08/2001 DM 9,99

ös 80,-	sfr 9,90	lfr 225,-	bfr 225,-	hfl 12,50
dkr 40,-	Lit 12.000	DR 1.600	Pta 950,-	ß 50714

Getestet: Anachronox • Diablo 2 Add-On • Die Völker 2 u. v. m.

PC ACTION

Lust auf Computerspiele

PC ACTION

2 CD-ROMs

NEU: 7 aktuelle Demos & Spiele-Videos

PC-Action-Masters: 1 Gigabyte CS- und UT-Demos plus Videozusammenfassung

DAS FINALE 2001 PC ACTION MASTERS MIT VIDEOS & DEMOS

KONKURRENZ FÜR COUNTER-STRIKE UND CASTLE WOLFENSTEIN? +VIDEO!

Hidden & Dangerous 2

Das müssen Sie gesehen haben: die neue Multiplayer-Herausforderung



STEVIE CASE IM INTERVIEW +VIDEO!

Das Play-Girl

Von der Profi-Zockerin zur Spiele-Designerin

IRRE KOMISCH, VÖLLIG ABGEFAHREN +VIDEO!

Anachronox

Test des Monats: Reisen Sie per Anhalter durch dieses galaktische Abenteuer!

COUNTER-STRIKE

Enthüllt!

CONDITION ZERO

Die Einzel- und Mehrspieler-Sensation?
32 Missionen, 16 Maps, 8 neue Waffen

7 Spiele-Demos, 7 Videos, über 700 Megabyte Patches, Tools, Hardware-Treiber und Add-Ons



Demo-Premiere: Bacteria

Außerdem: Alone in the Dark 4, Gorasul (neu), Echelon (neu) u. v. m.

7 aktuelle Zocker-Videos:
u. a. Anachronox, Wiggles, PC-Action-Masters-Finale, Hidden & Dangerous 2 u. v. m.

Über 500 MB Gratis-Add-Ons für Ihre Lieblings-Spiele:

- **Counter-Strike:** Botpack 9.5, Server-Watch 3.0e, Demos der PCA-Masters
- **Unreal Tournament:** Nights-Edge-Mod, Maps
- **Black & White:** B&W-Patch (Beta), drei neue Skins sowie Model- und Map-Editor
- **Diablo 2:** Modifikation „Hell on Earth", neuester Patch 1.09b

Spieletipps: Half-Life: Blue Shift • Operation Flashpoint u. v. m. Hardware: Schneller mit SCSI

4 395002 709997 08

Das tatsächliche Aussehen des Produktes kann von dieser künstlerischen Darstellung abweichen.

Gratis Logitech Maus von QDI

Sommer - Aktion (16 Juli - 31 August 2001)

Pro Legend QDI Mainboard gibt es eine Logitech Maus gratis dazu.

(Gültig nur für K7E, K7B, A10B/F, A12, KD7 oder SX5EP).

Nur solange der Vorrat reicht.



KinetiZ 7E

CPU: Athlon®/Duron®
Chipsatz: VIA KT-133A/ VIA VT82C686B
Formfaktor: ATX/1AGP/1AMR/5PCI/1ISA
Onboard: AC'97 Audio



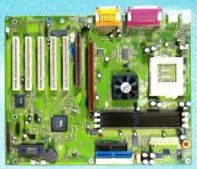
KinetiZ 7B

CPU: Athlon® B / AMD Duron®
Chipsatz: VIA KT-133/ VIA VT82C686B
Formfaktor: ATX/1AGP/1AMR/5PCI/1ISA
Onboard: AC'97 Audio



Advance 10B/F

CPU: Pentium®III/Celeron®/Cyrix®-III
Chipsatz: VIA VT82C694X/ VIA VT82C686B
Formfaktor: ATX/1AGP/1AMR/5PCI/1ISA
Onboard: AC'97 Audio (A10B)



Advance 12

CPU: Pentium®III/Celeron®/Cyrix®-III
Chipsatz: VIA VT8633/ VIA VT8233
Formfaktor: ATX/1AGP Pro/1ACR/5PCI
Onboard: AC'97 Audio



KuDoz7

CPU: Athlon®/Duron®
Chipsatz: VIA KT266/ VIA VT8233
Formfaktor: ATX/1AGP/1ACR/5PCI
Onboard: AC'97 Audio



SX5EP

CPU: Pentium®III/Celeron®/Cyrix®-III
Chipsatz: Intel82815EP(MCH) / Intel82801BA (ICH2)
Formfaktor: ATX/1AGP /1CNR/6PCI
Onboard: AC'97 Audio





QDI System Handel GmbH
Habichtstr. 41
D - 22305 Hamburg
Tel: 040 61 13 53 16
Fax: 040 61 13 52 17

LEGEND QDI WORLDCLASS MAINBOARD

www.qdi.nl
qdigermany@compuserve.com

StepEasy LogoEasy SpeedEasy BootEasy

SOMMERLOCH DES GRAUENS

Alle Jahre wieder packt die Spieleindustrie Badehose und Schnorchel ein und zieht gen Süden. Die Redaktion der PC Action blickt ungläubig ihren Chefredakteur an, der soeben mit leeren Händen das Büro betritt ...

Sechs Redakteure im Chor: Müüüüüüüllllliiiiiiiii, wo sind die Spiele?

Christian Müller schaut beschämt zu Boden: Ach, ihr kennt das doch im Sommer. Wenig fetzige Produkte, die Leute sind alle im Urlaub und ...

Harald Fränkel: Jetzt hören Sie aber auf. Es muss zumindest das eine oder andere Spiel da sein. Wir können ja schlecht unser Heft mit Leserbriefen füllen, oder? Bezold, fangen Sie schon mal mit dem Briefeschreiben an.

Benjamin: Wir hätten da doch noch den *Trainsimulator*, der ist sicherlich so sechs bis acht Seiten wert.

Alexander Geltenpoth: Ruhe, Bezold! Ich hab da eine Idee. Wieso klingeln wir nicht einfach auf den Handys der PR-Manager durch und drohen mit einem deftigen Besuch am Urlaubsort?

Tanja Bunke: Gute Idee. Und wenn sie nicht spuren, bekommen wir zumindest endlich mal wieder Sonnenlicht ab.

Christian Sauerteig: Ich könnte den Jungs und besonders den Mädels aber auch eines meiner Ständchen vorträllern. *grinst schelmisch *

Joachim Hesse: Nun mal langsam, Herr Sauerteig. Wir wollen die Spielehersteller doch nicht zu Tode erschrecken.

Christian Müller: Das ist doch alles totaler Irrsinn. Es nimmt doch niemand freiwillig sein Handy mit in den Urlaub.

Die Redakteure begreifen den Wahrheitsgehalt von Müllers Aussage und sehen angsterfüllt dem Sommerloch entgegen.



Foto: Dirk Kartscher

Die Redaktion



Christian Müller, 33
Actionspiele, Simulationen
... erholt sich erst einmal ausgiebig vom 48-Stunden-Organisationsmarathon des Finalwochenendes der PC Action Masters.



Harald Fränkel, 31
Actionspiele, Sportspiele
... hasst Sonne und Hitze, übt zu Hause Regentänze und baut für die Erfinder der Jalousien und Ventilatoren einen Gedenkschrein.



Alexander Geltenpoth, 27
Strategie, Rollenspiele
... hält bei dem Wetter nichts vor dem Computer: Er entflieht in den nächsten Biergarten. Prost!



Joachim Hesse, 27
Action, Rennspiele und Adventures
... freut sich auf die erste Pool-Party des Jahres und sagt dem GTA-Spielerforum auf Wiedersehen (unbedingt lesen!).



Tanja Bunke, 24
Actionspiele, Strategie und Simulationen
... freut sich auf ein erholsames Wochenende bei ihrer Familie in Leichlingen und grüßt mal die Adoptivfamilie Söllingers.



Christian Sauerteig, 20
WiSims, Renn- und Sportspiele
... bedauert den Ferienbeginn der benachbarten Mädchenschule und vergnügt sich in der Zwischenzeit auf Ibiza.



Benjamin Bezold, 22
Online-Spiele und Simulationen
... verbringt ein paar lauschige Tage an der See und lässt sich dabei von seinem Schatz mal so richtig verwöhnen.

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



ENTHÜLLT!

Counter-Strike Condition Zero

Seite 48

So wollen die Half-Life-Entwickler von Valve den Multiplayer-Shooter auch für Einzelspieler interessant machen.

VIDEO AUF CD Seite 40

E-Sport-Stars: Stevie Case



PC Action hat die amerikanische Zocker-Amazone getroffen und mit ihr über Frauen in der Spieler-Szene, Design und professionellen E-Sport geplaudert.

VIDEO AUF CD Seite 56

Hidden & Dangerous 2



Filmreifes Grafikspektakel: Illusion Softworks' Kriegssimulation muss sich gegen Operation Flashpoint, Medal of Honor und Castle Wolfenstein behaupten.

Rubriken

Auftakt . . . 3
Bestseller . . . 136
Die letzte Seite . . . 178
Die Redaktion . . . 3
Hit-Countdown . . . 137
Hotlines . . . 137
Impressum . . . 107
Inhalt Cover-CD-ROM . . . 8
Inhalt Spieletipps . . . 141
Inhaltsverzeichnis . . . 4
Inserentenverzeichnis . . . 132
Leserbriefe . . . 130
Neustart . . . 128
So werten wir . . . 76

Aktuelles

Actionspiele . . . 14
Adventures und Rollenspiele . . . 18
Budgetspiele . . . 27
Onlinespiele . . . 24
Simulationen . . . 22
Spiele-Markt . . . 28
Sport- und Rennspiele . . . 20
Strategiespiele und WiSims . . . 16
Vermischtes . . . 26

Blickpunkt

PC Action Masters 2001 – Das Finale . . . 30
Wie sich 88 Jungs an einem Wochenende 100.000 Mark verdienen.

E-Sport-Stars: Stevie Case . . . 40
Karrierefrau: Profi-Zockerin, Spiele-Designerin, Playboy-Bunny

Sunflowers goes America . . . 42
Eine deutsche Spielfirma will die USA erobern.



ab Seite 141

SPIELETIPPS zum Herausnehmen



Half-Life: Blue Shift, Operation Flashpoint u. v. m.

Vorschau

THEMA DES MONATS:

Counter-Strike: Condition Zero 48
Der erfolgreichste Online-Shooter aller Zeiten kommt als Einzelspieler-Variante.

Arx Fatalis 63
Endlich wieder ein Fantasy-Rollenspiel aus der Ich-Perspektive.

Conquest Frontier Wars 74
Was aus Chris Roberts' Weltraum-Echtzeitstrategie-Spiel geworden ist.

From Dusk till Dawn 62
Mit fünf Jahren Verspätung kommt der cineastische Vampir-Schocker als PC-Spiel.

Fußballmanager 2002 72
Wie EA Sports die deutsche Fußball-Manager-Konkurrenz das Fürchten lehrt.

