampf gegenseitig unterstützen. Kaufen oder produzieren Sie für den Notfall ein bis zwei Polizei-Scuzzer (in Kisten verpackt), da sie die einzigen sind, die den Schließmechanismus betätigen können. Sollten sie im Kampf zerstört werden, können Sie schnell auf einen verpackten Scuzzer zurückgreifen.

Silke Menne

So übernehmen Sie einen feindlichen Sektor



Sorgen Sie dafür, dass die Aliens am Sammelpunkt sind, bevor Sie mit dem Polizei-Scuzzer die Schleuse zum gegnerischen Sektor öffnen.



Wenn Sie genügend Aliens rekrutiert haben, können Sie sich zurücklehnen und in Ruhe zusehen, wie sie die feindlichen Aliens besiegen.



Wenn die meisten Gegner erledigt sind, sammeln Sie die Aliens an der Schließeinheit. Der Polizei-Scuzzer kann so ungestört den Sektor einnehmen.



Erste Hilfe

Eurofighter Typhoon

Obwohl der Einstieg leicht fällt: DIDs Flugsimulations-Hit stellt selbst Luftkampf-Profis vor echte Herausforderungen. Für Einsteiger haben wir deshalb einige Ratschläge parat.

1. Die Anfangsphase entscheidet über den Ausgang des Konflikts. Auch wenn Sie später noch so viele Luftsiege erringen: Wenn Sie es in den ersten Missionen nicht schaffen, einen Großteil der Invasionsflotte aufzuhalten, haben Ihre Verbündeten einen schweren Stand.
2. Da im Kampagnenverlauf jeder Abschuss zählt, sollten Sie jede Gelegenheit zum Angriff nutzen. Haben Sie Ihre Mission bereits abgeschlossen, aber noch Munition übrig, attackieren Sie auf dem Rückflug möglichst viele Gelegenheitsziele.
3. Wann immer es möglich ist, wählen Sie Ihre Bewaffnung selbst aus. Mit ungelenkten Bomben einen schwer verteidigten Stützpunkt anzugreifen, ist nahezu Selbstmord. Ziehen Sie Lenkwaffen wie die Brimstone-Raketen auf jeden Fall den MK-Bomben vor. Keine Angst – die Vorräte sind unbegrenzt. Im Luftkampf sollten Sie nach Möglichkeit die Asraam-Kurzstreckenraketen zum Einsatz bringen und die ungenauen Meteor-Missiles nur verwenden, um Gegner auf große Entfernung zum Ausweichen zu zwingen.
4. Es kann hin und wieder notwendig sein, einen Flügelmann zu opfern, um selber ungeschoren davonzukommen. Wenn Sie etwa stark befestigte Stellungen bombardieren sollen, befehlen Sie doch einfach Ihrem Wingman, schon mal vorzufliegen, wohingegen Sie erst mal eine Ehrenrunde drehen. Während dann die gegnerische Luftabwehr das Feuer auf Ihren armen Rottenflieger konzentriert, können Sie in aller Ruhe die Ziele ausschalten.
5. Bei Bombardierungen gilt die Faustregel: tief rein, tief raus. Halten Sie sich beim Zielanflug möglichst dicht am Boden, um dem feindlichen Radar zu entgehen. Manövrieren Sie sich erst kurz vor dem Endpunkt in Schussposition. Machen Sie dann sofort kehrt und halten Sie die Nase wieder unten, um Flakfeuer auszuweichen.
6. Lassen Sie sich nie auf ein Gefecht mit stark überlegenen Gegnern ein. Wenn Sie nur mit der Bordkanone bewaffnet einem MiG-29-Geschwader gegenüberstehen, ist Ihr Schicksal so gut wie besiegelt. Viel wichtiger ist, Ihre sechs Piloten heil durch den Krieg zu bringen, nicht durch viele Abschüsse zu glänzen.
7. Achten Sie auf die Missionsziele! Es bringt überhaupt nichts, als Bomber-Geleitschutz fernab des Einsatzpunktes auf freie Jagd zu gehen, während Ihre Schützlinge wehrlos Angriffen ausgeliefert sind. Folgen Sie deshalb möglichst genau den vorgegebenen Waypoints.

Redaktion



Nur für Experten: Auf ein Gefecht mit der Bordkanone sollten Sie sich wirklich nur im Notfall einlassen.

Schizm

1. Um die Rätsel zu verstehen, bedarf es einer genauen Beobachtung der Sie umgebenden Welt: Weil die Puzzles meist kommentarlos präsentiert werden, kommt es stark auf die Optik an.
2. Zeitweise tauchen geisterhafte Figuren auf, die hilfreiche Hinweise geben. Es empfiehlt sich, das Gesagte aufzuschreiben – im Spiel werden die Tipps nämlich nirgends festgehalten.
3. Wer an einer Rätseleinlage verzweifelt, sollte zeitweise auf die andere Spielfigur wechseln, um Abstand zu gewinnen. Häufig erschließen sich Lösungen, nachdem Sie eine Auszeit genommen haben.
4. Es ist vorteilhaft, sich nicht auf ein Puzzle zu versteifen. Oft gibt es noch anderweitig Rätsel, die vielleicht einfacher zu lösen sind und für das schwierige Puzzle neue Denkanstöße liefern.

5. Viele abstrakte Puzzles lassen sich nicht wirklich mit logischem Denken lösen. Dann muss das Ausprobier-Prinzip herhalten: Drücken Sie alle Knöpfe und schauen Sie, was passiert. So steigen Sie schneller hinter die Thematik.

Redaktion

Giants

Der Endkampf

Es gibt einen ganz einfachen Weg, Kabuto im Endkampf zu besiegen, ohne auch nur einen Kratzer abzubekommen. Dazu müssen Sie nach Missionsbeginn gleich rückwärts laufen und am besten das Jet-Pack aktivieren. Sie landen automatisch an dem großen Tor – Sie stehen sozusagen zwischen den beiden Flügeltüren. Jetzt können Sie in Ruhe auf Kabutos empfindliche Stelle schießen, da er Sie weder beißen noch Ihnen mit den Bodenwellen Schaden zufügen kann!

Kai Gemein

Summoner

1. Wenn Sie die Sümpfe bei Ikemos gründlich erforschen, werden Sie in einer der Sackgassen den Scutum-Schild finden. Er ist der beste Schild, den es im Spiel gibt.
2. Das Vol. 28, das man von Bibrus kauft und an Zefnat verkauft, können Sie mehrmals verwenden. Bibrus verkauft es Ihnen zwei Mal – so erhalten Sie insgesamt 600 EXP.
3. Nachdem Sie Wolong verlassen haben, kehren Sie gleich wieder dorthin zurück. Sie treffen jetzt auf viele grüne Samurai. Wenn Sie diese Krieger angreifen, schlagen sie nicht zurück. Sie erhalten 1.800 EXP. für jeden besiegten Samurai, außerdem können Sie ein paar gute Katanas erbeuten.
4. Gehen Sie in Lenele in die Nähe von Iona (nahe beim Wasser). Warten Sie, bis eine Zufallsbegegnung mit einem pinkfarbenen Hasen stattfindet. Wenn Sie diesen besiegt haben, erhalten Sie merkwürdige Gegenstände wie Enterhaken, Holzbeine und andere Piraten-Utensilien.

Marc Augustin

Tropico

Halten Sie während des Spiels „STRG" gedrückt und geben Sie dabei einen der folgenden Cheats ein:

PESOS	20.000 Pesos
CONTENTO	Glücklichere Einwohner

Oder: Starten Sie ein neues Spiel beziehungsweise laden Sie ein altes Spiel und halten Sie dann im laufenden Spiel „TAB" und „STRG" gleichzeitig gedrückt. Geben Sie nun das Wort „pesos" ein. So sollten Sie ca. 20.000 Geldeinheiten auf Ihr Konto bekommen. Dieser Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden.

Damit der Einstieg etwas leichter fällt, sollten Sie die Eigenschaften des gewählten Charakters ändern. Es ist zum Beispiel ratsam, unter dem Menüpunkt „Art der Machtübernahme" die Option „vom CIA eingesetzt" zu wählen, da es auf diesem Weg etwas Entwicklungshilfe in der schwierigen Startphase gibt.

Redaktion

Insane

Geben Sie im Hauptmenü die nachfolgenden Cheats ein. Eine erneute Eingabe schaltet die Wirkung wieder aus. Es erfolgt keine Bestätigung, dass die Cheats akzeptiert wurden.

INEEDMORE CARS	Nahezu alle Autos freischalten
BIGFOOTZ	Große Räder
GOKARTZ	Kleine Räder
BIGHEADZ	Große Köpfe
BOXERZ	Große Hände und Füße

Spezialtasten (während des Spiels einzugeben):

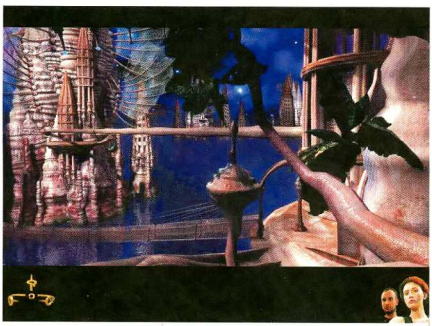
STRG + H	Wolken ein/aus
STRG + F	Nebel ein/aus
STRG + M	Rückspiegel ein/aus
STRG + I	Anzeigen ein/aus
STRG + Z	Frame-Rate und Ping anzeigen
STRG + C	Koordinaten anzeigen
F12	Screenshot im TGA-Format im Spielverzeichnis speichern

Redaktion

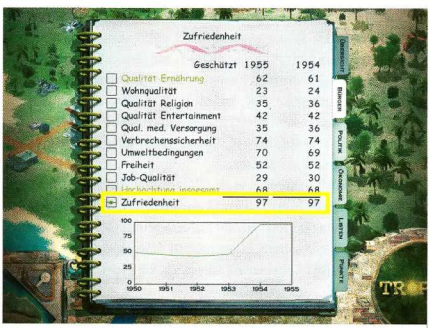
Gothic

Dieser Cheat funktioniert beim Essen, beim Benutzen von Tränken und Spruchrollen und in anderen Situationen: Wenn Sie einen Gegner verletzt haben und dieser am Boden liegt, geben Sie ihm mindestens zwei Gegenstände der gleichen Sorte (zum Beispiel zwei Heiltränke). Sobald der Gegner die Gegenstände hat, werden sie verdoppelt! Nun können Sie die Gegenstände wieder an sich nehmen und auf diese Weise unendlich viele Heiltränke, Schriftrollen etc. bekommen.

Florian Norosinski



Es ist ratsam, den Cursor ausführlich in alle Richtungen zu bewegen, damit Sie keine Gänge übersehen.



Wenn Sie das Volk per Cheat zufriedener machen, fällt dieser Wert nach kurzer Zeit auf den Normalwert zurück.



Mit einem einfachen Trick können Sie sich viel Erz verschaffen: Fordern Sie Kharim in der Arena heraus!



In der 3. Mission müssen Sie nicht alle Farmen zerstören. Es reicht, wenn Sie das Land beim Grabmal umwandeln!

Unendlich viel Erz? Kein Problem! Wenn Sie stark genug sind, fordern Sie Kharim, den besten Kämpfer im Alten Lager, zum Kampf in der Arena heraus. Sobald Sie Kharim k. o. geschlagen haben, rauben Sie ihn aus und geben ihm anschließend 20 Erz zurück. Während des Tausches vervielfacht sich das Erz um einen hohen Faktor. Nun können Sie Kharim endgültig erledigen und ihm das ganze Erz entwenden.

Christian Bischof

Septerra Core

Wenn Sie Schwierigkeiten haben, Zombies und andere „Nachtkreaturen" zu besiegen, wenden Sie einfach den Zauber „Brot" auf sie an. Dadurch erleiden Ihre Gegner 49 Punkte Schaden. Das macht den Weg durch den Friedhof zu einem Spaziergang.

Felix Sperling

Die Siedler 4

In der dritten Mission des Dunklen Volks, „Im Namen Rolfs", ist es nicht notwendig, die Pilzfarmen und den Tempel zu zerstören. Stellen Sie eine Gruppe aus 15-20 Gärtnern, ca. 80 Schwertkämpfern und Bogenschützen (als Geleitschutz) zusammen. Mit diesen Truppen umgehen Sie die Farmen und den Tempel und nähern sich von Norden her dem Grabmal. Die Gärtner können von der Mitte her beginnen, das Land zu rekultivieren, während die Soldaten am besten rechts vom Grabmal Wache halten. Wenn das Land in einem gewissen Bereich um die heilige Stätte wieder grün ist, ist die Mission gewonnen.