Hidden & Dangerous 2 56
Kann der tschechische Taktik-Shooter gegen Activision und Electronic Arts bestehen?

Necrocide 64
Erstversuch: Grusel-Action von Novalogics Simulationsspezialisten.

Pool of Radiance 2 60
Wie gut wird die Fortsetzung des Rollenspiel-Klassikers wirklich?

Wiggles 66
Made in Germany: das lustigste Strategiespiel, seit es Gartenzwerge gibt.

World War 3 70
Hit-Garantie? Das neue Echtzeitstrategie-Spiel der Earth-2150-Designer.

Tests

TEST DES MONATS: Anachronox 78
Alone in the Dark 4 (dt.) 105
Amiga Classix 3 106
Arabian Nights 106
Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal 90
Diablo 2 – Lord of Destruction 86
Die Völker 2 96
Dr. Jekyll & Mr. Hyde 100
Dragon Riders of Pern 92
Europa Raser 105
Fly! II 105
Halls of Valhalla 106
I-War 2 – The Edge of Chaos (dt.) 103
King of the Road 102
Leadfoot 105
Legends of Might & Magic 106
Pearl Harbor 103
Persian Wars 101
Precision Skateboarding 105
Schizm 94
Shogun Warlords 106
Sleep Walker 103
State of War 103
Train Simulator 104
War Doves 103

Spielerforum

Age of Empires 120
Anstoss 3 .....
Black & White 118
Command & Conquer 122
Diablo 2 112
Die Siedler 4 117
Die Sims 124
FIFA 2001 .....
Flugsimulationen .....
GTA 2 116
Counter-Strike & Half-Life 108
Need for Speed 114
NHL 2001 .....
Starcraft 126
Star Trek Voyager: Elite Force .....
Unreal Tournament 110

Spieletipps

Half-Life: Blue Shift 143
Kurztipps 157
Operation Flashpoint 145
Thema Technik 161

Hardware

Aktuelles 164
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler

Marktübersicht Soundkarten 170
Sieben Soundkarten im Vergleichstest.

nForce: Das Multitalent-Mainboard? .. 166
Neu von Nvidia: das Mainboard für Zocker

ab Seite 170

Marktübersicht Soundkarten



Welche Soundkarte ist die richtige für Sie? Wir haben sieben Klang-Künstler unter die Lupe genommen.

Heft-CDs

PC-Action-CDs

RIESENSPIELEPACKUNG:



7 Demos und 7 Videofilme!
Demos zu
Alone in the Dark 4,
Bacteria,
Leadfoot u. v. m.

Brandheiße Videofilme zu
Hidden & Dangerous 2,
Wiggles,
Anachronox
u. v. m.

EXKLUSIV: PC-ACTION-MASTERS-VIDEO

"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, In
Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer

ALS COMMANDER ERWARTET MAN ENTSCHEIDUNGEN VON DIR. SOFORT.

Soll ich Draconis kämpfen?

Soll ich die hinterlistigen Harkonnen anführen?

Soll ich für die heimtückischen Ordos kämpfen?

Brauche ich weitere Spice-Fabriken?

Brauche ich die Klon-Technologie der Tleilax?

Spiele ich gegen menschliche Gegner oder den Computer?

Soll ich eine "Rush"-Taktik versuchen oder erst meine Basis e. aufbauen?

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

Mit welchen Turmtypen/-Upgrades kann ich meine Basis verteidigen?

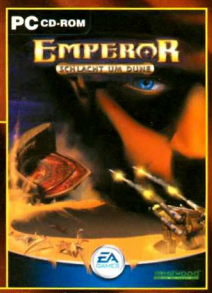
Sollte ich diese Kampagne besser mit einem Freund angehen?

Ich meine Bodentruppen besser in Sicherheit bringen?

Ich auf einen überraschenden Luftangriff vorbereitet?

Ich mich mit den mutigen Sardaukar verbünden?

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.

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



Teil 4 der ausgezeichneten Horrorserie von Infogrames schockt – anders als die Vorgänger – härter, mitten ins Gesicht. Bei unserer spielbaren Demoversion schlüpfen Sie in die Rolle des smarten Detektivs Edward Carnby und schleichen durch den Lustgarten eines düsteren Anwesens. Ihre Ausrüstung: ein Revolver und eine Taschenlampe. Oder haben Sie etwa Angst im Dunkeln?

Genre:	Action-Adventure
Voraussetzung:	P 300, 64 MB
HD-Speicher:	100
Grafik:	OpenGL, Direct3D, DirectDraw
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.aloneinthedark.com
Publisher:	www.infogrames.de

Bacteria



Der renommierte Biochemiker Dr. Michail Rassarow ist schwer krank. Die einzige Heilungschance besteht darin, ein bemanntes Kampfschiff auf mikroskopische Größe einzuschrumpfen und in seinen Körper zu pflanzen. Begeben Sie sich an Bord des Schiffs und bekämpfen Sie in diesem 3D-Action-Spiel Viren und andere Parasiten. Für rund 40 Mark ist *Bacteria* Ende Juli als Download erhältlich.

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 266, 64 MB
HD-Speicher:	60
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Juli
Weblinks:	
Spiel:	www.bacteria-game.com
Publisher:	www.finarts.de

Echelon (dt. Version)



Kampfpiloten haben's 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 Actionspektakel in luftigen Höhen ist das kleine, russische Entwicklerteam Madia, das nicht nur Freunden von *Wing Commander* & Co. eine Menge heißer Dogfights verspricht.

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 266, 64 MB
HD-Speicher:	70
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	In USA erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	http://echelon.bethsoft.com
Publisher:	www.buka.com

Gorasul



Konkurrenz für *Baldur's Gate*? Urteilen Sie anhand der Demoversion selbst, ob dem deutschen Entwicklerteam Silver Style mit *Gorasul* ein Hit gelungen ist. Die 122 MB umfassen neben der Charaktergenerierung den ersten Spielabschnitt. In der Person des Helden Roszondas lösen Sie viele Rätsel und schlagen blutrünstige Monster mit Waffen und allerlei Zaubersprüchen in die Flucht

Genre:	Rollenspiel
Voraussetzung:	P 233, 64 MB
HD-Speicher:	135
Grafik:	Software
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Ende Juli
Wahlinks:	
Spiel:	-
Publisher:	www.jowood.de

Z – Steel Soldiers



General Zod und seine Gefolgsleute sind zurück. Der zweite Teil zum Echtzeitstrategie-Hit *Z* bietet mehr Action im Genre als jedes andere Spiel. Selbst erfahrene Strategen werden in jedem der drei Schwierigkeitsgrade aufs Äußerste gefordert. Die deutschsprachige Demoversion wartet neben einer verbesserten Wegfindung und Steuerung mit einer stärkeren KI als zuvor auf. Unser Tipp: Unbedingt anspielen!

Genre:	Echtzeitstrategie
Voraussetzung:	P 266, 64 MB
HD-Speicher:	65
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Wahlinks:	
Spiel:	www.zsteelsoldiers.com
Publisher:	www.eon-digital.com

VIDEOS

AKTUELLES



PC Action Masters

Die besten Spieler Deutschlands trafen in Nürnberg aufeinander. Wir zeigen Ihnen die Höhepunkte des 100.000-DM-Turniers.



Stevie Case

Mehr von Stevie Case? Gerne! Wir haben mit der *Daikatana*-Leveldesignerin und Ex-Playmate Stevie Case gesprochen.

VORSCHAU



Wiggles

Die Zwerge sind los! Erleben Sie die Wiggles in der aktuellen Beta-Version in Aktion.

ANGESPIELT



Anachronox

So spielt sich *Anachronox*! Werfen Sie mit uns einen Blick auf das schräge Rollenspiel von Ion Storm.

EXTRA



Big Action

Alles hat ein Ende. Big Action auch. In der letzten Folge erfahren Sie alles über den Gewinner und erleben Christian Bohlenteigs Auftritt.



PCA-Werbespot

Ruf mich an! Holen Sie sich den kultigen PC-Action-Werbespot auf Ihren PC!

TRAILER



Hidden and Dangerous 2

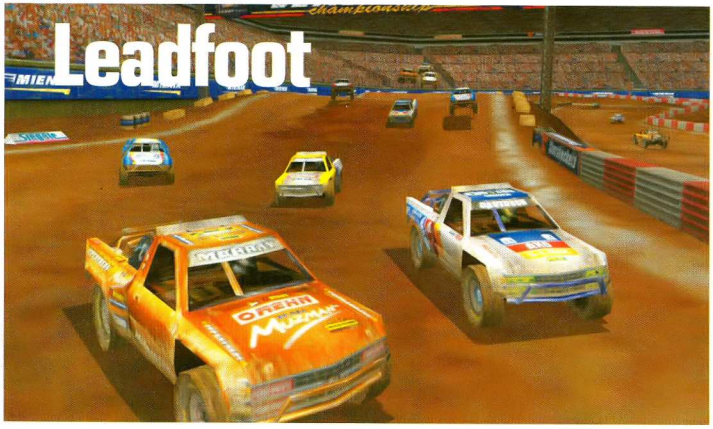
Der effektvoll gemachte Trailer des potenziellen Strategie-Knallers macht Lust auf mehr!



Road Wars

Für den laufenden Sextraum Angelina Jolie hatten im Film *Nur 60 Sekunden* wenige Männer Blicke übrig. Schuld waren zahlreiche Autoklassiker links und rechts der Schönen: Mustangs und Corvettes. Geschosse dieses Kalibers dürfen Sie in *Road Wars* über illegale Strecken prügeln. Am Rand stehen automatische Geschütze, die Ihnen die Ideallinie versauen wollen. Machen Sie sich also bereit für abrupte Lenkmanöver. Aus vier Piloten können Sie Ihren Lieblingscharakter wählen, dann ein Spontanrennen auf einem spitzgewinkelten Stadt- sowie auf einem lang gezogenen Waldkurs fahren und später in der Garage tunen, um beim nächsten Mal einige Sekunden zu sparen.

Genre:	Rennspiel
Voraussetzung:	PII 300, 64 MB
HD-Speicher:	65
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	-
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.warcry.com
Publisher:	-



Leadfoot beweist eindrucksvoll das Faible der Amerikaner für extravagante Autorennen. Mit einem Pick-up heizen Sie über halsbrecherische Off-Road-Pisten. Unsere spielbare Demoversion wartet mit zwei Strecken und Fahrzeugen auf. Besonderen Wert legt *Leadfoot* auf eine realistische Fahrphysik, die fahrerisches Können voraussetzt.

Genre:	Rennspiel
Voraussetzung:	P 266, 32 MB
HD-Speicher:	40
Grafik:	Direct3D, Glide
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	-
Publisher:	www.take2.de

Hardware-Treiber und Patches

Hardware-Treiber
Asus V82x V7x V6x V38x V34x Win9x 12.60 final
Ati Radeon 4.13.7115 Win9x Me Beta
Ati Rage 128 4.13.7110 Win9x Me Beta
ELSA Riva TNT – GeForce3 Win9x WinMe 12.40
Game Theater XP 2.02 Win9x Me
Hercules Nvidia-Grafikkarten Win9x Me 12.40
Kyro I, II Referenztreiber Win9x Me 1.07.0111
Logitech WingMan Software 4
Nvidia 3D-Brillen-Treiber 12.40 Win9x
Nvidia Detonator 12.41 Win9x Me offiziell (Installer)
Nvidia Detonator 12.41 Win9x Me offiziell (Zip)
Nvidia Detonator 12.41 WinNT4 offiziell (Installer)

Patches
Alarmstufe Rot 2 v1.006 (d)
Anstoss Action mit Anstoss 3 v1.10 (d)
Anstoss Action v1.1 ohne Anstoss 3 (d)
Conflict Zone v1.2 (d)
Diablo v1.09b (e)
Die Siedler 4 v1.08.872 (d)
Die Siedler 4 v1.08.872 von 1.00.756 (d)
Emperor – Battle for Dune v1.06 (d)
Emperor – Battle for Dune v1.07 (d)
Gangsters 2 – Vendetta v1.05 (d)
Gothic Kyro 2 fix (d)
Imperium Galactica 2 v1.06 (d)
MDK 2 v2000.2 (d)
No One Lives Forever v1.003 (int)
Operation Flashpoint Windows 2000 fix (d)
Rune v1.07 (int)
Serious Sam The First Encounter v1.02 (d)
Serious Sam v1.02 (d)
Sudden Strike Forever Patch #3 (d)
Z – Steel Soldiers v1.20 (d)

HIGHLIGHTS AUS DEN SPIELERFOREN

SPIELERFORUM

Age of Empires 2
Zufallskarte der Ensemble Studios: ES@Seasons, The_Sheriff in Aktion: ein gespeichertes Beispiel für *Age of Kings*.

Black & White
B&W-Beta-Patch, Patch Uninstaller, Skins: Teddybär, Pandabär, Schildkröte, Tools: Modelviewer, SculptEd, Map Express Editor

Command & Conquer
Alarmstufe Rot 2 v1.006 (d), Editor: FinalAlert 2 Beta 1

Diablo 2
Mod Hell on Earth, Patch v1.09b

Die Siedler 4
Patch 1.07, 4; Neue Karten für Siedler 4

Die Sims
Möbel-Sets, Damen-Skins

Flugsimulationen
Demoversion der Blue Arrow FS P-38 Lightning

GTA
Schriftart (GTA 3), Telefonate-Mod (GTA 2), Neue Karte (GTA 2), Sechs neue Fahrzeuge (GTA 2), Neuer Mod (GTA 1), DMA-Cars (GTA 1)

Half-Life – Counter-Strike
Botpack 9.5, Server Watch 3.0e, Config-Dateien der deutschen Topclans

Need for Speed
Ford Thunderbird (NfS 4), Pagani Zonda C12 (NfS 4), Porsche 911 Ruf RGT (NfS 4), Mercedes S55 AMG (NfS 4), Opel Corsa, Beast Dragster

Starcraft
Demo-Sammlung von Wettkämpfen

Star Trek Voyager – Elite Force
Neue Maps: Borg Conflict, Teleport Captures, The Doom, Up And Down

Unreal Tournament
Nights Edge UT-MOD, Maps: DM-ADG-Pirates, DM-Suntzu, DM-Tangonis

Spielerforum GTA: Telefonate-Mod (GTA 2)



GTA 2-Fans aufgepasst! Diesen Monat servieren wir Ihnen einen ganz besonderen Leckerbissen auf den Bildschirm! Dank des Kartendesigners Christian Scheb können Sie mit den Mitgliedern der weltbekannten Band Abgehörte Telefonate eine Spritztour durch die *GTA 2*-Straßen unternehmen. Der umfangreiche Mod bietet alles, was das Herz begehrt.

Spielerforum Half-Life – Counter-Strike: Config-Dateien



Einen echten Leckerbissen bietet Ihnen diesen Monat unser *Half-Life*-Spielerforum. Auf unserer Cover-CD finden Sie die Config-Dateien der acht besten Clans, die Ende Juni auf dem PC Action Masters in Nürnberg vertreten waren. Spielen wie die Profis – mit den über 40 Config-Dateien Deutschlands Top-Spieler kein Problem mehr!

Spielerforum Unreal Tournament: Maps: DM-ADG-Pirates, DM-Suntzu, DM-Tangonis



Die beiden Spieler [ADG] Haudi und PanTast nahmen sich des Piratenlebens an und kreierten einen atmosphärischen *Unreal Tournament*-Level, sozusagen von Spielern für Spieler. Neben der typischen Seeräuberfestung und den zugehörigen Hütten laden ein Schiffswrack am Strand und dunkle Räuberhöhlen zur Feindeshatz ein.

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.poalZulu
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."

[pG]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."

[pG]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

Max Payne

Action Feuer frei! Max Payne macht noch diesen Monat New York unsicher.



Die fotorealistische Grafik von Max Payne ist mehr als beeindruckend (oben). Rechts: Unser Held trifft sogar im Rückwärtsgang.

Keine Panik: An den Gerüchten, dass die Veröffentlichung von *Max Payne* womöglich auf Herbst dieses Jahres verschoben werden könnte, ist nichts dran – das jedenfalls erklärte uns ein Firmensprecher von Take 2 kurz vor Redaktionschluss. Spätestens in der 31. Kalenderwoche (ab dem 30. Juli) soll der heiß ersehnte Ego-Shooter mit der Edel-Optik erhältlich sein. Um Ihnen die Wartezeit ein wenig zu versüßen, haben wir zwei neue Screenshots für Sie aufgetan.

Info: www.take2.de

Return to Castle Wolfenstein

Action Neue Infos veröffentlicht



Alles im Griff: Vor dieser Talsperre schiebt ein Soldat Wache.

Entwickler Gray Matter kündigte an, die Spieler auch bei *Return to Castle Wolfenstein* mit einer Vielzahl von Tools via Internet zu versorgen. So werden bereits vor der angedachten Veröffentlichung gegen Jahresende Mod- und Level-Editoren verfügbar sein. Geplant ist ferner eine Demo, die zeitnah mit dem eigentlichen Spiel erscheint. Des Weiteren haben die Macher ein Gerücht aus der Welt geräumt: Einen kooperativen Mehrspielermodus wird es definitiv nicht geben.

Info: www.activision.com

Terminator

Action Auf Arnolds Spuren

Infogrames hat sich die Rechte an den *Terminator*-Filmen (mit Arnold Schwarzenegger) gesichert und will dazu vier Spiele entwickeln. Die Titel orientieren sich eng an der Vorlage: Demzufolge erwarten Sie das postapokalyptische Szenario in der Zukunft ebenso wie die Zeitreisen in die Gegenwart. Das erste Spiel soll im Frühjahr 2001 erscheinen.

Info: www.infogrames.com

Ich mein' ja nur



Das Morden geht weiter.

Duke Nukem? Max Payne? Doom 3? Pah! Wer wartet schon auf derartige Wühltisch-Platzverschwender? Billiardenfach verkaufen lässt sich heutzutage doch nur noch Qualitätsware. Moorhuhn 3 zum Beispiel, das im Herbst erscheint (Hurra, hosianna usw.). Seit ein erstes Bild aufgetaucht ist, das einen Fisch zeigt, rätseln Fans in einschlägigen Foren bereits über die unglaublich vielen, bestimmt wieder vorhandenen neuen Features. Dürfen wir dank Schnorchel-Upgrade endlich auch nordschottische Schwanzlurchkarpfen töten? Oder die blöden Flattervieher wenigstens in einem endlich vorhandenen See ertränken? Ich kann's kaum erwarten.

Harald Fränkel

Bloodline

Ego-Shooter **Monsterjagd im Irrenhaus**

Sie schlüpfen in die Rolle des Rechtsanwalts Jim Card, der einen Psychiater vor Gericht verteidigen soll. Dieser steht unter Mordverdacht, nachdem es in seiner Nervenklinik zu einer Reihe von Gräueltaten gekommen ist. Um die Hintergründe besser zu verstehen, begibt sich der Held in das Sanatorium – und landet in der Hölle: Es warten vier Episoden, bei denen Sie es mit 40 unterschiedlichen Horrorgestalten zu tun bekommen. Je nachdem, wie Sie handeln, soll das Spiel anders enden. Die tschechische Softwareschmiede Zima will den Titel Ende des Jahres fertig stellen, hat aber noch keinen Vertriebspartner gefunden.

Info: www.bloodline.cz/indexen.htm



Würden Sie diesen beiden Herren gerne begegnen? Bloodline macht's möglich.

Wer sich bei einem Horrorspiel auf einem Friedhof herumtreibt, muss sich nicht wundern, wenn er Magersüchtige trifft.



Spider-Man

Action **Schwingen und schlagen**

Im September soll das PlayStation- und Dreamcast-Spiel im Vertrieb von Activision für den PC erscheinen. Sie schwingen am altbekannten Spinnenseil durch die Gegend und tun vor allem eins: Bösewichte in bester Prügelspielmanier vermöbeln.

Info: www.activision.de/games/spiderman

Chaser

Ego-Shooter **Auf der Flucht**



Der Ego-Shooter im Vertrieb von Fishtank Interaktive erinnert an den Schwarzenegger-Film *Total Recall*. Als Agent mit Gedächtnisverlust stehen Sie auf der Abschussliste des Militärs und rivalisierender Banden. Erscheinen soll der Titel im Herbst.

Info: www.chasergame.com

Außerdem

/// **Deus Ex 2** und **Dark Project 3** werden auf der **Unreal-2-Engine** entwickelt – das haben Projektleiter Warren Spector und seine Jungs jetzt entschieden. /// **id Software** will auf der QuakeCon vom 9. bis 12. August *Doom 3* und außerdem ein bislang unbekanntes Projekt näher vorstellen. /// Zum Spiel **Soldier of Fortune 2** existiert mittlerweile eine **offizielle Homepage** unter www.ravensoft.com/soldier2.html. /// **Rage** arbeitet eifrig am *Incoming*-Nachfolger **Incoming Forces**. ///

Nothing is for sure – except your fear.



PSG 6/01

OPM 7/01

Maniac 7/01

PlayStation2 7/01

Players 7/01

playPlayStation 6/01

PS Gamer

BravoScreenfun Nr. 6



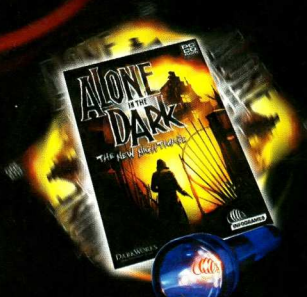
ALONE IN THE DARK

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 St. 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 Enterprises, Ltd. GAME BOY is a trademark of NINTENDO CO. Ltd. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. PIMENT - RC Paris B 316 486 406.