Georg Seitz

Star Wars: Battle for Naboo

Wählen Sie Options/Passcodes und geben Sie dort folgende Cheats ein:

JHGNRGAS	Alle Levels anwählbar
FMRYLDAD	Dark-Side-Level
EOWXZGAS	Foto vom Team
DIWMZIAR	Kurze Credits

Redaktion

Ground Control

1. Nutzen Sie die Umgebung als strategischen Vorteil. Postieren Sie Ihre Männer in hohen Gräsern und hinter Bäumen. Nutzen Sie vor allem die Schatten der Berge und Bäume, um vom Gegner unentdeckt zu bleiben. Suchen Sie immer eine Möglichkeit, Berge zu besetzen. Dadurch können Sie den Gegner schneller erblicken und bereits auf ihn feuern, wenn er Sie noch gar nicht erkannt hat. Vor allem der Einsatz von Raketen ist von einem Hügel aus besonders effektiv.
2. Je mehr Leute Sie in die Schlacht „werfen", desto besser? Falsch! Die richtige Platzierung der Truppen ist der wichtigste Punkt, nicht unbedingt die Anzahl. Beachten Sie, dass Ihre Männer sehr wohl von den eigenen Truppen getroffen werden. Wenn es im Kampf wirklich hektisch wird, müssen Sie darauf achten, nicht vom „friendly fire" erwischt zu werden. Der Trick ist, Ihre Männer so zu postieren und zu verteilen, dass Sie „nur" den Gegner zum Feind haben. Scheuen Sie sich nicht, die Truppen auch ein wenig zurückzuziehen. Wenn Sie dafür eine freie Schussbahn haben, ist es das wert.
3. Wann Sie Health-Packs (je drei pro Einheit) zum Einsatz bringen, sollten Sie gut planen. Entscheiden Sie, ob Ihre Männer es auch ohne Health-Pack schaffen, ein Scharmützel für sich zu entscheiden. Heben Sie mindestens ein Health-Pack bis kurz vor Ende der Schlacht auf, wenn dies irgendwie möglich ist. Genauso verhält es sich mit den je drei Reparatur-Einheiten der Fahrzeuge. Setzen Sie diese möglichst sinnvoll ein, schließlich wissen Sie oft erst im Verlauf der Mission, wie sehr sich diese noch zuspitzt.
4. Konfigurieren Sie die Trupps vor einem Einsatz unbedingt selbst! Achten Sie besonders auf die Spezialwaffen, denn der PC setzt nicht immer die geeignetsten ein. So ist etwa die vom Rechner ausgewählte Spezialwaffe für einen Kampf auf schwerem Terrain eine Anti-Air-Rakete, welche gegen Bodenziele nahezu nutzlos ist.
5. So bringen Sie die Männer sicher von einem Ort zum anderen – zum Beispiel zum Kampfplatz: Laden Sie die Männer in den APC-Kommandowagen ein. Bedenken Sie jedoch: Sollte Ihr APC zerstört werden, sind gleichzeitig auch die Männer verloren.

Auch bei *Ground Control* können Sie schummeln. Drücken Sie im Hauptmenü gleichzeitig die Tasten M, S und V. Im Dialogfeld können Sie dann die Cheats eingeben.

console	Ruft im Spiel die Konsole über die ^-Taste auf

god	Gott-Modus für alle Einheiten
notgod	Gott-Modus ausschalten
gimme maps	Spielen Sie alle Kampagnenmissionen im „Custom Game"-Menü.
flashlight	Flashlight Gui-Modus
from massive with love	Die Texturen werden verändert.
the new generation of rts-games	Eine Geheimmission im „Custom Game"-Menü wird freigeschaltet.

Redaktion

Alice

Derzeit können Sie besonders günstig ins Wunderland reisen. Diese Cheats schaffen Abhilfe, wenn Ihnen mal wieder die Haare zu Berge stehen. Aktivieren Sie in den Spiel-Optionen die Konsole. Öffnen Sie diese während des Spiels mit ^ und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

god	Unverwundbar
health x	Lebensenergie auf x setzen
wuss	Alle Waffen
give all	Alle Waffen mit Munition
notarget	Gegner greifen nicht von allein an
noclip	Durch Wände laufen
cg_3rd_person 0	Ich-Perspektive
cg_3rd_person 1	Normale Sicht
give xyz	Geben Sie für xyz den gewünschten Gegenstand ein, um ihn zu erhalten (zum Beispiel: give w_jackbomb.tik).
map xyz	Geben Sie für xyz den gewünschten Level-Namen ein, um dorthin zu springen (zum Beispiel: map centipede1).

Level-Namen für den map-Befehl:

centipede1	qlair
centipede2	funhouse
facade	garden1
fortress1	garden2
fortress2	garden3
jlair2	garden4
keep	grounds1
pandemonium	grounds2
potears1	gvillage
potears2	hedge1
potears3	hedge2
hedge3	tower2
jlair1	tower3
rchess	utemple
skool1	wchess1
skool2	wchess2
tower1	wforest

Gegenstände für den give-Befehl:

w_knife.tik	w_icewind.tik
w_cards.tik	w_jacks.tik
w_mallet.tik	w_blunderbuss.tik
w_jackbomb.tik	w_demondice.tik
w_eyestaf.tik	w_ragebox.tik

Redaktion

Desperados

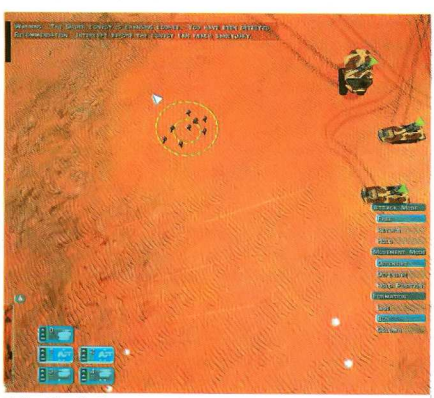
Drücken Sie die linke Shift-Taste und F11 zusammen, geben Sie einen oder mehrere der Codes ein und bestätigen Sie mit ENTER. Drücken Sie nochmals ENTER, um den Eingabebildschirm zu schließen.

medic	Tipps-Anzeige
show me all	Zeigt alle Objekte
powerman	Neue Waffe
jackal	Munition
hollow man	Unsichtbarkeit
clint	Mission erfolgreich abschließen
supersonic	Lautstärke-Anzeige aktivieren (Lautstärke von Schritten etc. wird angezeigt)
epitaph	Sieg-Bedingungen an/aus
zeus	Die ALT-Taste gedrückt halten und den Mauszeiger über einen Gegner bewegen, damit dieser vom Blitz erschlagen wird
fidel castro	Dialoge
whats my destiny	Aufgabe anzeigen an/aus
timeless	Pausieren
schneider	Spiel beenden

Redaktion

Wenn Sie in der Übungsmission „Doc McCoys Hütte" die Vogelscheuche auf dem kleinen Steg aufstellen (von dem aus Sie das Boot versenkt haben), wird eine Szene aus *Star Wars* nachgespielt.

Janis Worbs



Teilen Sie die Truppen auf, um den Gegner von mehreren Seiten einzukesseln. Schützen Sie das APC mit den Fußtruppen.



Wenn Sie die Vogelscheuche auf dem Steg aufbauen, holt Doc das versenkte Boot mit Jedi-Power wieder aus dem Wasser.

Thema Technik

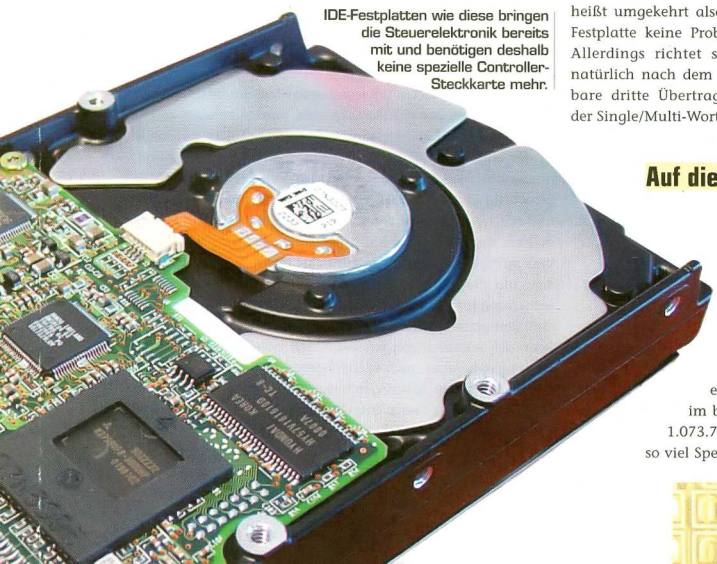
In diesem Monat stellen wir Ihnen die IDE-Schnittstelle vor und erklären Ihnen im Detail, wie eine Festplatte funktioniert.



IDE ist die Abkürzung für „Integrated Drive Electronics" und beschreibt einen wichtigen Evolutionsschritt bei den Festplatten. Vor vielen Jahren benötigte ein PC zum Betrieb eines solchen Massenspeichers noch eine eigene Steckkarte. Als sich PCs mit einem 386-Prozessor verbreiteten, kamen auch Festplatten mit bereits eingebauter Elektronik in den Handel. Eine Controller-Karte war nun überflüssig und so entstand die Abkürzung IDE. Damit nicht jeder Hersteller sein eigenes IDE-Süppchen kochen konnte, haben sich 1989 einige von ihnen zusammengetan, um die so genannte „ATA"-Spezifikation zu verabschieden. Diese wurde bis heute stets erweitert. Grund dafür war nicht nur die immer schnellere Datenübertragung von Festplatten, sondern auch die stets wachsende Speicherkapazität. Durch die Unterstützung von so genannten „ATAPI"-Geräten („Advanced Technology Attachment Packet Interface") können heutzutage auch Geräte wie CD-ROM-Laufwerke, LS-120- oder ZIP-Laufwerke an die IDE-Schnittstelle angeschlossen werden.

Die ATA-Spezifikation im Detail

Gegenwärtig enthält die ATA-Spezifikation drei verschiedene Übertragungsprotokolle. Die Datenübertragung per „PIO"-Modus („Programmed Input/Output") ist schon veraltet, da diese nur eine maximale Übertragungsrate von 16,6 MByte pro Sekunde zulässt. Dieser PIO-Modus ist in vier verschiedene Geschwindigkeiten/Modi unterteilt: PIO-Mode 1 bis PIO-Mode 4. Sehr nachteilig beim Festplattenbetrieb per PIO-Mode ist die Tatsache, dass der Hauptprozessor den Datentransfer koordinieren muss. Das kostet natürlich Rechenleistung, die man auch anders einsetzen könnte. Mit UltraDMA können Daten von der Festplatte ohne nennenswerte CPU-Belastung direkt in den Speicher geschrieben werden („Direct Memory Access"). Es gibt sechs UltraDMA-Modi, die wie bei den PIO-Modi von 0 bis 5 durchnummeriert sind. Der aktuellste und flotteste Übertragungsmodus ist „UltraDMA5". Da seine maximale Datenübertragungsrate bei 100 MByte/-Sekunde liegt, wird er auch „Ultra-DMA/100" genannt. Ähnlich wie bei den PIO-Modi gibt es auch bei den UltraDMA-Übertragungsmodi verschiedene Varianten. UltraDMA4 überträgt beispielsweise 66 MByte in der Sekunde und wird deshalb auch „UltraDMA66" genannt. UltraDMA3 schleust jede Sekunde maximal 33 MByte durch die Verbindungskabel.



IDE-Festplatten wie diese bringen die Steuerelektronik bereits mit und benötigen deshalb keine spezielle Controller-Steckkarte mehr.

Kompatibilitätsprobleme? Nein!

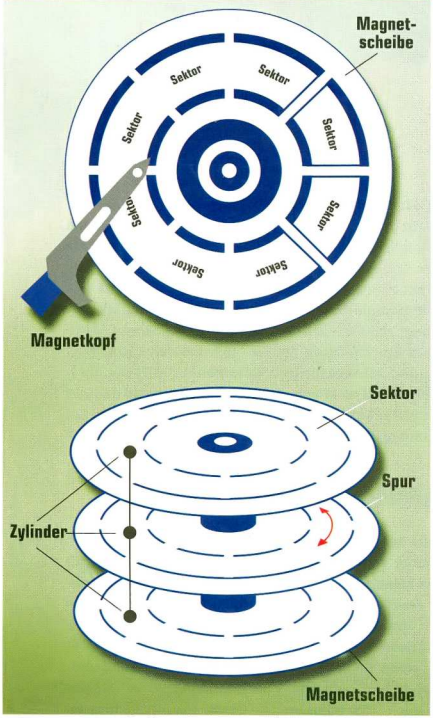
Da alle der oben genannten Modi, UltraDMA und PIO, untereinander vollständig kompatibel sind, gibt es bei IDE-Festplatten keine Anschlussprobleme. Sie können also irgendeine PIO-Festplatte an einen brandneuen UltraDMD/100-Controller anschließen, ohne Probleme zu bekommen. Das heißt umgekehrt also auch, dass eine neue UltraDMA/100-Festplatte keine Probleme mit einem alten Controller hat. Allerdings richtet sich die Übertragungsgeschwindigkeit natürlich nach dem langsameren Gerät. Der vernachlässigbare dritte Übertragungsmodus der ATA-Spezifikation ist der Single/Multi-Wort-DMA-Modus.

Auf die Größe kommt es an

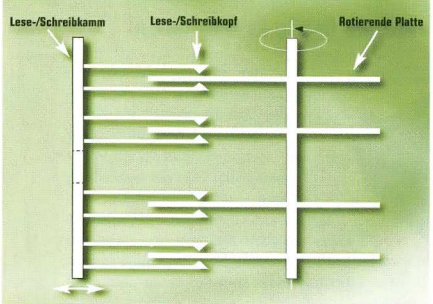
Neben der maximalen Übertragungsgeschwindigkeit ist vor allem die Datenkapazität ein Kaufgrund für Festplatten. Aber genau da gibt es schon die erste Falle. Laut der Vorstellung einiger Festplattenhersteller entspricht ein Gigabyte Daten nämlich exakt 1.000.000.000 Byte und nicht, wie im binären Zahlensystem eigentlich richtig, 1.073.741.824 Byte. Sie bekommen also nicht so viel Speicherkapazität, wie Sie denken! Eine 75-

GByte-Festplatte hätte im oben geschilderten Fall schließlich nur noch 69,85 Gigabyte Kapazität. Beim Plattenkauf sollten Sie deshalb nach der „formatierten Kapazität" fragen. Den Rechentrick wenden einige Hersteller auch bei der Angabe der Übertragungsgeschwindigkeit an – so wird aus einem Kilobyte statt 1.024 Bit nur 1.000 Bit. Auch hier sollten Sie besser nachfragen.

Funktionsprinzip der Festplatte



Aufbau des Plattenstapels



Problemkinder

Wenn Sie eine neue, sehr große Festplatte in einen alten Rechner stecken, dann kann es unter Umständen Probleme mit dem BIOS des Mainboards geben. Das liegt dann am Festplattencontroller auf dem Mainboard – sein Adressraum reicht nicht aus, um alle Bereiche der zu großen Festplatte ansprechen zu können. Eine dieser Adressraumgrenzen verhindert den Betrieb von Festplatten über acht Gigabye Größe. In einem solchen Fall hilft meist nur noch ein BIOS-Update vom Mainboard-Hersteller, falls verfügbar.