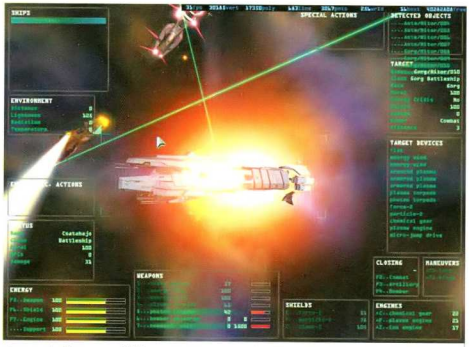
Ich mein' ja nur



Teure Meinungsäußerung

Demokratische Rechtsstaaten brüsten sich gerne mit Grundrechten wie der freien Meinungsäußerung. Gerade das Internet sollte es jedermann ermöglichen, seine Meinung einem breiten Publikum vorzutragen, doch weit gefehlt: Große Institutionen besitzen Mittel und Wege, unliebsame Internetadressen abzuschießen, indem sie die Betreiber unter dem Vorwand des Wettbewerbsrechts vor Gericht schleifen. Dieses Schicksal blüht der Domain www.rundfunkgebuehr.de, deren Betreiber in naher Zukunft vermutlich mehrere Hunderttausend Mark Strafe abdrücken oder ein paar Monate auf ungefilterte Luft verzichten muss. Der arme Kerl hat sogar ein Spendenkonto eingerichtet, um seinen Prozess gegen die Öffentlich-Rechtlichen zu finanzieren. Das bleibt wohl ein Tropfen auf den heißen Stein. Armes Deutschland!

Alexander Geltenpoth



Je nach Raumschiffausstattung steht Ihnen in den Kampfsequenzen eine riesige Auswahl an Möglichkeiten zur Verfügung.

Imperium Galactica 3

Strategie **Exodus der Menschheit**

Aliens besetzten die Erde und nur ein einziges Kolonieschiff ist der Katastrophe entkommen. In *Imperium Galactica 3 – Genesis* obliegt es Ihnen, dieses Schiff zu finden, damit neue Planeten zu besiedeln und schließlich so viel Macht aufzubauen, dass Sie die Erde zurückerobern können. Die wichtigsten Spielinhalte bestehen aus strategischen Weltraumschlachten in Echtzeit und der Verwaltung der Ressourcen für Kolonisierung, Forschung und Bau neuer Raumschiffe. Laut CDV soll der nächste Teil des Weltraumklassikers im ersten Quartal 2002 erscheinen.

Info: www.cdv.de

Siedler 4 Add-on

Aufbaustrategie **Trojanisches Pferd im Anmarsch**

Bereits diesen Monat erscheint ein Mission-Pack zu *Siedler 4*, das neben fünf Kampagnen mit je zehn Missionen auch einen Editor enthalten soll. Doch erst im September will Blue Byte ein richtiges Addon veröffentlichen, in dem als zusätzliches Volk die Trojaner eine der Hauptrollen spielen. Als Gegner muss wieder das bekannte Dunkle Volk herhalten.

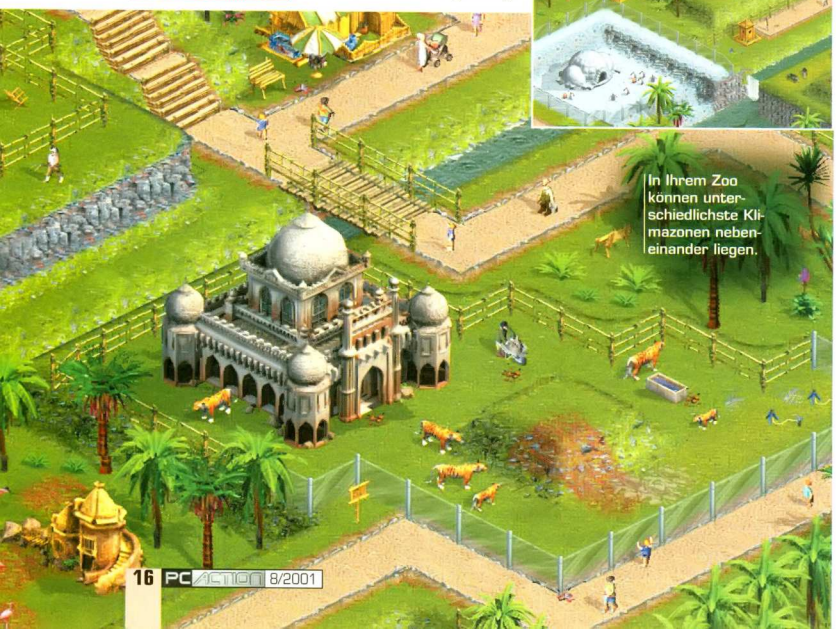
Info: www.bluebyte.net



Der putzige kleine Siedler-Schamane entfesselt seine magischen Fähigkeiten.

Wildlife Park

Wirtschaftssimulation **Besuch im SimZoo gefällig?**



In Ihrem Zoo können unterschiedlichste Klimazonen nebeneinander liegen.

Als Eigentümer und Manager sollen Sie einen Tierpark möglichst attraktiv für die Besucher gestalten. Dazu stehen Ihnen über 50 wilde Tierarten zur Verfügung, die in unterschiedlichen Klimazonen und vor passender Vegetation realistisch und dreidimensional animiert sind. Frühestens nächstes Jahr sollten Sie darauf achten, dass keine Tiger aus ihrem Gehege ausbrechen, denn laut Vertriebspartner Fishtank ist eine frühere Veröffentlichung nicht geplant.

Info: www.fishtankgames.de

Außerdem

/// Laut Ubi Soft wird das ursprünglich für Ende 2001 geplante **Battle Isle Dark Space** nicht veröffentlicht. Die amerikanische Softwareschmiede setzt die Entwicklung aber unter einem neuen Namen fort. /// Pünktlich zur Tour de France erschien in Belgien, Frankreich und England der **Cycling Manager**. Info: www.cycling-manager.com /// Das rundenbasierte Fantasy-Strategiespiel **Etherlords** soll bereits im Oktober erscheinen. ///

© 2000 Software 2000 und Bundesliga Manager X sind eingetragene Warenzeichen der Firma Software 2000.



PC ACTION GOLD 85%

"Der Altmeister feiert ein grandioses Comeback!"

Das Saisonfinale hat alles gezeigt, was König Fußball ausmacht. Jetzt bist du dran.

Andere spielen nur Fußball. Du spielst Schicksal.



unser Internetpartner

Bild interactive

Jetzt mit Karrieremodus unter www.bundesligamanager.de

SOFTWARE 2000

Ich mein' ja nur



Faules Spiel

Oh fein, eine weitere E-Mail, die mich auf eine Internetseite mit dubiosen Spielen verweist. Die normale Prozedur hieße nun, draufschauen, E-Mail löschen und vergessen. Nach einer kurzen Besichtigung der Seite erblicke ich jedoch den Satz „Kämpfen Sie in der Arena gegen andere Gladiatoren". Dann mal schnell registrieren und ab in die Arena. Denkste. Anstelle von heißen Gefechten kriege ich jetzt tagtäglich Benachrichtigungen über absolvierte Schlachten. „Sie erhalten XX Erfahrungspunkte und XX Gold". Klasse, und nun? Sieht so unsere Spielezukunft aus? Ich hoffe nicht. Und statt mir auf der Suche nach dem Sinn des Humbugs weiterhin das Hirn zu zermartern, greife ich lieber zum Zauberstab und metzle selber ein paar Gestalten nieder.

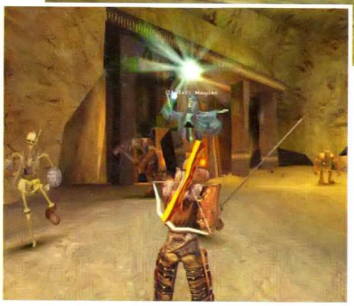
Tanja Bunke

Gothic

Rollenspiel **Nachfolger geplant?**



Darf sich die Fangemeinde von Gothic bald auf eine Fortsetzung freuen?



Die Gerüchteküche brodelt: Aus einer gut unterrichteten Quelle erfuhren wir, dass Phenomedia und Piranha Bytes derzeit an einer Fortsetzung für den Rollenspiel-Knaller *Gothic* werkeln. Ob es sich dabei um eine Zusatz-CD oder sogar um *Gothic 2* handelt, ist bislang unklar. Tom Putzki, Marketing- und PR-Direktor von Phenomedia, wies diese Behauptungen auf Anfrage jedoch entschieden zurück.

Info: www.phenomedia.de

Conseal

Action-Adventure **Begeben Sie sich auf Terroristenjagd!**





Selbst ist die Frau: In Tomb-Raider-Manier schleichen Sie durch die grüne Hölle und jagen eine Gruppe von Terroristen.

Im Gegensatz zu den kursierenden Gerüchten um den *Gothic*-Nachfolger liegt eine offizielle Meldung zu Phenomedias neuestem Streich vor – dem 3D-Action-Adventure *Conseal*. Terroristen halten eine geheime Militärbasis besetzt, die Sie als einzige Überlebende eines Hubschrauberabschusses in fünf Levels zurückerobern müssen. Sie entscheiden, ob Sie das Ganze mit List und Tücke bestreiten oder auf die Rambo-Tour zurückgreifen. Erhältlich im 4. Quartal 2001.

Info: www.phenomedia.de

Außerdem

/// Ab sofort ist das **dritte Kapitel** zum Rollenspiel **Siege of Avalon** von Digital Tome und Blackstar erhältlich. Infos unter www.avalon-game.de /// Ende 2002 dürfen die Lämmer auch auf dem PC schweigen. Arxel Tribe und Universal Studios schrauben derzeit an einem **Action-Adventure** zur **Hannibal-Lecter-Saga**. Mehr dazu auf www.arxeltribe.com ///



Divine Divinity erinnert an einen Diablo-Klon.

Divine Divinity

Rollenspiel **Mit Schwert oder Zauberkraft**

Rollenspieler, Augen auf: CDV veröffentlicht am 14. September das von den Larian Studios entwickelte Magie-Epos *Divine Divinity*. Mit Ihrer Spielfigur reisen Sie durch ein gefährliches Land und entwickeln sich in einer von drei Klassen mit über 96 Fähigkeiten weiter. Es warten zahlreiche Aufträge, außerdem erheben Sie Zauberstab oder Schwert gegen Monsterhorden.

Info: www.divinedivinity.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.



Ich mein' ja nur



Mann, war das geil!