Von Magnetscheiben und Kopfschmerzen

Eine Festplatte besteht aus einem Stapel runder, rotierender, übereinander gelagerter Aluminiumplatten mit magnetischer Beschichtung (s. Abb.). Dank eines kleinen Luftkissens gleiten Schreib- und Leseköpfe über diese Platten. Das erklärt auch, warum man Festplatten zaghaft bewegen sollte – wenn einer dieser Köpfe auf die Oberfläche der Aluminiumplatten gerät, kann es zu einem so genannten „Head-Crash" kommen, bei dem alle gespeicherten Daten verloren gehen.

Zylinder und das BIOS-Problem

Jede Magnetscheibe ist in Spuren und Sektoren untergliedert. Ein Sektor fasst meistens 512 Byte, eine Scheibe hat normalerweise 79 Spuren. Im Plattenstapel liegen alle Spuren der Magnetscheiben an gleicher Position genau übereinander. Diese Gruppe wird „Zylinder" genannt. Jede Hauptplatine verwaltet Festplatten anhand der Zahl von Zylindern, Köpfen und Sektoren. Da alte BIOS-Versionen nur 1.024 Zylinder, 16 Köpfe und 256 Sektoren unterstützen, kommt es zu einer maximalen Festplattengröße von 504 MByte. Die ATA-Spezifikation unterstützt die gleichen Basiswerte, kann allerdings 65.536 Zylinder adressieren – was zur bereits erwähnten Acht-Gigabyte-Grenze führt. Diese Einschränkungen werden heutzutage vom BIOS schlau umgangen.

U/Min. – bei einer Festplatte?

Die Magnetplatten innerhalb einer Festplatte drehen sich. Wie flott Daten von der Platte gelesen werden können, richtet sich nach deren Umdrehungsgeschwindigkeit. Die wird meist in der englischen Abkürzung „rpm" („rounds per minute") angegeben, was „Umdrehungen pro Minute" bedeutet. Gegenwärtig gibt es zwei verschiedene Plattentypen – mit 5.400 und mit 7.200 rpm. Je schneller sich die magnetischen Platten drehen, umso schneller kann auf Daten zugegriffen werden. Warum? Der Lesekopf muss zunächst genau positioniert werden, um die richtige Stelle zu erwischen, an der er die gewünschten Informationen findet. Im schlimmsten Fall muss er eine komplette Drehung lang warten, bevor er mit dem Auslesen der Sektoren loslegen kann. Mit höherer Umdrehungszahl entsteht aber auch mehr Wärme und mehr Lärm. Die durchschnittliche Arbeitsgeschwindigkeit einer Festplatte ergibt sich also aus dieser Zugriffszeit und der Geschwindigkeit der benutzten Schnittstelle.

Bernd Holtmann

Bühne frei
für Ihre Homepage!

Jetzt **NEU** am Kiosk



- **Welcher HTML-Editor ist der beste? Wir haben sieben Seitenbauer für Sie auf Herz und Nieren getestet.**
- **So machen Sie die besten Bilder! Mit den von uns getesteten Digitalkameras liegen Sie richtig.**
- **Nutzen Sie Software zum Nulltarif! Mit unserem Freeware-Paket zahlen Sie keinen Pfennig.**
- **Wählen Sie die beste Software rund um das Thema "Homepage" – und gewinnen Sie Preise im Gesamtwert von 50.000 Mark!**

Jetzt mit **Doppel-CD!**



2 CDs in diesem Heft!

Über 1 GByte CD-ROM-Unterstützung machen Ihren Web-Auftritt zur Show. Auf den Heft-CDs finden Sie tolle Vollversionen, nützliche Testsoftware, Einsteigerpakete für Ihre erste Homepage oder Ihre erste WAP-Seite, 33-mal ausgesuchte Freeware, Tools, aktuelle Browser, und, und, und ...

Besuchen Sie uns im Internet – unter www.homepagemagazin.de

Ich mein' ja nur



Keine Cheat-Treiber mehr von Asus

Vor kurzem entschied sich Asus, endlich die Cheat-Funktion aus ihren Grafikkartentreibern zu entfernen. Sie erinnern sich nicht daran? Ende vergangenen Jahres baute Asus in die Treiber ihrer Nvidia-basierenden Grafikkarten eine Trick-Funktion namens „See-Through" ein, mit deren Hilfe man in 3D-Spielen die Texturen teilweise oder sogar ganz ausblenden konnte. So sah man Drahtgittermodelle der Gegner oder versteckte Gegenstände bereits, bevor Sie eigentlich sichtbar sein sollten. Online-Spieler und Fans von 3D-Shootern haben es nun aber geschafft, dass Asus endlich den delikaten Quelltext aus den Treibern entfernt. Rund 90 Prozent von rund 16.000 Teilnehmern haben sich auf der Asus-Webseite gegen die Treiber ausgesprochen. Alle zukünftigen Treiber werden also ohne die See-Through-Funktion ausgeliefert. Verdammt dumm: Cheatwillige Spieler werden kurzfristig bestimmt nicht davon abgehalten, da die letzten Treiber noch eine Weile funktionieren werden. Das Kapitel ist also noch lange nicht abgeschlossen. Den restlichen zehn Prozent der Umfrage-Teilnehmer möchte ich aber noch eins sagen: 3D-Spiele verliert man besser ehrlich, statt sie durch Mogeln zu gewinnen.

Bernd Holtmann

Saitek X45 Flight Controller

Controller **Alter Flugstick in neuem Gewand und beleuchteten Knöpfen**

Das neue Controller-System von Saitek nennt sich X45 Flight Controller und basiert auf dem Design des X36 Flight Systems. Zum Paket gehört der Rechtshänder-Joystick und ein daran anschließbarer Schubregler für die linke Hand. Sie verfügen über sieben beleuchtete Feuertasten, zwei Acht-Wege-Coolie-Hats, ein Vier-Wege-Coolie-Hat, zwei analoge Drehregler, Ruderkontrolle, Schubkontrolle und einen Shift-Schalter, über den man jedem Knopf eine zweite Funktion zuweisen kann. Der Preis für den neuen X45 Flugcontroller stand zur E3 noch nicht fest.

Info: Saitek, (089-5467570), www.saitek.de



Während der E3 in Kalifornien präsentierte Saitek Ende Mai unter anderem die Neuauflage des X36 Flight Systems.

Creative Grafikkarten

Grafikkarten **Vier neue Modelle auf einmal**

Nachdem sich Creative zunächst aus dem Grafikkarten-Geschäft etwas heraushalten wollte, kommen nun gleich vier neue Grafikkarten auf den Markt: Die 3D Blaster GeForce3 bildet mit dem GeForce3-Chip das Flaggschiff. Sie verfügt über 64 MByte DDR-SDRAM (128 Bit), einen TV-Ausgang und wird 999 Mark kosten. Die neue 3D Blaster GeForce2 Pro wird ebenfalls mit 64 MByte DDR-SDRAM ausgeliefert und kostet 499 Mark. Die Einsteiger-Grafikkarte nennt sich 3D Blaster GeForce2 MX200 und verfügt über 32 MByte SDR-SDRAM (64 Bit Bus). Kostenpunkt: 249 Mark. Sparsame Aufrüster ohne AGP-Slot können sich über die 3D Blaster GeForce2 MX PCI freuen, die für 279 Mark zu haben ist. Alle neuen Karten sind ab Juni im Handel erhältlich.

Info: Creative, 0800-1815101, www.soundblaster.com



Creatives Neue ab Juni: Unter anderem gibt es auch eine GF3-Grafikkarte für DM 999.

Außerdem

/// Im August bringt Saitek eine optische **Drei-Tasten-Maus** in den Handel, die **Force-Feedback-ähnliche Rütteleffekte,** zum Beispiel in *Black & White*, unterstützt. Die Touch Force Optical soll 99 Mark kosten. Info: www.saitek.de. ///
Im August bringt Thrustmaster einen neuen **Force-Feeback-Joystick** im Design der aktuellen **Afterburner-Serie** auf den Markt. Der Preis des neuen Rüttelsticks steht noch nicht fest. ///

AMD Athlon 4

Hauptprozessor **Palomino hat neuen Namen**

Der Prozessor mit dem Codenamen „Palomino" heißt jetzt offiziell Athlon 4. Er besitzt einen Level-1-Zwischenspeicher von 128-KByte-Größe und 256 KByte Level-2-Zwischenspeicher. AMD lässt den Athlon 4 zunächst als Laptop-Variante debütieren. Die Desktop-Version für über 1,5 GHz erscheint im zweiten Halbjahr – noch steht allerdings nicht fest, ob diese Chips ebenfalls unter dem Namen Athlon 4 laufen.

Info: AMD, 089-450530, www.amd.com

SMC EZ Connect USB-Kabel

Netzwerk **Kabel ersetzt Netzwerkkarten**

Ein USB-Verbindungskabel der Firma SMC macht ohne großen Aufwand ein Mini-Netzwerk zwischen zwei Rechnern möglich. Über das Kabel können Sie auf den anderen Rechner zugreifen und sogar Netzwerkspiele laufen lassen. Die Netzwerkprotokolle TCP/IP und IPX/SPX werden unterstützt. Die Übertragungsgeschwindigkeit liegt bei max. 6 MBit/ Sekunde und ist mit günstigen Netzwerkkarten vergleichbar. Der Preis liegt bei 100 Mark.

Info: SMC, Tel.: 0800-9432000

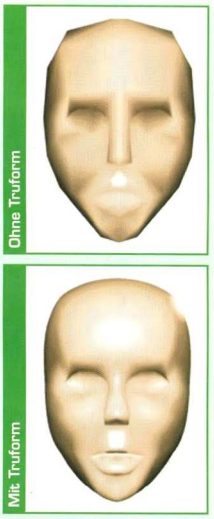


Mit diesem USB-Kabel installieren Sie ein Netzwerk zwischen zwei Rechnern, ohne sie aufzuschrauben.

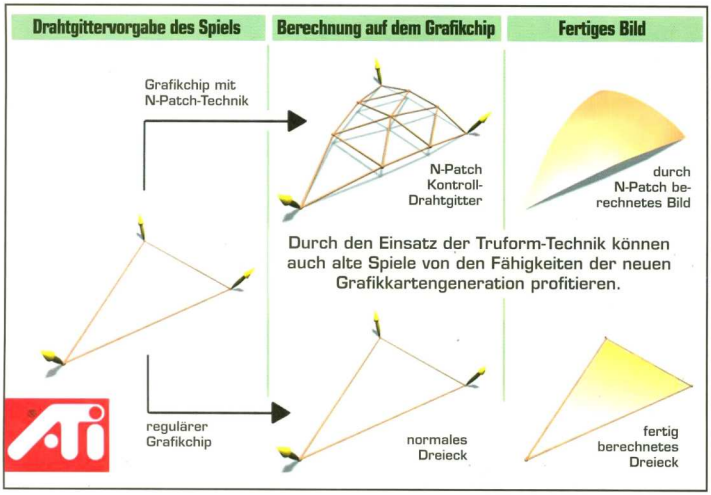
Ati Radeon 2

Grafikchip **Neuer Grafikchip poliert alte 3D-Spiele auf**

Der Radeon 2 unterstützt nicht nur alle DirectX-8-Features in Hardware, sondern beherrscht neben Pixel- und Vertex-Shadern auch noch eine zusätzliche Technik, die aktuelle und ältere 3D-Spiele grafisch aufpolieren kann. Ati nennt diese Berechnungstechnik „Truform". Dabei werden die Geometriedaten eines Spiels vom Grafikchip nicht nur gelesen und ausgegeben, sondern modifiziert. Über zusätzliche Kontrollpunkte unterteilt Truform ein vorher normales Dreieck in mehrere gebogene Dreiecke. Kantige Spielegrafiken werden dabei also abgerundet. Ati verwendet eines von zwei möglichen Curved-Surfaces, die mit DirectX 8 möglich sind – die N-Patches.



Oben sehen sie die theoretische Darstellung ohne die Truform-Technik. Unten erkennen Sie die auf Truform getrimmte Version. Die zusätzlichen Polygondaten werden direkt vom Grafikchip berechnet.



Der Radeon-2-Chip berechnet anhand einiger Zusatzkoordinaten aus einem normalen Dreieck eine gebogene Oberfläche. So können Spielfiguren wesentlich realistischer dargestellt werden.

Videologic Kyro 3

Grafikchip **Noch schneller mit DDR-RAM und DirectX 8**

Bei einem Besuch in der Redaktion verriet uns David Harold von Videologic England bereits erste Details über die nächste Grafikchip-Generation auf der Kyro-Basis. So soll der Kyro 3 eine eigene Hardware-T&L-Einheit besitzen und auch die programmierbaren Pixel- und Vertex-Shader von DirextX 8 unterstützen. Neben vier Rechenpipelines unterstützt der Chip auch DDR-Grafikspeicher, was für zusätzliche Grafikperformance sorgen wird. Eine offizielle Ankündigung wird allerdings frühestens im November erwartet.

Matrox und Nvidia

Grafikchips **Die geheimen Pläne der Grafikschmieden**

Auch wenn sich Matrox nach dem mageren 3D-Auftritt mit der G450 in Schweigen gehüllt hat, machen doch Gerüchte um einen neuen Grafikchip die Runde. Der G550 wird mit einer GeForce3 wohl nicht mithalten können, aber sicherlich im Leistungsfeld der GeForce2 MX-400 liegen. Konkurrent Nvidia liefert in diesem Jahr höchstwahrscheinlich noch eine abgespeckte Variante des GeForce3-Chips an die Grafikkartenfabrikanten aus. Der Chip soll DirectX 8 voll unterstützen, aber auf die Verwendung von DDR-Speicher verzichten. Die GeForce3 Ultra ist wohl rechtzeitig zum Erscheinen der Radeon 2 von Ati im Handel.



Selbst bei zukünftigen Online-Spielen wie Star Wars: Galaxies spielen Grafikkarten eine immer größere Rolle.



So installieren Sie einen PC!

Sie haben alle Teile des neuen PCs zusammengesteckt und wissen nicht, was Sie machen müssen? Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihre Festplatten einrichten, Windows richtig installieren und das Ganze dann auch noch wegsichern.

Windows-Betriebssysteme verwalten alle Laufwerke als Buchstaben. Die Buchstaben A: und B: sind dabei stets für Diskettenlaufwerke reserviert. CD- und DVD-ROM-Laufwerke sowie Brenner und Festplatten teilen sich dann die restlichen 24 möglichen Buchstaben.

Partitionen und was sie machen

Nicht jede Festplatte muss nur einen Laufwerksbuchstaben haben. Da die Massenspeicher mittlerweile schon mehr als 45 Gigabyte an Daten sichern können, macht es durchaus Sinn, diesen Speicherplatz zu unterteilen. Dabei hilft Ihnen das kleine DOS-Programm „fdisk". Mit ihm verteilen Sie den gesamten Speicherplatz einer Festplatte auf Laufwerksbuchstaben. Das sorgt meist für wesentlich mehr Übersichtlichkeit bei der Organisation der eigenen Daten. Diese einzelnen, so genannten Partitionen einer Festplatte können Sie unabhängig von den anderen formatieren, kopieren oder auch löschen. Die Daten auf anderen Partitionen der gleichen Festplatte werden dabei nicht verändert! Da viele neue Festplatten über 20 Gigabyte Speicherkapazität ohne jegliche Partitionierung ausgeliefert werden, müssen Sie selbst Hand anlegen.

DOS und Fdisk

Starten Sie den PC von der Boot-Diskette. Wenn Sie im DOS-Modus die Zeile „a:\>" lesen, geben Sie „fdisk" ein und bestätigen dann mit der Eingabetaste. Bei Festplatten oberhalb von 512 MByte Speicherkapazität werden Sie gefragt, ob Sie die erweiterte Unterstützung aktivieren wollen. Damit ist das Dateisystem „FAT32" gemeint, das bereits ab Windows 95b unterstützt wird. Drücken Sie hier „J" und bestätigen Sie die Eingabe. Mit der Taste „5" kommen Sie in ein Menü, in dem Sie genau sehen, welche Festplatten mit welchen Laufwerksbuchstaben versehen sind. Wechseln Sie auf die Festplatte, die Sie neu partitionieren wollen.

Adieu zu alten Daten

Bevor Sie weitermachen, sollten Sie sich darüber im Klaren sein, dass der folgende Vorgang alle Daten auf der ausgewählten Festplatte restlos und unwiederbringlich zerstört! Anschließend haben Sie also eine komplett geleerte Festplatte. Los geht's. Nachdem Sie im Hauptmenü unter Punkt 3 alle bisherigen Partitionen gelöscht haben, erstellen Sie im Hauptmenü unter Menüpunkt 1 zunächst eine neue primäre DOS-Partition – sie wird später den Buchstaben C: tragen. Die Frage, ob der ganze Speicherplatz

für diese Partition aufgewendet werden soll, beantworten Sie mit „N" für Nein. Nun legen Sie die Größe Ihres zukünftigen C:-Laufwerkes fest. Bei Windows-Betriebssystemen empfehlen wir Ihnen ungefähr vier bis fünf Gigabyte. Wollen Sie 4,5 Gigabyte für Laufwerk C: reservieren, geben Sie zum Beispiel den Wert „4500" ein, bei fünf Gigabyte „5000" und so weiter.

Erweiterte Partitionen

Zurück im Hauptmenü von Fdisk wählen Sie wieder den ersten Punkt an, erstellen dann aber mit der Taste „2" eine erweiterte DOS-Partition. Ihr weisen Sie den restlichen verfügbaren Festplattenspeicher zu. Innerhalb dieser neuen Partition erstellen Sie später die gewünschte Zahl an Mini-Laufwerken. Wählen Sie dazu im Hauptmenü wieder die 1 und dann die 3. Hier suchen Sie sich dann aus, wie groß die restlichen logischen Laufwerke Ihrer Festplatte werden sollen. Wenn Sie damit fertig sind, starten Sie den PC neu und booten erneut von der Diskette.

Vorbereiten durch Formatieren

Die Größe der einzelnen Partitionen haben Sie nun festgelegt – nun müssen Sie die Laufwerke lediglich noch formatieren, damit Sie Daten darauf speichern können. Dazu geben Sie nach dem Bootvorgang für jede Festplatte den Befehl „format x:" ein und bestätigen mit der Eingabetaste und „J". Das „x" ersetzen Sie durch jeden vorher festgelegten Laufwerksbuchstaben. Haben Sie beispielsweise nur die zwei Partitionen C: und D: festgelegt, geben Sie zuerst „format c:" ein und bestätigen dann. Anschließend tippen Sie „format d:". Nach jeder vollständigen Formatierung müssen Sie der jeweiligen Partition noch einen eigenen Namen geben.

Ohne Betriebssystem geht nichts

Wenn Sie ein bootfähiges CD-ROM-Laufwerk besitzen, wechseln Sie ins BIOS und stellen dort die Bootreihenfolge entsprechend um, legen die Windows-CD (98/98 SE oder Me) in das Laufwerk und starten den PC neu. Andernfalls legen Sie die Boot-Diskette ein und starten das Setup „von Hand", indem Sie den Laufwerksbuchstaben des CD-ROM-Laufwerkes eingeben (z. B.: „f:\") und dann mit der Eingabetaste bestätigen. Tippen Sie „setup" ein und bestätigen Sie abermals. Jetzt können Sie Windows auf Ihrem PC einrichten. Dabei folgen Sie den Bildschirmanweisungen und nach 30 bis 40 Minuten sind Sie fertig. Wir empfehlen übrigens auch Nicht-Profis einen Blick auf die „benutzterdefinierte Installation", da Sie sich dort schon im Vorhinein aussuchen können, welche einzelnen Komponenten Sie überhaupt installieren wollen.

Treiber-Feinheiten

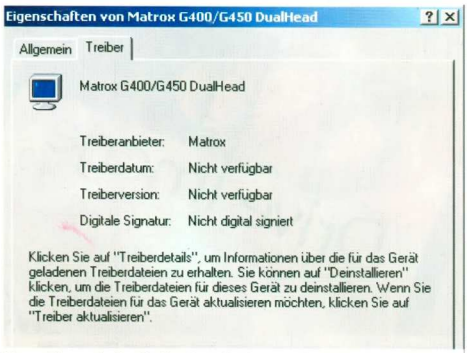
Nach der erfolgreichen Installation haben Sie ein Windows auf der Festplatte, das nicht genau weiß, welche Hardware in Ihrem PC steckt. Aus diesem Grund müssen Sie Treiber für Ihre Grafik- und Soundkarte, den Monitor und auch für eventuell vorhandene Netzwerkkarten oder ISDN-Adapter einrichten. Auch für spezielle Mäuse und Tastaturen mit Internet-Tasten müssen Sie meist eine eigene Software installieren, um alle Funktionen nutzen zu können. Aus diesem Grund sollten Sie sich bereits vor der Windows-Installation alle aktuellen Treiber und auch Software-Updates besorgt haben. Im schlimmsten Fall kann Ihnen vielleicht auch ein Freund mit Internet-Zugang die nötigen Dateien besorgen. Wenn Ihr Windows-Treiber neue Hardwarekomponenten sucht, müssen Sie diesen Dialog nicht notwendigerweise weiterführen und die Treiber sofort installieren. Wollen Sie das trotzdem, so legen Sie die Treiber-CD des entsprechenden Gerätes ein und zeigen Windows dann den Ordner mit den Treiberdateien.

Treiber-Installation mal anders

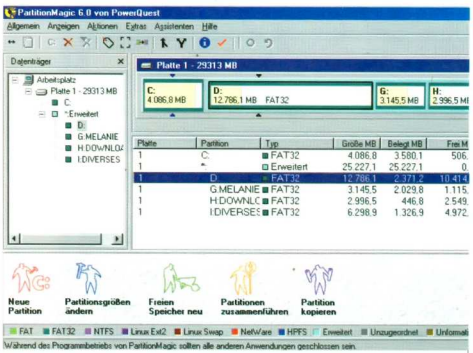
Wenn Windows bereits einen Gerätetreiber in seiner (meist veralteten) Datenbank gefunden und ihn installiert hat, können Sie diesen auch im Nachhinein aktualisieren. Klicken Sie sich über „Start" – „Systemsteuerung" – „System" bis hin zum so genannten Geräte-Manager. Klicken Sie sich dort zu dem Gerät durch, dessen Treiber Sie erneuern wollen und klicken Sie dann auf „Eigenschaften". Im folgenden Feld finden Sie eine Registerkarte mit dem Namen „Treiber" – klicken Sie dort auf den Knopf „Treiber aktualisieren" und zeigen Sie Windows den Ordner, in dem sich der aktuelle Treiber befindet. Sollten Sie Treiber besitzen, die ausschließlich durch eine .exe-Datei startbar sind, können Sie sich die oben genannte Prozedur sparen. Doppelklicken Sie auf diese Datei und warten Sie, bis sich der Treiber selbst installiert.

So sichern Sie Ihr Windows

Wenn Sie alle Treiber, Spiele, Internetsoftware und



Wenn Sie nach der Treiberinstallation von Grafikkarten sehen, dass sie nicht digital signiert sind, brauchen Sie keine Angst zu bekommen. Sie können den Treiber ohne Bedenken benutzen.



Das Tool „PartitionMagic" von PowerQuest ermöglicht es sogar, direkt in Windows bestehende Partitionen zu vergrößern, zu verkleinern, zusammenzulegen oder zu kopieren – auch ohne Datenverlust.

Wie erstelle ich eine Boot-Diskette?

Sehr versteckt und kaum auffindbar: die Funktion, um eine Startdiskette unter Windows zu erstellen.

Unter Windows 98 und der Windows Millennium Edition (Me) führen Sie folgende Schritte durch: Klicken Sie sich über „Start" – „Systemsteuerung" – „Software" durch bis zur Registerkarte mit dem Namen „Startdiskette". Durch einen Klick auf den Schalter „Diskette erstellen" beginnt nun der Kopiervorgang – sie sollten allerdings eine leere Diskette zur Hand haben. Um später von der Diskette das Betriebssystem starten zu können, müssen Sie im BIOS die Bootreihenfolge dergestalt verändern, dass zuerst versucht wird, von der Diskette zu starten. Ins BIOS gelangen Sie, indem Sie nach dem Einschalten des PCs die Taste „Entf" gedrückt halten. Wenn Sie sich das nicht trauen, bitten Sie einen erfahrenen Freund oder Verwandten, die Änderungen vorzunehmen.

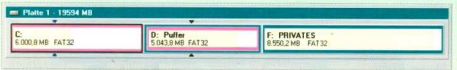


In diesem Fenster klicken Sie nur noch auf „Diskette erstellen" und schon kopiert und erstellt Windows die wichtigen Dateien für eine Boot-Diskette.

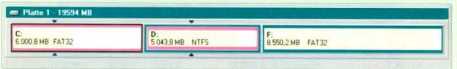
Beispiele für Festplatten-Partitionen

Bei der Partitionierung einer neuen Festplatte sollten Sie sich bereits Gedanken darüber machen, welche Betriebssysteme oder andere Daten Sie auf Ihrem PC sichern wollen. Hier einige Beispiele.

Beispiel 1: Windows 98/2000 auf Systempartition C:\



Beispiel 2: Win 98 auf Systempartition C:\ und Win 2000 auf D:\



Beispiel 3: Windows 98/Linux auf Systempartition C:\



Beispiel 4: Windows 98 auf Systempartition C:\ und Linux auf D:\

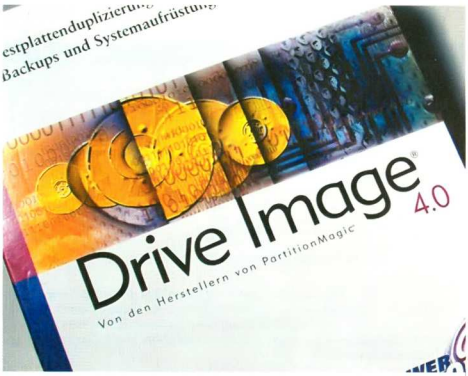


andere Programme nach Ihren Wünschen eingerichtet haben, wäre es nützlich, wenn Sie einfach ein Abbild Ihrer Festplatte wegsichern könnten. Windows bringt leider kein eigenes Tool dazu mit – deshalb müssen Sie auf externe Softwarelösungen zurückgreifen. Wir empfehlen Ihnen PowerQuests Drive Image 4.0 oder Norton Ghost 2001 von Symantec. Drive Image erstellt Ihnen nach der Installation zwei Disketten, auf denen sich das mächtige DOS-Programm befindet. Anwender von Windows Millennium sollten ausschließlich diese Boot-Disketten verwenden und wegen des fehlenden DOS-Modus nicht probieren, das Programm über Windows zu starten. Das Programm selbst ist sehr einfach zu bedienen – Sie können von jeder Festplatte ein nach Wunsch auch komprimiertes Abbild erstellen. Sollte Ihr Windows einmal funktionsuntüchtig sein, können Sie den Ursprungszustand mit den beiden Disketten und dem auf der Festplatte gesicherten Abbild wieder 1:1 herstellen. Wäre das Abbild zu groß, können Sie es auch auf mehrere beliebig große Teil-Abbilder verteilen, die Sie dann beispielsweise auf eine Backup-CD brennen können.