Mach ich mich jetzt komplett zum Affen, wenn ich zugebe, fast die komplette erste Big-Brother-Staffel mit Jürgen, Zlatko und Diplomatensohn Alex geguckt zu haben? Drei Monate zwischen 20.15 und 21.00 Uhr kein Leben gehabt zu haben? Vielleicht – aber ist es nicht traurig, welches Schicksal das Container-TV ein Jahr danach ereilt hat? Es ist tot! Keine Sau interessiert sich für die purzelnden Pfunde bei Big Diet!, kein Hahn kräht mehr nach dem Nominator. Zlatko kündigte an, nach Australien auszuwandern und dort eine Kfz-Werkstatt zu eröffnen, Jürgen fliegt einmal die Woche an den Ballermann und singt dort mit ein paar Sangria-Leichen seine Lieder. Und Diplomatensohn Alex? Der hat zuerst Jenny Elvers geschwängert und ist jetzt mit dem Playmate des Jahres Gitta Saxx liiert – immerhin etwas!

Christian Sauerteig



Madden 2002

Sportspiel **Eier-Jagd geht weiter**

Football erfreut sich auch in unseren Breitengraden immer größerer Beliebtheit. Grund genug für EA Sports, auch dieses Jahr eine neue Version seiner Football-Simulation zu veröffentlichen. *Madden 2002* bietet eine komplett neue Grafik-Engine, alle gängigen Daten der aktuellen NFL-Saison und einen erweiterten Online-Modus. Kick-off ist im November.

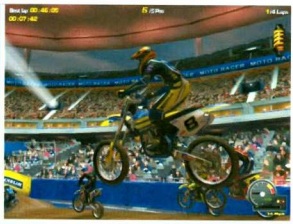
Info: www.easports.com



Madden 2002 bietet alle aktuellen Spieler der neuen NFL-Saison.

Moto Racer 3

Rennspiel **Heißer Herbst mit heißen Öfen**





Spektakuläre Stunts und spannende Rennen sollen auch den dritten Teil der Serie auszeichnen.

Die französische Softwareschmiede Delphine Software hat erste Infos und Screenshots zu *Moto Racer 3* veröffentlicht. Die beiden Vorgänger begeisterten Freunde flotter Zweirad-Action und auch der dritte Teil verspricht mit fotorealistischen Grafiken und Animationen, einer akkuraten Fahrphysik sowie einer Vielzahl herausfordernder Strecken und Stunts eine Menge. Angepeilter Erscheinungstermin ist Oktober.

Info: www.delphinesoft.com

Außerdem

/// **Electronic Arts** bringt zum Jahreswechsel drei neue **Sport**-Spiele auf den Markt. Bei **Knock Out Kings Web Boxing, NASCAR Web Racing** und **FIFA Web Soccer** können bis zu **30** Spieler gleichzeitig via **Internet** oder im lokalen **Netzwerk** zocken. /// **FIFA 2002** soll in Deutschland am 19. Oktober erscheinen. /// Im **August** erscheint das Add-on **Grand Prix 3 2000** – mit den Daten der **letztjährigen** F1-Saison. ///

Durchstarten mit Thrustmaster!

FireStorm DUAL ANALOG 2 GAMEPAD



Alles unter Kontrolle

- 2 analoge Ministicks
- 12 programmierbare Actionbuttons
- 8-Wege Richtungskreuz
- unterstützt Digital- und Analogmodus
- Komplette Maus- und Tastaturemulation

TOP GUN

FOX 2 PRO SHOCK JOYSTICK



Ein vibrierendes Erlebnis

- Vibrationseffekte durch eingebauten Motor
- Stromversorgung über USB – kein Netzteil nötig
- 7 programmierbare Buttons
- Gummierte Oberfläche
- Schwerer, stabiler Standfuss



TOP GUN

AFTERBURNER II JOYSTICK

Fliegen wie die Profis

- Joystick mit abnehmbarem Schubregler
- Einstellbarer Widerstand
- 8 programmierbare Buttons
- ergonomisch geformte Handles
- USB-Anschluss

de.thrustmaster.com

© Guillemot Corporation 2001. Firestorm, Fox 2, Afterburner and Hercules® are trademarks and/or registered trademarks of Guillemot Corporation. All rights reserved.
All other trademarks are the property of their respective proprietors. Photos not binding. Contents, designs and specifications are subject to change without prior notice and may vary in different countries.

THRUSTMASTER®

Ich mein' ja nur



Beispielhafte E-Sportler

Was für ein Wochenende! Das Finale der PC Action Masters (ab Seite 30) war ein grandioser Erfolg für die deutsche E-Sport-Szene. Es gab superspannende Partien, die alle Anwesenden zum andächtigen Schweigen brachten und die Halle in eine knisternde Atmosphäre tauchten. Noch mehr beeindruckt hat mich aber der „Sportsgeist". Um Rivalitäten, „Flamewars" oder Cheating der Top-Clans ranken sich ja so viele Legenden. Alles totaler Quatsch! Die Jungs haben sich erstklassig verstanden, beim ärgsten Rivalen mitgefiebert und reichlich gefachsimpelt. Echte Sportsmänner eben. Das ist es auch, was Top-Spieler von anonymen Wichtigtuern im Netz unterscheidet. Da sollte sich so manches „Kind" ein Beispiel daran nehmen. Good Games, Jungs!

Christian Müller

Comanche 4

Moderne Flugsimulation **Der RAH-66 hebt noch dieses Jahr ab.**

Der Rotor erzeugt faszinierende Effekte auf der Wasseroberfläche.

Novalogic will noch Ende des Jahres den vierten Teil seiner Helikoptersimulation *Comanche* veröffentlichen. Das Spiel bildet den leistungsfähigen Aufklärungshubschrauber RAH-66 Comanche von Boeing-Sikorsky nach, der 2006 seinen Dienst bei der US-Army antritt. Die nebenstehenden Screenshots geben einen ersten Eindruck der neuen Voxel-Engine. Einen besonderen Stellenwert lässt Novalogic dem Mehrspielermodus in *Comanche 4* zukommen. Bis zu 32 Piloten sollen gleichzeitig via Nova-World Luft- und Bodenkämpfe bestreiten können.

Info: www.novalogic.com



Das Gelände bietet dem RAH-66 im Tiefflug exzellente Deckung.



Durch das Periskop erblicken Sie einen feindlichen Frachter, der bereits in Flammen steht.

Silent Hunter 2

U-Boot-Simulation **SSI bringt Nachfolger noch im Oktober**

Das auf Militärsimulationen spezialisierte Entwicklerteam SSI arbeitet derzeit fieberhaft an der Fertigstellung seines U-Boot-Spiels *Silent Hunter 2*. Als Kapitän eines deutschen Unterseebootes bekämpfen Sie im Zweiten Weltkrieg alliierte Tanker und Zerstörer. Dabei verschlägt es Sie auch in die berühmt-berüchtigte Meeresenge von Gibraltar, in der ja bereits die U-Boot-Besatzung des Films *Das Boot* beinahe baden gegangen wäre. Die Veröffentlichung der Fortsetzung des Klassikers *Silent Hunter* soll laut Publisher Ubi Soft im Oktober erfolgen.

Info: www.silenthunterii.com

PC-Action-Leser machen mit!

1. Wie alt sind Sie? ____

2. Welche Spiele-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	○ Spieleforum
○ Blickpunkt	○ CD-Inhalte

8. Welche anderen Computerspiele-Magazine lesen Sie?

____

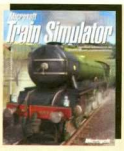
____

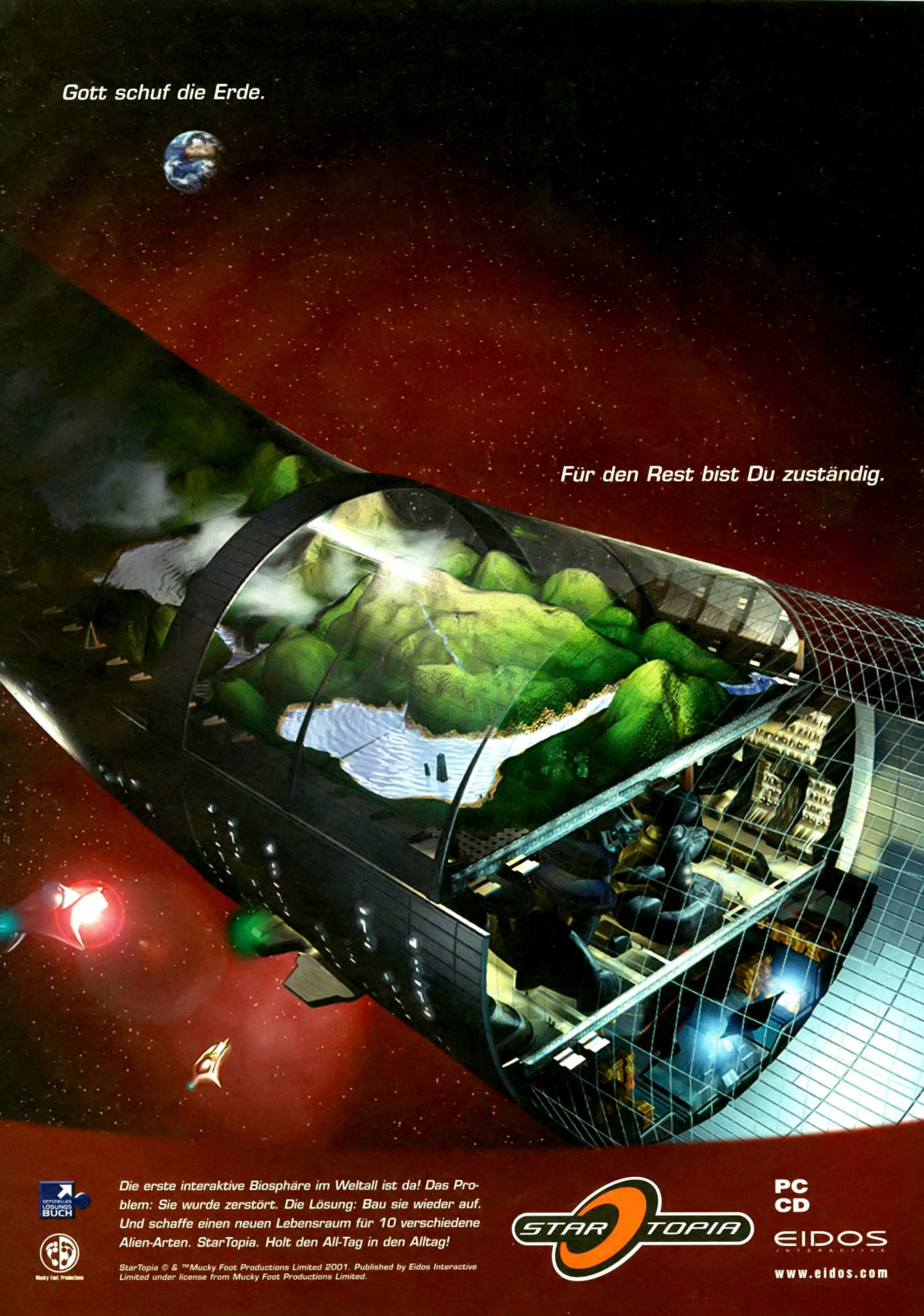
9. Welches ist Ihr Lieblingsgenre?
- ○ Action
- ○ Adventure
- ○ Rennspiel
- ○ Rollenspiel
- ○ Simulation
- ○ Sport
- ○ Strategie
- ○ Wirtschaftssimulation

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 8/2001
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Reinhold Putz aus **Hilpoltstein** wurde unter allen Einsendungen gezogen. Wir gratulieren und wünschen viel Spaß mit dem *Train Simulator* von Microsoft.