Bernd Holtmann



Aktuelle Festplatten fassen über 45 Gigabyte an Daten – da macht es Sinn, diesen Speicherplatz mit dem Programm „Fdisk" auf mehrere Laufwerksbuchstaben zu verteilen.



Drive Image 4.0 ist ein mächtiges Tool, mit dem Sie sich viel Zeit beim Installieren von Windows sparen können. Machen Sie einfach ein Backup eines fertigen Systems und spielen Sie es jederzeit wieder zurück.

ZUPACKEN!



3 x FHM

[äff äitsch ämm]

für nur 13,90 DM!

Jetzt ist's raus! FHM, das neue Magazin für Männer, die nur eines wollen: alles. Neugierig? Dann mach den Härtetest und lass dir drei FHM-Ausgaben zum vorteilhaften Schnupperpreis kommen!

FHM Männer sind so.

Coupon einfach ausschneiden und einsenden an: FHM Deutschland, Postfach 086, 77649 Offenburg

Telefon 07 81/639 64 09

Fax 07 81/639 61 03

oder im Internet:

www.fhm-magazin.de

Ja, ich möchte FHM testen!

Schickt mir deshalb die nächsten drei Hefte zum Schnupperpreis von nur 13,90 DM (112,– ÖS bzw. 13,90 SFR jeweils zzgl. Versand)! Wenn ich FHM anschließend weiter beziehen möchte, brauche ich nichts zu unternehmen. Ich erhalte dann FHM monatlich zum Jahresabo-Vorzugspreis von z. Zt. 69,90 DM (562,– ÖS, 69,90 SFR) jeweils zuzügl. Versand, statt 78,– DM (624,– ÖS, 78,– SFR). Das Abonnement kann ich nach Ablauf eines Jahres jederzeit wieder kündigen. Möchte ich FHM nicht weiter beziehen, genügt ein kurzes Schreiben spätestens drei Tage nach Erhalt des zweiten Hefts. Dieses Angebot gilt nur in Deutschland, Österreich und der Schweiz.

Name, Vorname

Geburtsdatum

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon Fax

E-Mail

Ich bin damit einverstanden, dass mir auch per Telefon, Fax oder E-Mail interessante Angebote unterbreitet werden.

X

Datum, Unterschrift PCAC0701MA

✓ **Ich bezahle bequem und bargeldlos durch Bankeinzug (nur im Inland möglich)**

Geldinstitut

BLZ

Kontonummer

Vertrauensgarantie: Diese Bestellung kann ich innerhalb von 14 Tagen nach Bestelldatum (rechtzeitige Absendung genügt) ohne Begründung schriftlich bei FHM Deutschland, Postfach 086, 77649 Offenburg, widerrufen.

X

Datum, Unterschrift

Für den Abonnenten zum Verbleib. Vertrauensgarantie: Diese Bestellung kann ich innerhalb von 14 Tagen nach Bestelldatum (rechtzeitige Absendung genügt) ohne Begründung schriftlich bei FHM Deutschland, Postfach 086, 77649 Offenburg, widerrufen. Regulärer Preis für das Jahresabonnement: 69,90 DM (562 ÖS, 69,90 SFR) jeweils zzgl. Versand.



Heißer Grafiksommer

In kaum einem Sommer kamen so viele neue Grafikchips auf den Markt. Wir stellen Ihnen die Neulinge vor.

Es ist schon ein Weilchen her, dass wir Ihnen eine Marktübersicht über aktuelle Grafikkarten geliefert haben – und seither hat sich einiges auf dem Markt getan. Aus diesem Grund haben wir alle neuen Grafikchips genau unter die Lupe genommen. Neben den Chip-debütanten GeForce3, GeForce2 MX-200, MX-400 und Kyro II gibt es Platinennachschub mit dem älteren Kyro-I-Chip.

Kyro-Revival

Der alte Kyro-Grafikchip kam bereits im vergangenen Jahr auf der Vivid! von Videologic zum Einsatz. Nun schickt auch Hercules eine Grafikkarte mit dem Kyro I in das Rennen um die Gunst der Grafikkartenkäufer. Besonders interessant an der 3D Prophet 4000 XT ist das so genannte Tile-based-Rendering – eine alternative 3D-Berechnungstechnik, bei der die Darstellung der 3D-Welt auf dem Bildschirm in kleine Abschnitte aufgeteilt wird. Berechnet wird dann ausschließlich das, was der Spieler in der 3D-Welt sehen kann. Alle anderen 3D-Beschleuniger berechnen noch Polygon- und Texturdaten von Räumen und Gegenständen, die der Spieler wegen der Perspektive gar nicht sieht. Diesen Zustand nennt man „Overdraw": Die Grafikkarte zeichnet mehr, als eigentlich notwendig wäre. Dabei geht natürlich einiges an Geschwindigkeit verloren. Die 3D Prophet 4000 XT kostet knapp 200 Mark, was vor allem für Spieler mit kleinem Budget interessant sein dürfte.

GeForce-Konkurrenz

Nvidia produziert auch im

Niedrigpreis-Bereich einen Grafikchip: den GeForce2 MX-200. Die Grafikkarten mit diesem Chip sind vergleichsweise günstig. Leider fällt auch ihre Leistung im 3D-Bereich entsprechend mager aus. Der Grund dafür liegt in der Speicheranbindung von Grafikchip und Grafikkartenspeicher. Der MX-200-Chip kann den Speicher nur über 64 Datenleitungen ansprechen – in anspruchsvollen 3D-Spielen können also bestenfalls nur halb so viele Daten übertragen werden wie bei anderen Karten mit 128-Bit-Datenbus (z. B.: GeForce2 MX-400, Kyro I etc.). Das heißt für den Hobby-Spieler: Finger weg von den günstigen MX-200-Grafikkarten.

Die schnellere MX

Wie bereits angesprochen, sind die Grafikkarten mit dem GeForce2 MX-400 flotter als die abgespeckten MX-200-Versionen. Die StarForce 826 von MSI beispielsweise verwendet den schnelleren Chip und spendiert dem Malermeister gleich 64 MByte SDR-SDRAM. Die Anschaffungskosten für solche Grafikkarten sind natürlich etwas höher und liegen bei je rund 300 Mark.

Der Kyro-Knaller

Die Hercules 3D Prophet 4500 und die Vivid! XS von Videologic bauen auf den Kyro-II-Grafikchip auf. Dieser ist etwas höher getaktet als sein Chip-Vorgänger und entsprechend auch besser für schnellere PCs geeignet. Die Prophet 4500 verfügt über satte 64 MByte Grafikspeicher und einen Aktivlüfter, wohingegen die Vivid! XS mit nur 32 MByte und einem Passiv-Kühlkörper auskommt. Der Kyro II benutzt ebenfalls die oben angesprochene, alternative Berechnungstechnik, lässt aber auch leider ebenso eine eigene Geometrie-Einheit vermissen.

16 und 32 Bit?!

Der Vorteil der Kyro-Grafikkarten: Sie berechnen alle 3D-Bilder intern in 32 Bit Farbtiefe. Wenn Sie also Spiele in 16 Bit Farbtiefe spielen, ist die Bildqualität besser als beispielsweise bei einer GeForce2 MX. Schließlich werden die 32-Bit-Bilddaten lediglich heruntergerechnet. Leistungstechnisch ähneln sich Kyro-II-Grafikkarten und solche mit MX-400 stark. Lediglich in 32 Bit Farbtiefe ist der Kyro II der Gewinner. Die 64 MByte der 3D Prophet 4500 machen sich nur in Auflösungen oberhalb 1.024x768 Bildpunkten bemerkbar. Wenn Sie also gerne Spiele in 32 Bit laufen lassen, ist der Kyro-II-Chip eine gute Wahl – meist auch bei Spielen, die eine Geometrie-Einheit unterstützen könnten. Die einzige Ausnahme ist momentan noch *Giants: Citizen Kabuto*. Das Spiel verwendet bis zu 150.000 Polygone in einer Spielszene – da sind die Kyro-II-Karten ohne Geometrieeinheit etwas langsamer als die MX-400-Kollegen.

Die Pole-Position

Mittlerweile stehen sich gleich mehrere GeForce3-Grafikkarten in den Händlerregalen. Neben der Elsa Gladiac 920 findet sich dort die Asus AGP-V8200 Deluxe. Sie ist die erste GeForce3-Karte, bei deren Design der Hersteller selbst Hand angelegt hat. Somit verfügt auch diese Karte über die Asus-typischen Features wie Spannungs- und Temperaturüberwachung und natürlich einen Anschluss für die Asus-eigene 3D-Shutterbrille. Hersteller MSI hingegen verwendet für die Starforce 822 das Standard-Layout von Nvidia. Selbst der Aktivlüfter und das Aufsteckmodul für den Video-Ein- und -Ausgang stammen vom Grafikchip-Hersteller. Beide Karten liefern vor allem in Spielen mit T&L-Unterstützung (*American McGee's Alice*, *Giants: Citizen Kabuto*) sehr flüssige 3D-Grafik. Aber Vorsicht: Wenn Sie gern Spiele auf Basis der *Unreal*-Engine spielen, sind GeForce3-Karten nicht empfehlenswert. In *Clive Barker's Undying*, *Rune* oder *Unreal Tournament* liefern die sündhaft teuren Edelbeschleuniger teilweise Performance-Werte, die mitunter sogar von GeForce2-MX-Grafikkarten überboten werden. Die GeForce3-Grafikkarten können ihr Muskelpotenzial wohl erst zeigen, wenn die ersten reinen DirectX-8-Spiele in den Handel kommen.

Bernd Holtmann



Neben dem GeForce3-Grafikchip hat Nvidia passend zur CeBIT zwei neue Grafikchips vorgestellt: den GeForce2 MX-200 und den MX-400.



In Giants stehen die Grafikchips Kyro3D und Kyro II nicht gut da, denn sie besitzen im Gegensatz zu GeForce-Chips keine Geometrieeinheit.

Chip-Vergleich

Der richtige Grafikchip für Ihren Geldbeutel



Kyro I/Kyro II

Die Alternativen zu Nvidia-Chips. Kyro I ist der Einsteigerchip für den schmalen Geldbeutel, Kyro II der große Bruder mit höherer Taktfrequenz und besserer Zusammenarbeit mit schnellen CPUs.

Kartenpreis: DM 200,- (Kyro I), DM 350,- (Kyro II)



GeForce2 MX-200

Neuer Einsteigerchip von Nvidia. Für Spieler eher untauglich, da im Gegensatz zum normalen MX/MX-400 die Speicheranbindung nur halb so breit und entsprechend leistungshemmend ist.

Kartenpreis: DM 200,- bis 250,-



GeForce2 MX-400

Der Nachfolger des GeForce2 MX. Größter Unterschied: etwas höhere Taktfrequenz beim Chip (200 gegenüber 175 MHz). Solider 3D-Einstieg.

Kartenpreis: DM 270,- bis 350,-



GeForce2 GTS Pro

Mittelklasse-Chip von Nvidia, preislich und leistungsmäßig gute Alternative zu GeForce2 Ultra und GeForce3. Achten Sie darauf, dass die Karten DDR-RAM mit 5 ns Zugriffszeit haben.

Kartenpreis: DM 500,- bis 580,-

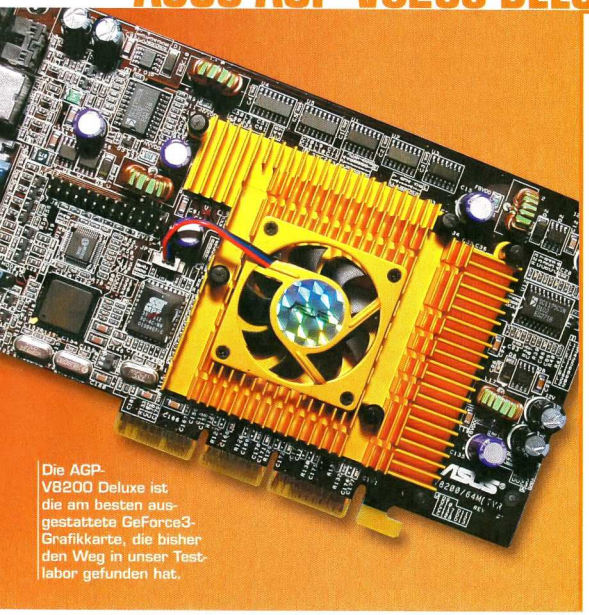


GeForce3

Der neueste Nvidia-Chip mit DirectX-8-Ausrichtung. Momentan gibt es kaum Spiele, die das Leistungspotenzial ausreizen. Nur für gut betuchte Grafikkarten-Freaks zu empfehlen.

Kartenpreis: DM 980,- bis 1.100,-

ASUS AGP-V8200 DELUXE



Die AGP-V8200 Deluxe ist die am besten ausgestattete GeForce3-Grafikkarte, die bisher den Weg in unser Testlabor gefunden hat.

Asus beschreitet beim Design seiner GeForce3-Grafikkarte eigene Designpfade. Der Vorteil liegt auf der Hand, denn so wird Platz für den zusätzlichen Diagnosechip geschaffen. Durch die Windows-Software SmartDoctor können Sie die am Grafikchip anliegende Spannung oder die Taktfrequenz prüfen: Für Übertakter ein Traum. Dazu gibt es neben dem Monitorausgang einen TV-Ausgang, einen Video-Eingang und den bei Asus üblichen Anschluss für die mitgelieferte 3D-Brille. Der speziell auf Speichereffektivität getrimmte GeForce3-Chip auf der Karte ist mit 200 MHz getaktet, die 64 MByte DDR-SDRAM arbeiten mit einem effektiven Takt von 460 MHz (230 MHz DDR). Dem Karton liegen die drei Spiele *Messiah*, *Star Trek: New Worlds* und der 3D-Knüller *Sacrifice* bei. Besonders zu erwähnen ist die gute Leistung des Aktivkühlers: Er ermöglichte es, die Karte selbst bei 230 MHz Chiptakt und 540 MHz Speichertakt problemlos zu betreiben. Die Asus AGP-V8200 bekommt deshalb und wegen der hervorragenden Ausstattung von uns das PC Action Gold.