OFFIZIELLES LÖSUNGS BUCH

Mucky Foot Productions

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.

STAR TOPIA

PC CD

EIDOS INTERACTIVE

www.eidos.com

Ich mein' ja nur



Rache ist süß

Ist es Ihnen auch schon mal so ergangen, dass Sie eine URL zugeschickt bekommen haben und diese nun voller Neugier aufrufen? Mir ist dabei letztens Folgendes passiert: Ich klicke völlig unwissend auf eine Adresse und muss total geschockt feststellen, dass sich auf einmal 100 neue Browserfenster mit sittenwidrigem Inhalt öffnen und mir die Taskleiste zumüllen. Nachdem ich völlig entnervt alle Fenster geschlossen hatte, kam die nächste URL, auf der ausschließlich ein total wirr blinkender, greller Hintergrund zu sehen war. Total gefrustet musste ich dann auch noch das hämische Lachen der Kollegen ertragen. Aber egal, irgendwann werde ich mich ganz fürchterlich rächen ;-).

Benjamin Bezold

Earth & Beyond

Online-Action **Jetzt für den Beta-Test registrieren!**



Anfang 2002 soll Earth & Beyond bei uns auf den Markt kommen.

Ab sofort nimmt Westwood Anmeldungen für den offiziellen Beta-Test zur Weltraum-Mehrspielersimulation *Earth & Beyond* entgegen. Ein verbindlicher Starttermin für die Testphase steht noch nicht fest. Voraussichtlich im August soll es losgehen. Mit ein bisschen Glück können Sie dann in bester *Wing Commander*-Manier wahlweise als Pirat, Händler oder Mechaniker durch ein riesiges Universum fliegen.

Info: http://ebweb.westwood.ea.com

Q-DSL

Online-Dienst **DSL-Flat-Rate für Schüler und Studenten**

Die Kölner QSC AG bietet allen Studenten einen Spezialtarif auf ihre DSL-Flat-Rate für monatlich 51 Euro statt der üblichen 59 Euro an. Q-DSL zeichnet sich durch einen Downstream von 1.024 Kilobit pro Sekunde und einen Ping von unter 15 Millisekunden aus.

Info: www.q-dsl.de

Außerdem

/// Fahrschüler aufgepasst! Auf VWs Jugend-Website www.zoon.com finden Sie ein **umfangreiches Vorbereitungsprogramm zur Führerscheinprüfung**. /// Online-Spielen in **Jippiis Pasiwelt:** Egal, ob bei Billard, Minigolf oder dem C64-Klassiker *Bomberman*, auf www.jippii.de spielen Sie nie allein. /// Das deutsche Onlinemagazin **Gamespot.de** steht unmittelbar vor dem **Aus**. /// Unter www.merziger.de **züchten Sie Ihren virtuellen Apfel**. Den Hauptgewinner erwartet eine PlayStation. /// Unter **www.netguide.de** finden Sie eine neue Suchmaschine. ///

Anarchy Online

Online-Rollenspiel **Bugs machen das Spielen zur Qual**

Verärgerung pur herrscht derzeit bei den Spielern des viel versprechenden Online-Rollenspiels *Anarchy Online*. Der Grund: Bugs und Serverabstürze am laufenden Band machen reibungsloses Zocken fast unmöglich. Die Bemühungen beim Entwickler Funcom, den Problemen ein Ende zu bereiten, laufen auf Hochtouren. Spätestens in einem Monat sollen Sie sich in den Fantasywelten mit Tausenden von Mitspielern endlich sorgenfrei tummeln können.

Info: www.anarchyonline.com



Die Grafik in Anarchy Online gefällt auf Anhieb.



Die Mantas sind die größten Alienschiffe.

Jumpgate

Online-Action **Mögen die Spiele beginnen!**

In diesen Tagen geht das Weltraumspiel *Jumpgate* online. Auf www.mightygames.com steht der so genannte *Jumpgate*-Client kostenlos zum Download bereit. Dabei haben Sie die Wahl zwischen zwei Versionen, nämlich einmal mit Musik (85 MB) und einmal ohne (45 MB). Fünf Tage dürfen Sie das Programm kostenlos auf Herz und Nieren testen. Bei Gefallen können Sie sich für eines der drei Abonnements entscheiden: 10 Euro für einen Monat, 23 Euro für drei Monate und das Jahresabo für 77 Euro. *Jumpgate* bietet Ihnen dafür unter anderem ein realistisches Flugmodell, eine umfangreiche Story, 250 mögliche Auszeichnungen und 115 riesige Sektoren. Die Spieleranzahl ist unbegrenzt.

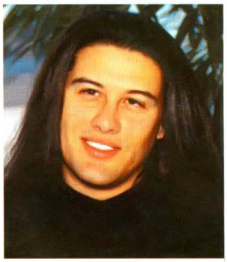
Info: www.mightygames.com

John Romero ohne Publisher?

Eidos erwägt, die verlustreiche Geschäftsbeziehung zu beenden.

Wie Eidos Interactive gegenüber dem Branchenmagazin *MCV England* bestätigt hat, könnte dem Entwickler Ion Storm im texanischen Dallas demnächst der Geldhahn abgedreht werden. „Wir haben bisher noch keinen offiziellen Kommentar zur Zukunft der Dallas-Studios abgegeben, aber die Wahrheit ist, dass wir eine Menge Geld investiert haben, ohne dass viel dabei herausgekommen ist", erklärt Mike McGarvey, Geschäftsführer von Eidos in England. Alleine der verspätete Ego-Shooter *Daikatana* hat sich weit weniger verkauft als angenommen. Damit könnte sich Ion-Storm-Chef und *Doom*-Entwickler John Romero demnächst wieder auf Publisher-Suche befinden. Nicht betroffen von der anstehenden Entscheidung sind die Ion-Storm-Studios in Austin, für die Warren Spector (*Deus Ex*) verantwortlich zeichnet.

Info: www.ionstorm.com



John Romero: Der exzentrische Designer steht vor einem Neubeginn.

Ich mein' ja nur



Ausritt mit Lara

Wenn mir auch die Tomb-Raider-Serie selbst nicht mehr sonderlich zusagt, bin ich doch immer wieder überrascht, wie sich aus der brünetten Überfrau Geld schlagen lässt. Dass Lara Croft mittlerweile erfolgreich im Kino läuft, sollte inzwischen jeder mitbekommen haben. Indiana Jones bleibt hier für mich natürlich trotzdem ungeschlagen. Aber wussten Sie auch, dass im Paramount-Vergnügungspark in Ohio ein „Adventure Ride", das heißt, ein Verschnitt aus Achter- und Geisterbahn, um die Hobby-Archäologin geplant ist? Kaum verwunderlich. Allein die übertriebenen Rundungen der Dame wären ja schon für eine Berg-und-Tal-Bahn prädestiniert. Nur wie wollen es die Macher anstellen, dass es dort wie zuletzt bei den Spielen stetig bergab geht?

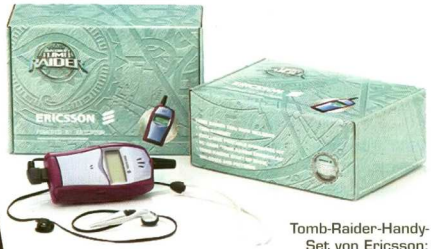
Joachim Hesse

Tomb-Raider-Handy

Passend zum Film kommt jetzt das Handy.



Angelina Jolie als Lara Croft: das Titelmotiv des Kinofilms.



Tomb-Raider-Handy-Set von Ericsson: Wo sind die Brüste?

Speziell zum *Tomb Raider*-Kinofilm bringt Mobilfunkgröße Ericsson ein besonderes Handy-Paket auf den Markt. Enthalten ist neben dem Handy T20e, einer Freisprecheinrichtung und *Tomb Raider: Die Chronik* für PC auch eine ganze Reihe an *Tomb Raider*-spezifischen Extras. So bietet das Handy beim Ein- und Ausschalten diverse *Tomb Raider*-Motive und -Klingeltöne. Kosten soll das Fanpaket knapp 400 Mark. Im Film selbst tauchen ebenfalls eine Reihe Ericsson-Produkte auf. Ein neues *Tomb Raider*-Spiel ist übrigens für Herbst 2002 geplant.

Info: www.ericsson.de

Außerdem

/// **Ubi Soft** hat die Namensrechte an der ehemaligen Topware-Budgetsammlung **Gold Games** erworben. Teil 5 soll noch in diesem Jahr erscheinen. /// Der französische Publisher **Microïds** und **Avalon** haben ein exklusives **Vertriebsabkommen** für Deutschland und Österreich geschlossen. /// **Acclaim** unterstützt die **Tourenwagen-Nachwuchsrennfahrer** und kümmert sich unter anderem um dessen Webseite www.tomczyk.com. ///

Verkaufserfolg

Platin für Black & White

Bereits Ende Mai wurde von Peter Molyneux' Göttersimulation *Black & White* die verkaufte Stückzahl von 200.000 Exemplaren überschritten. Der Verband für Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) zeichnete Publisher Electronic Arts dafür jetzt mit dem Platin-Award aus. „Damit bestätigt sich der Trend, der sich schon nach den ersten Tagen der Veröffentlichung abgezeichnet hat", so VUD-Geschäftsführer Hermann Achilles. Schon jetzt befindet sich das Spiel von den Verkaufszahlen her in einer Liga mit *Commandos*, *Moorhuhn 2* oder *Die Sims*.

Info: www.vud.com



Erfolgreich: Black & White. Das DVD-Cover kann übrigens auch gewendet werden.

Final Fantasy – Die Mächte in Dir

Gewinnspiel **Sony PlayStation plus FF9-Spiel zu gewinnen**



Ab 23. August läuft der digital entwickelte *Final Fantasy*-Film auf den deutschen Kinoleinwänden und erzählt vom Kampf der Menschen gegen die Aliens. Zum Start verlosen wir in Kooperation mit Columbia TriStar, Sony PlayStation und Infogrames eine PlayStation mit dem aktuellen *Final Fantasy IX* Wer den Preis einheimsen möchte, ruft bis zum 14. August 2001 unter der Telefonnummer 0190/08 58 68* an oder schickt eine Postkarte an Computec Media AG, Stichwort: *Final Fantasy*, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg und beantwortet folgende Frage: Wann startet *Final Fantasy – Die Mächte in Dir* in den deutschen Kinos?