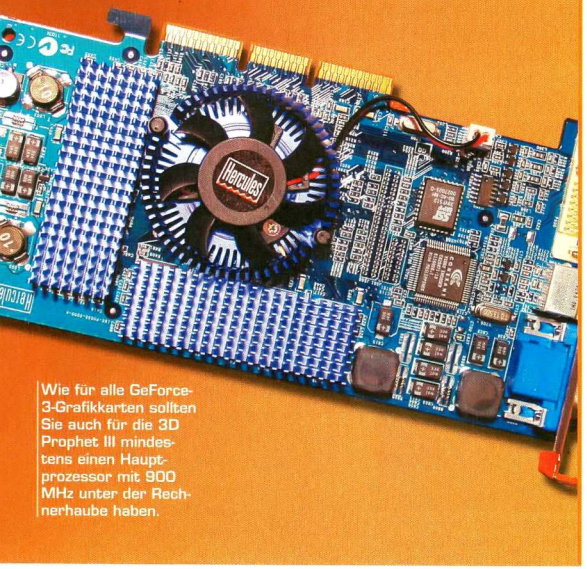
Asus AGP-V8200 Deluxe

Hersteller:	Asus
Info-Telefon:	02102-95990
Web-Site:	www.asuscom.de
Preis:	Ca. DM 1.100,-
Stärken:	Kühlleistung, TV-Out, Video-In, 3D-Brille, Spiele-Bundle
Schwächen:	3D-Leistung in Spielen mit Unreal-Engine
Ausstattung:	Sehr gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Gut

Gesamturteil: 94%

» Hervorragende Ausstattung, sehr gute 3D-Leistung! «

GUILLEMOT 3D PROPHET III



Wie für alle GeForce-3-Grafikkarten sollten Sie auch für die 3D Prophet III mindestens einen Hauptprozessor mit 900 MHz unter der Rechnerhaube haben.

Hercules bietet die neue GeForce3-Grafikkarte jetzt ebenfalls für knapp 1.000 Mark an. Dafür erhalten Sie eine Malerplatine, die zwar im Grundlegenden nach dem Standardlayout von Grafikchip-Hersteller Nvidia gebaut wurde – allerdings sticht der extravagante Aktivkühler ins Auge. Dabei handelt es sich um eine flache Version des Blue Orb von Thermaltake, der durch eine große Wärmeleitfläche für Spitzenergebnisse bei der gezielten Übertaktung sorgt. Diese Übertaktung können Sie übrigens bequem selbst im mitgelieferten Herstellertreiber vornehmen. Der normale Chiptakt der Karte liegt, wie bei GeForce3-Karten üblich, bei 200 MHz. Die 64 MByte DDR-SDRAM arbeiten ebenso mit regulären 640 MHz effektivem Takt (230 MHz DDR). Die 3D Prophet III verfügt übrigens über einen separaten Ausgang für einen digitalen Monitor (DVI-Out) und einen TV-Ausgang. Damit Sie den auch sinnvoll nutzen können, legt Hercules einen Software-DVD-Player mit in den Karton. Fazit: Die 3D Prophet III ist dank des besonderen Kühlers die beste GeForce3-Karte für Übertaktungsversuche.

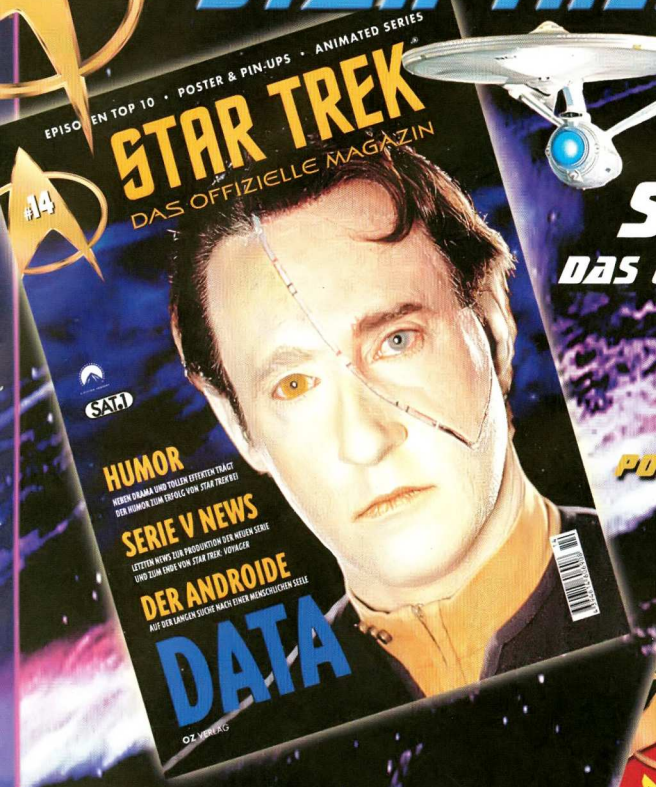
Guillemot 3D Prophet III

Hersteller:	Hercules
Info-Telefon:	09122-8860
Web-Site:	de.hercules.com
Preis:	Ca. DM 1.000,-
Stärken:	Kühlleistung, TV-Out
Schwächen:	3D-Leistung in Spielen mit Unreal-Engine
Ausstattung:	Sehr gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Gut

Gesamturteil: 93%

» Dank edlem Aktivkühler die beste Übertakter-GeForce3! «

DAS MEGASTARKE STAR TREK TEAM



STAR TREK
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

DATA
ANIMATED SERIES
LIEBLINGSEPISODEN
HUMOR IN STAR TREK
POSTER, NEWS, SHOP UVM.

13.06.01 IM HANDEL



STAR TREK®
THE ORIGINAL SERIES
SPECIAL

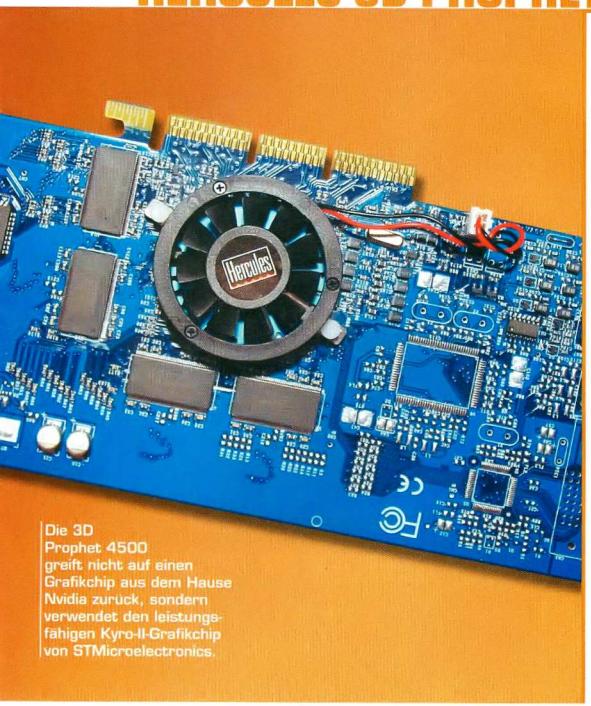
HINTERGRUNDINFOS
SCHAUSPIELER INFOS
EPISODE-GUIDE
DAS MAKING OF
TOLLE FOTOS UVM.

09.05.01 IM HANDEL

OZ VERLAG

HERCULES 3D PROPHET 4500

PRESTIGE PC ACTION AWARD



Die 3D Prophet 4500 greift nicht auf einen Grafikchip aus dem Hause Nvidia zurück, sondern verwendet den leistungsfähigen Kyro-II-Grafikchip von STMicroelectronics.

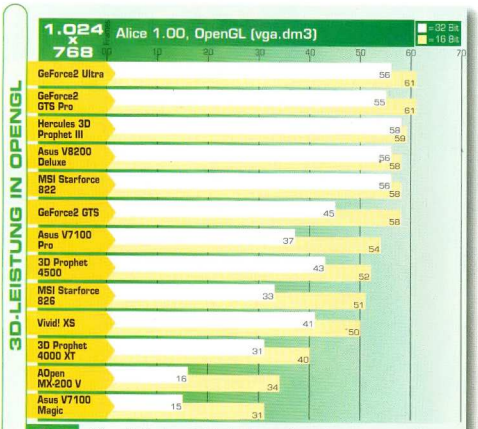
Mit der 3D Prophet 4500 bietet Hercules eine sinnvolle Alternative zu den neuen Einsteigerkarten mit den GeForce2 MX200/MX-400 an. Durch seine höchst effiziente Berechnungstechnik ist der Kyro-II-Chip trotz fehlender Geometrie-Einheit in den meisten Benchmarks flotter als die günstige Garde von Nvidia. Der Grund liegt im so genannten „Tile-based-Rendering", der 3D-Berechnungsgrundlage des Kyro II. Statt alle 3D-Daten auf einmal zu berechnen, wird das darzustellende Bild in einzelne Rechtecke („Tiles") aufgeteilt und dann Rechteck für Rechteck bearbeitet. Dabei spart sich der Kyro II die Berechnung von 3D-Objekten, die der Spieler durch seine Perspektive in der 3D-Welt nicht sehen kann, weil sie von anderen Objekten oder Wänden verdeckt werden. Es wird also nur das berechnet, was der Spieler wirklich erblickt. Besonders erwähnenswert: Die Bildqualität in 16 Bit Farbtiefe ist enorm gut, da intern alle 3D-Daten in 32 Bit Farbtiefe berechnet werden. Deshalb gibt es auch nur einen minimalen Geschwindigkeitsverlust beim Wechsel zwischen 16 und 32 Bit Farbtiefe. Der Chip und die 64 MByte SDR-SDRAM liegen mit 175 MHz Taktfrequenz eher im konservativen Bereich, dafür ist die 3D Prophet 4500 für Prozessoren über 500 MHz aber der absolute Preis-Leistungssieger.

Hercules 3D Prophet 4500

Hersteller:	Hercules
Info-Telefon:	09122-8860
Web-Site:	de.hercules.com
Preis:	Ca. DM 330,-
Stärken:	Performance sowie Bildqualität in 16/32 Bit
Schwächen:	-
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut

Gesamturteil: 87 %

» Viel Leistung für wenig Geld: 3D Prophet 4500! «



Fazit: *Alice* zieht das Feld stark auseinander, was vor allem die 32-Bit-Werte demonstrieren. Hier halten die Kyro-II-Platinen sehr gut mit, sehr gut auch die Leistungen der GeForce-3-Fraktion. Wenig Chancen haben die MX-200-Kandidaten.

Settings: Athlon 1.000 MHz (B), Asus A7V133 (KT133A), 100 MHz FSB (DDR), VIA 4in1 4.29, 128 MB PC133 (CAS3), DirectX 8.0a, Win98 SE, Default, Texturkompr. aus

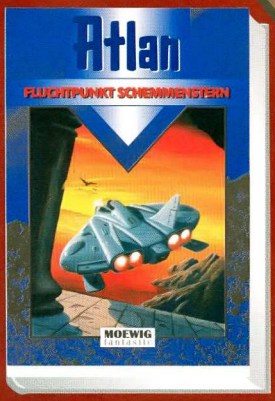


Fazit: Die Kyro-II-Fraktion dominiert *Undying* nach Belieben. Selbst die teuersten GeForce2/3-Karten haben hier keine Chance. Besonders schwach ist die 32-Bit-Performance der MX-200-Vertreter, die fast den roten Bereich streift.

Settings: Athlon 1.000 MHz (B), Asus A7V133 (KT133A), 100 MHz FSB (DDR), VIA 4in1 4.29, 128 MB PC133 (CAS3), DirectX 8.0a, Windows 98 SE, Quality 10, Minimum fps: 10

MOEWIG FANTASTIC

Jetzt erhältlich: Die neuen Ausgaben



Frank Borsch
Fluchtpunkt Schemmenstern

224 Seiten, Hardcover,
Format 12,7 x 19,5 cm,
DM 16,80/öS 123,-/sfr 16,80
ISBN 3-8118-7511-6

Nach den Geschehnissen auf dem Planeten Traversan bleibt Atlan in der Vergangenheit gefangen. Der unsterbliche Arkonide muss unbedingt in den Orbitalen Städten von Schemmenstern eingreifen ...



Peter Terrid
Fährte nach Andromeda

224 Seiten, Hardcover,
Format 12,7 x 19,5 cm,
DM 16,80/öS 123,-/sfr 16,80
ISBN 3-8118-7512-4

Die Zukunft der Menschheit liegt im All—und sie liegt im direkten Kontakt mit ausser irdischen Völkern!



Hugh Walker
Krieger des Namenlosen

224 Seiten, Hardcover,
Format 12,7 x 19,5 cm,
DM 16,80/öS 123,-/sfr 16,80
ISBN 3-8118-7510-8

Dragon konnte Cnossos besiegen, den grössten Feind seines Volkes. Doch nach wie vor bleiben Fragen offen—und aus einer fremden Dimension kommen ungeahnte Gefahren ...



Hanns Kneifel
Kristallprinz in Not

224 Seiten, Hardcover,
Format 12,7 x 19,5 cm,
DM 16,80/öS 123,-/sfr 16,80
ISBN 3-8118-4074-6



Ernst Vlcek
Androidenjäger

224 Seiten, Hardcover
Format 12,7 x 19,5 cm,
DM 16,80/öS 123,-/sfr 16,80
ISBN 3-8118-4076-2



Hugh Walker
Fluch der Schattenzone

224 Seiten, Hardcover
Format 12,7 x 19,5 cm,
DM 16,80/öS 123,-/sfr 16,80
ISBN 3-8118-4075-4

Überall erhältlich, wo es gute Bücher gibt

www.fantastic-portal.net

Infoline: 0190-190136 1,21 DM/Min

MOEWIG fantastic










Computer Bild 11/2001 Einkaufen im Internet
Rubrik Hardware: Platz 2

Wirtschafts Woche
Wie gut sind Onlineshops?
In der Ausgabe 20/01 erhält PrimusAvitos die Note „gut".