Infos unter: www.final-fantasy-der-film.de

PS one

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

TechnoMage – Das Eiland der Ewigkeit

Comics **Neues aus der Welt des TechnoMages**

Sunflowers und Carlson Comics waren fleißig: Nach *Die Heimkehr* und *Godons Vermächtnis* finden *TechnoMage*-Fans nun den dritten Band zum PC- und Videospiel in den Läden. Das Comic-Heft trägt den Namen *Das Eiland der Ewigkeit* und erzählt von den Erlebnissen der Titelhelden Melvin und Talis im Reich der Feen und Kobolde. Für 19,90 Mark ist es im Fachhandel oder direkt bei Carlson Comics erhältlich.



Wieder einmal müssen Melvin und Talis gefährliche Abenteuer bestehen.

Infos unter: www.technomage.de

„Domina Ludens" – Das Zockerweibchen

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig ansteigenden Menge der Zockerweibchen vor.



Name: Dorothee Adams
Beruf: Auf der Suche nach Ausbildungsstelle im IT-Bereich.
Alter: 20 Jahre
E-Mail: webmaster@iron-clan.de
Homepage: www.iron-frauen-clan.de
Lieblingsgenre: Shooter
Lieblingsspiel: *Counter-Strike*
Seit wann ich spiele:
Seit *Duke Nukem 3D* (1996)
Statement: Ich spiele gerne *Counter-Strike*, egal ob im Internet gegen Fremde oder im Netzwerk mit Freunden. Persönlich ziehe ich das Netzwerk vor, da man die Leute dann auch sieht, mit denen man spielt. Es ist schön zu sehen, dass nicht nur PRO-Gamer in der Szene sind, sondern Leute, die wie wir einfach nur Spaß am Spielen haben! Um mal die ganzen anderen Leute aus unseren Foren kennen zu lernen, veranstalten wir am 18. August eine Party (Infos auf unserer HP)!

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



Triumphierend
Auch wenn es von den Kampfeinlagen her wie ein *Final Fantasy*-Klon für Arme wirkt, sind die grafischen Effekte und das Spielprinzip beeindruckend. Spaßiger Titel für Rollenspiel-Fanatiker mit schrägem Humor.



Trickreich
Diablo ist out, Baal ist in. Zumindest seit der Erweiterung zum Action-Rollenspiel *Diablo 2*. Neuerungen im Spielprinzip und eine höhere Auflösung zwingen Sie förmlich wieder, stundenlang auf den Monitor zu starren.



Traumhaft
Hübsche Grafiken, gut ausgeklügelte Rätsel und ein interessanter Spielablauf bringen das Adventure in die „Pfeil-Oben"-Reihe. Aber wieso heißt das Spiel *Dragon Riders*, wenn man selber gar nicht reiten darf?



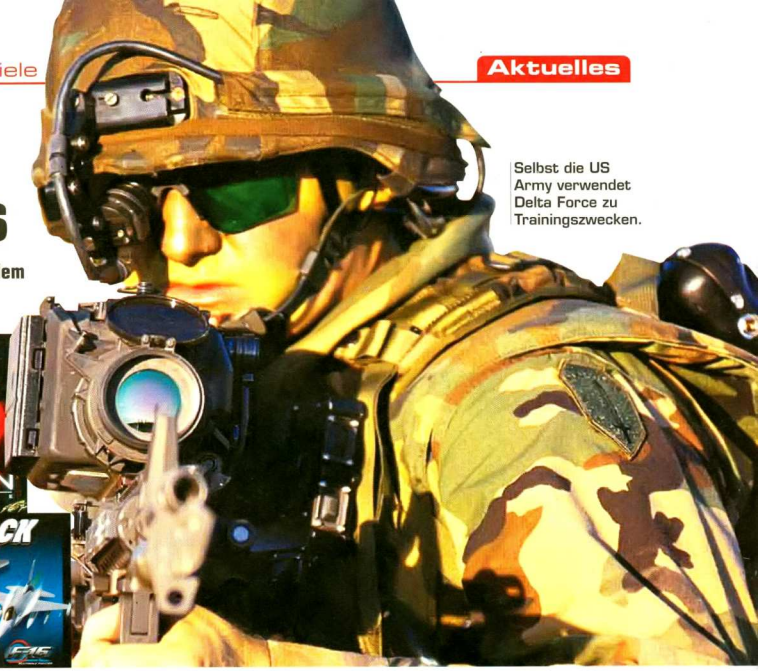
Taktisch
Der Kampf um Lebensraum geht in die zweite Runde. Kurbeln Sie die Wirtschaft Ihres Dorfes an und rotten Sie das gegnerische Volk aus. Vergessen Sie bei der Wusel-Sucht aber nicht die Fütterung Ihrer Haustiere.



Traurig
Schizm reiht sich zweifelsohne in die Liste der langatmigen und einschläfernden Adventures ein. Hätten die aufwendigen Grafiken ein besseres Ergebnis erzielt, wäre es beinahe empfehlenswert. Aber auch nur beinahe.

Action zum kleinen Preis

Budgetspiele **Novalogic-Produkte auf dem Wühltisch**



Selbst die US Army verwendet Delta Force zu Trainingszwecken.

Action bis zum Abwinken garantieren diese Produkte.



Zum dritten Mal ziehen Sie in *Delta Force: Land Warrior* als Mitglied einer Spezialeinheit ins Gefecht. Die künstliche Intelligenz der Gegner lässt bei diesem Ego-Shooter zwar zu wünschen übrig, dennoch stellt *DF: Land Warrior* eine Abwechslung im Genre dar. Via NovaWorld können Sie mit bis zu 50 Spielern heiße Mehrspielergefechte bestreiten. Mit 50 Mark sind Sie dabei. Noch günstiger kommen Sie mit der Weltraumsimulation *Tachyon: The Fringe* weg. Gerade mal 20 Mark will Novalogic für seinen Vorjahreserfolg haben. Freunde actionbeladener Flugsimulationen sollten nach dem 30 Mark kostenden *Jet Pack* Ausschau halten. Diese Kompilation enthält die drei Spiele *Mig-29 Fulcrum*, *F-22 Raptor* und *F-16 Multirole Fighter*.

Info: www.novalogic.co.uk



Sagenhaft günstig: Spiele der White-Label-Serie.

Billigserie von Virgin

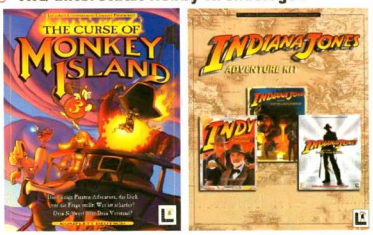
Budgetspiele **Planescape Torment für 20 Mark**

Die zweite Welle der diesjährigen Auflage von Virgin Interactives Budgetserie *White Label* hält in den Läden Einzug. Für rund 19,95 Mark finden Sie ab sofort in weißen DVD-Hüllen die Titel *Planescape Torment*, *Starfleet Command 1*, *Baphomets Fluch*, *Might & Magic 6*, *Army Men: Air Attack*, *F/A-18E* inklusive Add-on, *Max 1 & 2* sowie *Earthworm Jim 3D* inklusive *Renegade Racers*. 14,95 Mark kosten *Dark Colony: Council Wars*, *Worms Reinforcement* und *Conspiracy*.

Info: www.vid.de

Indiana Jones im Adventure Kit

Budgetspiele **THQ unterstützt Hobby-Archäologen**



Diese beiden Titel versprechen unzählige Stunden Spielspaß.

Fans des schlagkräftigen Herrn mit Hut und Bullenpeitsche kommen möglicherweise beim 30 Mark teuren *Indiana Jones Adventure Kit* auf Ihre Kosten. Neben dem Klassiker *Indiana Jones und der letzte Kreuzzug* enthält das *Adventure Kit* den *Tomb Raider*-Klon *Indiana Jones und der Turm von Babel* sowie *Indiana Jones und der Fluch von Atlantis*. Ferner bietet THQ das Piraten-Adventure *The Curse of Monkey Island* ab sofort für 20 Mark an.

Info: www.thq.de

Außerdem

/// In die Wirren des Zweiten Weltkriegs verschlägt Sie Microsofts **Combat Flight Simulator**. Für 75 Mark liegen beide Teile der Flugsimulation als **Paket** im Handel. /// Quer durch die Pampa geht's in **4x4 Evolution**. 20 Mark will Take 2 für das Rennspiel haben. /// Für 20 Mark können Sie in **Roland Garros 2000** den Erfolg von Gustavo Kuerten und Jennifer Capriati bei den French Open nachspielen. ///



Evil Twin

PC CD-ROM
PCCD4755
erhältlich

DM **79.95**



Conflict Zone

PC CD-ROM
PCCD4753
erhältlich

DM **79.95**



Die Gilde

PC CD-ROM
PCCD3368
Aug. 01

DM **79.95**



King of the Road

PC CD-ROM
PCCD4968
erhältlich

DM **89.95**



Red Faction

PC CD-ROM
PCCD4963
Sept. 01

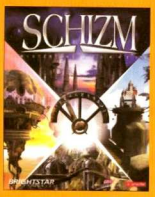
DM **89.95**



Gangsters 2

PC CD-ROM
PCCD4759
erhältlich

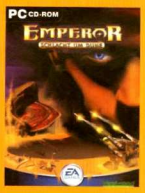
DM **79.95**



Schizm

PC CD-ROM
PCCD4948
erhältlich

DM **89.95**



Emperor

PC CD-ROM
PCCD4772
erhältlich

DM **89.95**



Summoner

PC CD-ROM
PCCD3456
erhältlich

DM **79.95**



Anachronox

PC CD-ROM
PCCD2741
erhältlich

DM **89.95**

PC CD-ROM

Anachronox		DM	89.95
Anno 1503	Sept. 01	DM	89.95
Anstoss Action		DM	89.95
Art of Magic	Sept. 01	DM	69.95
Close Combat 5		DM	79.95
Desperados		DM	89.95
Die Gilde		DM	79.95
Die Völker 2		DM	89.95
Edge of Chaos (I-War 2)		DM	79.95
Europa Raser		DM	59.95
Evil Dead		DM	79.95
Evil Twin	Sept. 01	DM	79.95
Far Gate		DM	69.95
Frontierland	Sept. 01	DM	89.95
Myst 3: Exile	Sept. 01	DM	89.95
Original War		DM	69.95
Paris Dakar Rally		DM	79.95
Project Eden		DM	89.95
Red Faction	Sept. 01	DM	89.95
Schizm		DM	89.95
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 Raumstation		DM	79.95
Summoner		DM	79.95

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 Parc & The.HospCl.	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 Euroscheck 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*

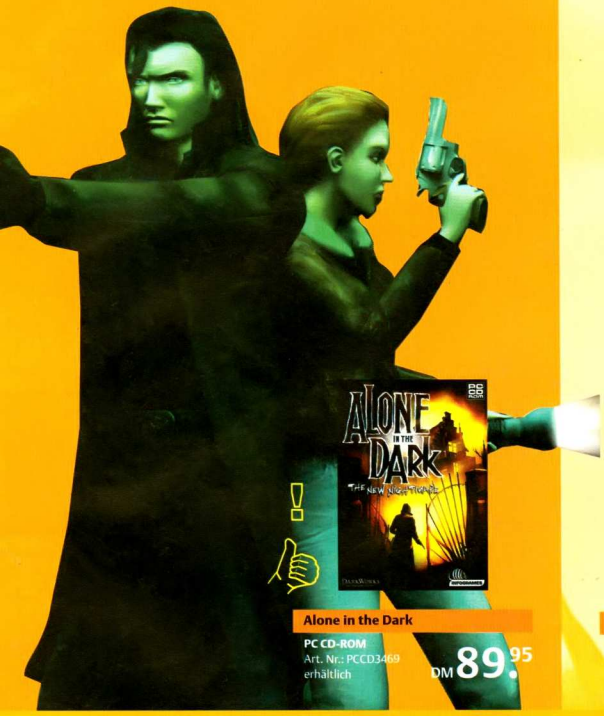
Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!