Angebote so weit das Auge reicht.

Sie haben ein Recht drauf.





NEU

CREATIVE GeForce 3

Grafikkarte • 64 MB DDR-SDRAM AGP • Retail

DM 999,-

Art.-Nr. GRA307 Euro 510,78



Sparen Sie Jetzt **DM 100,-**
Preis bisher: DM 299,-

NETEASY NetCam DSC350 USB

Mit der NetCam GoPlus von NetEasy by D-Link lassen sich je nach Auflösung bis zu **400 Bilder** oder **180 Sekunden Video** auf einem **8 MB Flash Memory** aufnehmen. Zusätzlich kann die NetCam GoPlus als Webkamera eingesetzt werden. Auflösungen sind bis zu **1.024 x 768 Pixel** möglich, im **Videoformat** sind es bei 24 Millionen Farben maximal **640 x 480 Pixel** bei **30 Bildern pro Sekunde.**

JETZT nur noch **DM 199,-**

Art.-Nr. MUC025 Euro 101,75

Capital 26/2000
Was leisten Onlineshops?
In der Kategorie „PC, Handy & Co." erhält www.avitos.com als einziger 5 von 5 möglichen Punkten.

dooyoo TESTED
Empfehlung 03/01

TRUSTED SHOPS GUARANTEE

PrimusAvitos gewährleistet einen sicheren Online-Kauf.

Über 15.000 Produkte mit topaktuellen Preisen finden Sie unter www.primusavitos.de

PrimusAvitos • Theodor-Heuss-Str. 18 • 35440 Linden

[PrimusAvitos – Ein Unternehmen der METRO-Gruppe und der COS AG]

01805-606065 (DM 0,24/Min.)

Telefonische Bestellung: Werktags von 9-20 Uhr und Samstags von 9-14 Uhr. Versandkosten nur 20,- DM + NN.

FESTPLATTEN

[IDE]

FUJITSU		Größe	ms/Cache/UpM	Preis
MPG3102	U-100	10,2 GB	9/512/5400	189,-
MPG3204	U-100	20,4 GB	8/2048/7200	249,-
MPG3204	U-100	20,4 GB	9/512/5400	209,-
MPG3204 SD	U-100	20,4 GB	9/512/5400	209,-
MPG3307	U-100	30,7 GB	9/512/5400	259,-
MPG3307 SD	U-100	30,7 GB	9/512/5400	259,-
MPG3409	U-100	40,9 GB	8/2048/7200	CALL
MPG3409 SD	U-100	40,9 GB	9/512/5400	279,-
IBM				
DTLA305020	U-100	20,5 GB	9/512/5400	209,-
DTLA305030	U-100	30,7 GB	9/512/5400	249,-
DTLA307030	U-100	30,7 GB	8/2048/7200	329,-
DTLA305040	U-100	41,1 GB	9/512/5400	259,-
DTLA307060	U-100	61,4 GB	8/2048/7200	559,-
DTLA307075	U-100	76,1 GB	8/2048/7200	729,-
IC35L020	U-100	20,0 GB	8/2048/7200	CALL
IC35L040	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	379,-
IC35L060	U-100	60,0 GB	8/2048/7200	569,-
MAXTOR				
D-MAx +60	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	249,-
D-MAx VL40	U-100	20,5 GB	9/2048/5400	209,-
D-MAx +60	U-100	30,0 GB	9/2048/7200	309,-
D-MAx VL40	U-100	30,7 GB	9/2048/5400	239,-
D-MAx +60	U-100	40,0 GB	9/2048/7200	379,-
D-MAx VL40	U-100	40,9 GB	9/2048/5400	279,-
D-MAx +60	U-100	60,0 GB	9/2048/7200	529,-
D-MAx 80	U-100	61,5 GB	9/2048/5400	409,-
D-MAx 80	U-100	82,0 GB	9/2048/5400	589,-
QUANTUM				
Fireball AS+	U-100	10,0 GB	8/2048/7200	209,-
Fireball lct20	U-100	10,0 GB	12/128/4500	189,-
Fireball lct20	U-100	20,0 GB	12/128/4500	199,-
Fireball AS+	U-100	20,5 GB	8/2048/7200	259,-
Fireball lct20	U-100	30,0 GB	12/128/4500	239,-
Fireball AS+	U-100	30,0 GB	8/2048/7200	309,-
Fireball AS+	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	369,-
Fireball lct20	U-100	40,0 GB	12/128/4500	299,-
Fireball AS+	U-100	60,0 GB	8/2048/7200	489,-

SEAGATE				
ST310211A	U-100	10,0 GB	9/512/5400	189,-
ST320413A	U-100	20,0 GB	9/1024/5400	209,-
ST320414A	U-100	20,0 GB	8/2048/7200	249,-
ST330620A	U-66	30,0 GB	8/2048/7200	309,-
ST330621A	U-100	30,0 GB	10/1024/5400	249,-
ST340824A	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	339,-
WESTERN DIGITAL				
WD100BB	U-100	10,0 GB	9/2048/7200	209,-
WD100EB	U-100	10,0 GB	12/2048/5400	199,-
WD102BB	U-100	10,2 GB	9/2048/7200	219,-
WD150EB	U-100	15,0 GB	12/2048/5400	219,-
WD200BB	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	249,-
WD200EB	U-100	20,0 GB	12/2048/5400	229,-
WD205BA	U-100	20,5 GB	9/2048/7200	309,-
WD300AB	U-100	30,0 GB	9/2048/5400	269,-
WD300BB	U-100	30,0 GB	9/2048/7200	309,-
WD400AB	U-100	40,0 GB	9/2048/5400	289,-
WD400BB	U-100	40,0 GB	9/2048/7200	349,-
WD600AB	U-100	60,0 GB	9/2048/5400	409,-

[Ultra-160-SCA]

IBM				
DDYS T	80 Pin	9,1 GB	5/4096/10000	479,-
DDYS T	80 Pin	18,3 GB	5/4096/10000	599,-
DDYS T	80 Pin	36,9 GB	5/4096/10000	1.149,-

[Ultra-160-SCSI]

IBM		Größe	ms/Cache/UpM	Preis
DDYS T	68 Pin	9,1 GB	5/4096/10000	479,-
DDYS T	68 Pin	18,3 GB	5/4096/10000	559,-
DDYS T	68 Pin	36,9 GB	5/4096/10000	1.099,-
QUANTUM				
Atlas V	68 Pin	9,1 GB	6/4096/7200	419,-
Atlas 10K II	68 Pin	9,2 GB	5/8192/10000	469,-
Atlas 10K II	68 Pin	18,2 GB	5/8192/10000	649,-
Atlas V	68 Pin	18,4 GB	6/4096/7200	569,-
Atlas V	68 Pin	36,7 GB	6/4096/7200	1.069,-
Atlas 10K II	68 Pin	36,7 GB	5/8192/10000	1.159,-
Atlas 10K II	68 Pin	73,7 GB	5/8192/10000	2.229,-

[FIREWIRE]

LACIE			
FireWire extern	20,0 GB	7200 UpM	499,-
FireWire extern	40,0 GB	7200 UpM	619,-
FireWire extern	60,0 GB	7200 UpM	769,-
FireWire extern	75,0 GB	7200 UpM	1.269,-
MAXTOR			
FireWire extern	40,0 GB	5400 UpM	649,-
FireWire extern	80,0 GB	5400 UpM	929,-

[PocketDrive]

LACIE (EXTERN MIT USB UND FIREWIRE)			
PocketDrive	10,0 GB	12/512/5400	729,-
PocketDrive	20,0 GB	12/512/5400	889,-
PocketDrive	30,0 GB	12/2048/5400	1.399,-

[MicroDrive]

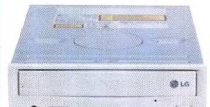
IBM				
MicroDrive	Travel Kit	340 MB	15/128/4500	539,-
MicroDrive	Travel Kit	1.000 MB	125/128/3600	1.049,-

[2,5"-IDE]

IBM	mm	Größe	ms/Cache/UpM	Preis
DJSA205000	9,5	5,0 GB	12/512/4200	239,-
DJSA210000	9,5	10,0 GB	12/512/5400	269,-
DJSA220000	9,5	20,0 GB	12/2048/4200	349,-
DJSA230000	12,5	30,0 GB	12/2048/4200	919,-
DJSA232000	12,5	32,0 GB	12/2048/5400	989,-
TOSHIBA				
MK6014MAP	9,5	6,0 GB	13/1024/4200	259,-
MK1016GAP	9,5	10,0 GB	13/1024/4200	269,-
MK2016GAP	9,5	20,0 GB	13/1024/4200	359,-

[Network Storage]

MAXTOR					
MaxAttach 4000	160 GB	1U	19"	6.199,-
MaxAttach 4000	240 GB	1U	19"	7.499,-
MaxAttach 4000	320 GB	1U	19"	8.889,-
MaxAttach 4100	160 GB	1U	19"	4.699,-
MaxAttach 4100	320 GB	1U	19"	9.999,-



LG DRD-8120B
DVD-ROM
12/40x • ATAPI

DM 149,-
Art.-Nr. DVA054 Euro 76,18



LOGITECH
Formula Force GP
Force-Feedback • USB • FARBE: Schwarz/Rot • 4 Tasten • Pedale

DM 199,-
Art.-Nr. EIN221 Euro 101,75



YAMAHA CRW2200E
CD-Rewriter
20/10/40x • ATAPI
Retail

DM 529,-
Art.-Nr. CDW187 Euro 270,47

EINGABEGERÄTE

Joysticks

DEXXA		
4-button USB		39,-
6-button		39,-
GUILLEMOT		
Firestorm Dual Power Vibration		69,-
LOGITECH		
WingMan Attack		39,-
WingMan Extreme 3D		69,-
MICROSOFT		
Precision 2		79,-
Force Feedback Pro		179,-
SAITEK		
Cyborg 2000		69,-

Gamepads

CREATIVE		
Cobra II	USB	55,-
GRAVIS		
Game Pad Pro		39,-
LOGITECH		
Wingman Precision		39,-
MICROSOFT		
SideWinder Freestyle Pro		89,-
SideWinder Dual StrikeUSB		79,-
SideWinder Pro	USB	79,-

Lenkräder

DEXXA Steering Wheel		89,-
MS		
SideWinder Precision Racing Wheel		119,-
SideWinder FFB Wheel 1.0		259,-
LOGITECH		
Formula Force	GP	199,-
Formula	GP	119,-
GUILLEMOT		
FFB Racing Wheel		249,-
THRUSTMASTER		
360 Modena		139,-
360 ModenaPro Racing Wheel		179,-

DVD-ROM

[ATAPI]

12/40x AOpen DVD-1240 pro Kit	159,-
12/40x Creative Labs DVD	189,-
12/40x Creative Labs DVD Ret.	249,-
12/40x LG DRD-8120B	149,-
12/40x LiteOn Kit	149,-
12/40x NEC DV5700	149,-
12/40x Sony DDU-1211	155,-
16/40x AcerDVP-1640A Kit	239,-
16/40x AOpen DVD-1640 Pro	279,-
16/40x Pioneer 106S	189,-
16/40x Pioneer 115	199,-
16/40x Pioneer 116	199,-
16/40x Toshiba SD-M1502	169,-
16/48x LiteOn Kit	169,-
16/48x NEC DV 5800	179,-

[SCSI]

10/40x Pioneer DVD-U05	319,-
10/40x Pioneer DVD-305	349,-
10/40x Toshiba SD-M1401	269,-

RAM/SPEICHER

PC100/PC133...?

Die Preise für Speichermodule sind Tagespreise und werden ständig aktualisiert. Den derzeitigen Preis für Speicher erfragen Sie bitte telefonisch oder sehen Sie bitte unter www.primusavitos.de nach. Wir liefern auch Speicher für alle gängigen Markennotebooks und PCs, z. B. ACER, ASUS, COMPAQ, IBM, FUJITSU-SIEMENS... Auf alle Spezialspeicher gewähren wir 10 Jahre Garantie.

8 MB	PS/2 EDO	60ns			39,-
8 MB	PS/2 FP	60ns	Fast Page		39,-
16 MB	PS/2 EDO	60ns			79,-
16 MB	PS/2 FP	60ns	Fast Page		79,-
32 MB	PS/2 EDO	60ns			159,-
32 MB	PS/2 FP	60ns	Fast Page		209,-
32 MB	SD-RAM	PC100		OEM	39,-
64 MB	SD-RAM	PC100		OEM	55,-
64 MB	SD-RAM	PC133		OEM	59,-
128 MB	SD-RAM	PC100		OEM	89,-
128 MB	SD-RAM	PC133		OEM	79,-
128 MB	SD-RAM	PC100-ECC		OEM	199,-
128 MB	SD-RAM	PC133-ECC		OEM	179,-
256 MB	SD-RAM	PC133		OEM	159,-
256 MB	SD-RAM	PC133-ECC		OEM	299,-
512 MB	SD-RAM	PC133		OEM	479,-
64 MB	SD-RAM	PC133	Kingston		69,-
128 MB	SD-RAM	PC133	Kingston		119,-
128 MB	SD-RAM	PC133 ECC	Kingston		149,-
128 MB	SD-RAM	PC133 ECC-R	Kingston		179,-
256 MB	SD-RAM	PC133	Kingston		219,-
256 MB	SD-RAM	PC133 ECC	Kingston		259,-
256 MB	SD-RAM	PC133 ECC-R	Kingston		299,-
512 MB	SD-RAM	PC133	Kingston		579,-
512 MB	SD-RAM	PC133 ECC	Kingston		599,-
512 MB	SD-RAM	PC133 ECC-R	Kingston		759,-
128 MB	SD-RAM	PC133	Infineon		119,-
256 MB	SD-RAM	PC133	Infineon		219,-
128 MB	RIMM		Kingston		319,-
256 MB	RIMM		Kingston		629,-
128 MB	DDR-RAM	PC266	Apacer		149,-
256 MB	DDR-RAM	PC266	Apacer		349,-
128 MB	DDR-RAM		Kingston		189,-
256 MB	DDR-RAM		Kingston		379,-
512 MB	DDR-RAM		Kingston		1.699,-

CPU/PROZESSOREN

Die Preise für Prozessoren sind Tagespreise und werden ständig aktualisiert. Den derzeitigen Preis für Prozessoren erfragen Sie bitte telefonisch oder sehen Sie bitte unter www.primusavitos.de nach. Wir führen alle namhaften Typen.