Neuheiten – ab sofort erhältlich

(0931) 35 45 222 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!



Alone in the Dark

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3469
erhältlich

DM 89.95

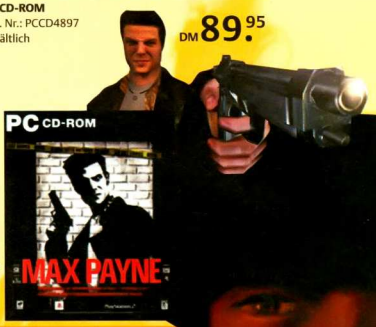
Commandos 2



Commandos 2

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4897
erhältlich

DM 89.95



Max Payne

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4400
erhältlich
Designänderung vorbehalten

DM 89.95



Project Eden

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4758
Aug. 01

DM 89.95



Bundesliega Manager X

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4858
erhältlich

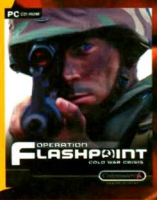
DM 89.95



Diablo 2 Add On offiziell

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4704
erhältlich

DM 59.95



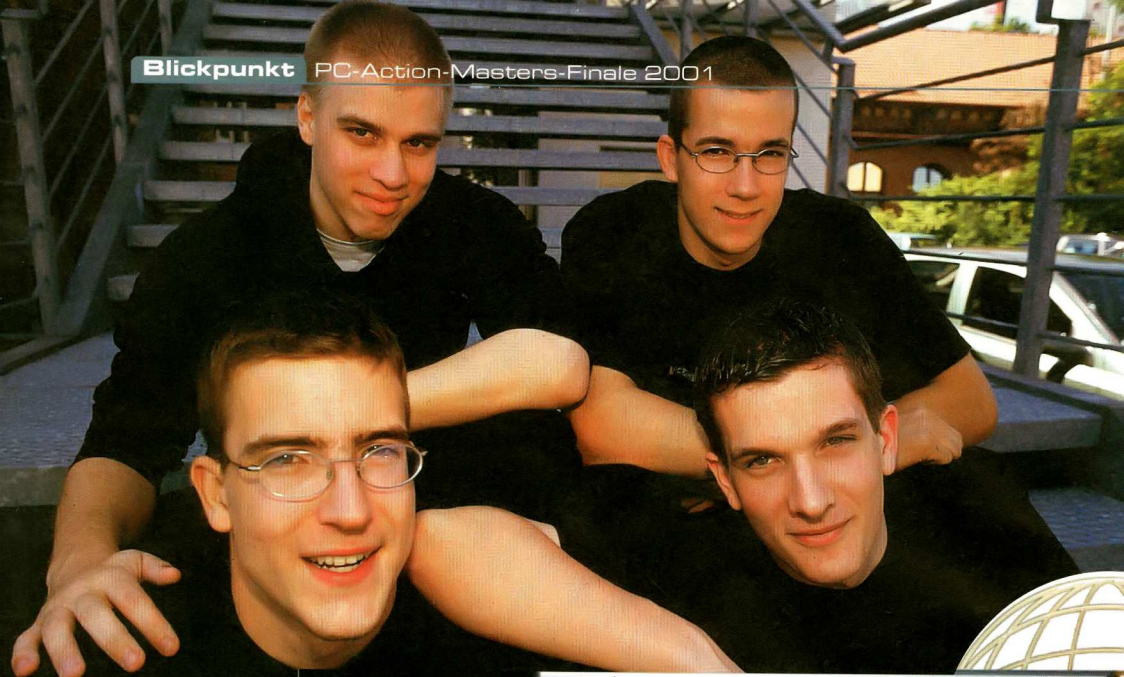
Operation Flashpoint

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4789
erhältlich

DM 69.95

Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES



1. Platz UT: mTwIpca mit Horny, Ulath, XtC und Virus.

PC ACTION



2. Platz UT: Ocra-na mit Smurf, frAgmAstEr, aSim3tRie, Fallen_Angel und Mr.Frost.

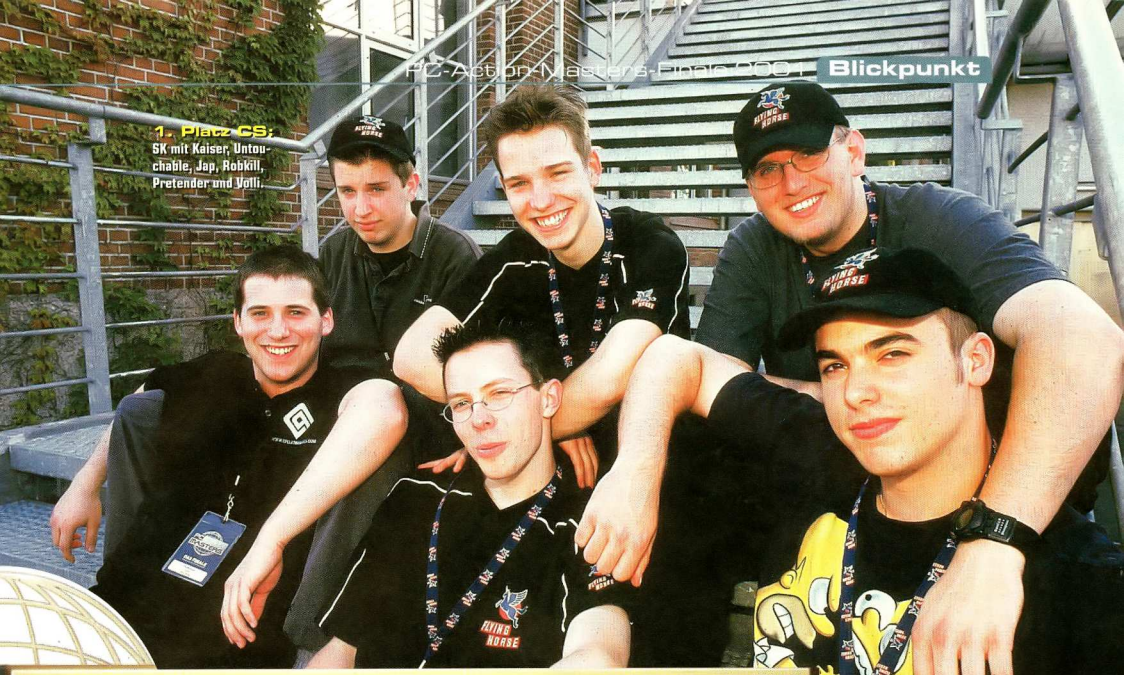


3. Platz UT: Fallen Souls mit Crush, Schakal, Jackyll, Teufel und Reiner.

DEUTSCHLANDS

Sie sind die Stars der deutschen Online-Spieler-Szene. Die Besten unter ihnen können mit ihrem Hobby richtig Geld verdienen. An einem einzigen Wochenende haben 88 Jungs jetzt 100.000 Mark gemacht.

Samstag, 23. Juni: Auf Einladung der PC Action reisen 16 Top-Clans der deutschsprachigen *Counter-Strike*- und *Unreal Tournament*-Szene nach Nürnberg. Es ist Turnier-Wochenende. An zwei Tagen spielen 88 E-Sportler um das höchste Gesamt-Preisgeld, das bisher jemals in Europa ausgeschüttet wurde. Die PC-Action-Masters (PCAM) begannen bereits im Oktober 2000 mit einer Reihe von LAN-Partys und Online-Ligen für *Unreal Tournament* (*UT*) und *Counter-Strike* (*CS*). Nach dem Vorbild der ATP-Tennis-Rangliste konnten sich Clans bei diesen Qualifikations-Turnieren PCAM-Ranglistenpunkte erkämpfen. Nach Abschluss der halbjährigen Saison im Mai 2001 waren die jeweils acht besten *CS*- und *UT*-Clans für das große PCAM-Final-Turnier qualifiziert, bei dem alle Teams um die Preisgeld-Summe von 100.000 Mark spielen. Das PCAM-Finale findet an einem Wochenende in einem lokalen Netzwerk statt, um Widrigkeiten wie Internet-Verbindungs-Probleme oder Cheating (Schummeleien) von vornherein auszuschließen. Alle Clans sollen sich fair und unter gleichen Bedingungen miteinander messen können. Für das Hochleistungs-Netzwerk sind LAN-



1. Platz CS: SK mit Kaiser, Untouchable, Jap, Robkill, Pretender und Volli.

MASTERS

sponsored by



2. Platz CS: TAMM mit Chucky, Sebbo, Lyric, Scorp, Allanon und Gladiator.



3. Platz CS: mTwlpca mit Wirsing, NyKoN, hazz, koj, Speiky und cracken.

E-SPORT-ELITE

Profis engagiert, die ihr Know-how bereits mehrfach mit der Veranstaltung der Planet-Insomnia- und Beben-Partys unter Beweis gestellt haben. Die TLC TheLAN Company Event AG (lanparty.de, server.tnx.de) stellt die Netzwerk-Hardware und hat drei qualifizierte Techniker nach Nürnberg geschickt. Das redundant ausgelegte Hochsicherheitsnetz von HP versorgt „geswitchte" 100-MBit-Clients und ist mit über 300 Metern CAT5- und 200 Metern Glasfaser-Kabel vernetzt. Alle 16 Clans sind seit Samstagvormittag in einem Hotel untergebracht. Mit Shuttle-Bussen geht es zum Veranstaltungsort, dem Nürnberger Uhrenhaus. Vor Ort warten bereits die beiden Wettkampfarenen, in denen jeweils ein *UT*- und ein *CS*-Spiel parallel stattfinden soll. Als Turnier-PCs stehen 25 CPL-Rechner (1) mit Pentium 4, 256 MB und GeForce2-Ultra zur Verfügung, die mit einem Iiyama-19"-Monitor (Pro-452) die perfekte Zocker-Grundlage bilden. Nach einem kurzen „Check-in" bekommen alle