GRAFIKKARTEN

ASUS		
V7100 Pure	32MB	245,-
V7100 T Pure, TV-out	32MB	249,-
V7100 Pure, 1x DVI	32MB	269,-
V7100 Pure, 1x DVI, 2x VGA	32MB	299,-
V7100 TV Combo Deluxe	32MB	395,-
V7700 Pure	32MB	399,-
V7700 Pure	64MB	699,-
V7700 T Pure, TV-out	32MB	489,-
V7700 T Pure, TV-out	64MB	729,-
V7700 T Deluxe, TV-out	32MB	499,-
V7700 T Deluxe, TV-out	64MB	749,-
V7700 TV Deluxe mit TV-Tuner Box	32MB	549,-
V8200 Pure (GeForce 3)	64MB	999,-
V8200 TDeluxe,TV-out (GeForce 3)	64MB	1.099,-
ATI		
Radeon DDR	32MB	379,-
Radeon DDR DVI Ret.	32MB	639,-
Radeon DDR DVI bulk	64MB	CALL
Radeon DDR VIVO bulk	64MB	479,-
Radeon DDR VIVO Ret.	64MB	499,-
Radeon DDR TV	64MB	499,-
Radeon SDR bulk	32MB	219,-
Radeon SDR TV bulk	32MB	279,-
Radeon SDR Ret.	32MB	299,-
XPERT 2000 (Rage 128 Pro) TV	16MB	119,-
XPERT 2000 (Rage 128 Pro) TV	32MB	139,-
Soft DVD-Player für ATI Grafikkarten		29,-

CREATIVE		
CreativeLabs GeForce2MX200 AGP	32 MB	249,-
CreativeLabs GeForce2MX PCI	32 MB	279,-
CreativeLabs GeForce2Pro AGP	64 MB	499,-
CreativeLabs GeForce3 AGP	64 MB	999,-
GAINWARD		
CARDEXpert (TM64)	32MB	139,-
CARDEXpert (MX Gold)	32MB	249,-
CARDEXpert (MX TwinView Gold)	32MB	299,-
CARDEXpert (TV) PCI	32MB	329,-
CARDEXpert (MX TV)	64MB	299,-
LEADTEK		
WinFast GeForce2MX, 64 bulk	32MB	189,-
WinFast GeForce2MX, TV-out Ret.	32MB	279,-
WinFast GeForce2MX Dual Head Pro,TV-out	32MB	395,-
WinFast GeForce2MX MAV, TV-out	64MB	349,-
WinFast GeForce2Pro, TV-out	64MB	579,-
WinFast GeForce2Ultra, TV-out	64MB	839,-
WinFast GeForce3, TV-DVI-out	64MB	999,-
MATROX		
Millenium G450 DH	16MB	199,-
Millenium G450 DH LE	16MB	189,-
Millenium G450 DH	32MB	259,-
STB		
VooDoo 4 4500 Ret. AGP	32MB	199,-
VooDoo 4 4500 bulk AGP	32MB	189,-
VooDoo 4 4500 Ret. PCI	32MB	159,-
VIDEOLOGIC Grafix Star 650	8MB	75,-

NETZWERK

Netzwerkkarten

D-LINK			
DE-528CT	PCI	10MBit	35,-
DFE-550FX	PCI	100MBit	279,-
DFE-530TX Ret.	PCI	100MBit	49,-
DFE-650TX	PCMCIA	100MBit	169,-
DFE-660TX	PCMCIA	100MBit	189,-
LONGSHINE			
8634PTB PnP	ISA	10MBit	25,-
8034TB	PCI	10MBit	29,-
8038TXR Realtek	PCI	100MBit	35,-
8038TX DEC	PCI	100MBit	69,-
8538TX	PCMCIA	100MBit	159,-
LEVELONE			
LevelOne	ISA	10MBit	39,-
LevelOne	PCI	10MBit	35,-

LEVELONE			
LevelOne	PCMCIA	10/100MBit	149,-
LevelOne Kit	PCI	10/100MBit	289,-
LevelOne Realtek LAN	PCI	10/100MBit	39,-
LevelOne Realtek	PCMCIA	10MBit	95,-
NETEASY			
NetNIC 100P	PCI	10/100MBit	49,-
NetNIC 100 USB	USB	10/100MBit	119,-
NetNIC 10I	ISA	10MBit	29,-
NetNIC 10P	PCI	10MBit	39,-
Switch-Netwerkkit 5100	PCI	10/100MBit	299,-
NetPC-Card	PCMCIA	10MBit	129,-
NetPC-Card	PCMCIA	10/100MBit	149,-
WEITERE			
NE2000 komp.	PCI	10MBit	25,-
NE2000 komp.	PCI	10/100MBit	29,-

ABIT TH7-Raid
Motherboard
Sockel 423 / Intel 850 ATX



DM 569,-
Art.-Nr. MOT310 Euro 290,93

NEU

Bauen Sie Ihre 3.5"- oder 5.25"- Geräte einfach sicher ein:
Inklusive:
Einbauanleitung • Schrauben- und Jumper-Kit • Einbauwinkel bei Festplatten • AT-Kabel bei EIDE-Geräten • SCSI-Kabel bei SCSI-Geräten • Audio-Kabel bei CD-Geräten

IDE CD-Recorder	15,-
IDE CD-ROM	15,-
IDE DVD	15,-
IDE UDMA-100	30,-
IDE UDMA-66	15,-
SCSI CD-Recorder	15,-
SCSI CD-ROM	15,-
SCSI DVD	15,-
U2W Ultra160 SCSI	70,-

ab DM 15,-



Spiele-Index

3DMark 2001 Tools	CD
4x4 Evolution (GeForce3-Patch) Update	CD
Acrobat Reader Tools	CD
Age of Empires Spielerforum	118
Air Command 3.0	101
Alone in the Dark 4	86
Anstoss Action Demo	CD
Asterix Maximum Gaudium	101
Asterix Mega Madness Demo	CD
Asus V3 V6 V7 V8 11.01 Win9x Hardware	CD
Battle Realms	53
Big Action Outtakes Video	CD
Black & White Spielerforum	116
Bomberman 4 Demo	CD
C&C 3: Tiberian Sun Spielerforum	120
Cacheman 4.1 Hardware	CD
Call of Cthulhu	50
Cart 2k Demo	CD
Castle Wolfenstein Video	CD
Creative SB Live! 5.1 Win9x Me Hardware	CD
Creative SB PCI 128 Win9x Hardware	CD
Creatures Docking Station Demo	CD
Der Clou! 2 1.2 (d) Update	CD
Der Gemüse-Shooter	102
Detonator Coolbits Hardware	CD
Deus Ex Multiplayer-Patch v1.112fm (e) Update	CD
Diablo 1.09 (spawn copy) Update	CD
Diablo 2 v1.06 (e) Update	CD
Diablo 2 Spielerforum	110
Die Sims Spielerforum	122
DirectX 8.0a Win9x Hardware	CD
Duke Nukem 4Ever	30
Duke Nukem Forever Video	CD
Dungeon Siege	62
E3-Report	26
E3-Round-Up Video	CD
Echelon Demo	CD
Economic War	101
Gladiac Erazor 4.12.01.0758 Win9x Hardware	CD
E-Sport mtw Spielerforum	108
E-Sport-Star Fatality	22
Eurofighter Typhoon v1.1 (d) Update	CD
Europa Universalis v1.09 (d) Update	CD
Evil Islands v1.06 (d) Update	CD
Feuerwehr 3D	102
Freelancer	46
GameSpy 3D v2.53 Hardware	CD
Gamespy Tools	CD
Gangsters 2	94
GeForce Tweak Utility 3.2 Hardware	CD
Grand Prix Legends ab v1.2 (d) Update	CD
GTA 3 Trailer Video	CD
GTA 2 Spielerforum	114
Half-Life & Counter-Strike Spielerforum	104
Half-Life Blue Shift	78
Heroes Chronicles	101
Hired Team Trial Patch 1 (d) Update	CD
House of the Dead 2	92
Hz-Tool 1.4 Hardware	CD
I-War 2	84
Journeys End Demo	CD
Leadfoot Demo	CD
Leserbriefe	130
Logitech Mouseware 9.28 Build 44 Hardware	CD
Matrox G400, G400Max Win9x Hardware	CD
Max Payne Video	CD
Medal of Honor	40
Merchant Prince 2 Demo	CD
Moorhuhn Winter-Edition	102
Mr. Driller	101
NASCAR Racing 4 v1.1.0.0 (int) Update	CD
Need for Speed 5 Spielerforum	112
Neverwinter Nights	64
Nvidia Detonator 11.01 Win9x Hardware	CD
NVmax 2.0 Build 2084 Hardware	CD
Off-Road Redneck Racing Demo	CD
Operation Flashpoint	70
Operation Flashpoint Tipps & Tricks	150
Panzer Elite v1.08 (d) Update	CD
PC-Action-Masters	18
Planetside	48
PowerStrip 3 Beta Hardware	CD
PowerVR KYRO Hardware	CD
Praetorians	54
ProRally 2001 Pentium 4 fix (int) Update	CD
RadeonTweaker 1.0.0 Hardware	CD
Real DOS Mode Patch Hardware	CD
Red Faction Video	CD
Red Faction	44
Republic	60
Return to Castle Wolfenstein	34
Riva Tuner 2.0 RC 4.1 Hardware	CD
Roland Garros 2001	102
S.W.I.N.E.	52
Siedler 4 Spielerforum	126
Sigma	56
Sims Online	58
Sims Ville	58
Soldier of Fortune 2	38
Soldiers of Fortune 2 Video	CD
ST Voyager: Elite Force Add-on	92
Star Trek Voyager – Elite Force v1.2 (d) Update	CD
Starcraft Spielerforum	124
Starcraft Brood War v1.08b (e) Update	CD
Starcraft v1.08b (e) Update	CD
Startopia Demo	CD
Startopia	98
Startopia Tipps & Tricks	153
Stronghold Castle Attack Demo	CD
Tank Time Demo	CD
Tribes 2 Tipps & Tricks	143
TV-Tool 5.01 Hardware	CD
Unreal 2	42
Unreal Tournament Spielerforum	106
Wardoves	101
Werner 100% Schwarzarbeit Demo	CD
Werner	102
WinZip Tools	CD
X-tension v1.2 - v2.1 (d) Update	CD
X-tension v1.3 - v2.1 (d) Update	CD

Rechtschreibprüfung?

Nicht schlecht staunte unser treuer Leser Marco Schäfer, als er beim Schreiben des Wortes „Monatsende" die Buchstaben „t" und „s" verdrehte. Anstelle des richtigen Wortes schlug ihm die Rechtschreibprüfung von Word seltsamerweise etwas vollkommen anderes vor ...



Worte des Monats

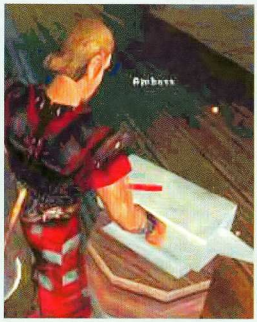
Hallo,

ich suche 'nen Auto-Rennspiel, welches nicht so hohe Anforderungen an das System stellt und **das sinnvoll mit der Maus zu lenken** ist!

Quelle: E-Mail eines der Redaktion bekannten Lesers. Wer weiterhelfen kann, wende sich vertrauensvoll an leserbriefe@pcaction.de.

Fundsachen – Neulich in Gothic





Einen ganz schön heldenhaften Recken hat unser Leser „MenaceTTE" bei Piranha Bytes' Rollenspiel *Gothic* entdeckt. Da dieser dummerweise seinen Hammer verscherbelt hat, wird das neue Schwert einfach mit der bloßen Hand geschmiedet. Das waren noch Männer damals ...

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION

ERSCHEINT AM 18. JULI

Tests zu Anachronox, Die Völker 2, Großes Anno-1503-Special

Von wegen Sommerloch! Neben den ausführlichen Tests zu *Die Völker 2* und *Anachronox* dürfen Sie sich nächsten Monat auf unser großes *Anno 1503*-Special freuen.

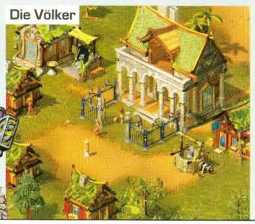
Anno 1503



Anachronox



Die Völker



AUSSERDEM ...

Tipps & Tricks zu Half-Life Blue Shift, Alone in the Dark 4 und vieles mehr!

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

Helden leben lange. Legenden sterben nie.



LEGENDS of Might and Magic™

NEW WORLD COMPUTING

INFOGRAMES

http://www.de.infogrames.com

3DO™

Back to the roots! Sniper Rifle, Impact Hammer und Rocket Launcher bleiben heute kalt. Echte Männer ziehen mit Streitaxt, Armbrust, Feuerball oder dem legendären Excalibur durch das Land. Kämpfe mit bis zu 16 Spielern in ultimativen Schlachten und zeige den anderen, wo der Hammer hängt. Be a hero. Become a legend.



© 2001 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Legends of Might and Magic, Might and Magic, New World Computing , and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the US and other countries. all other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company.

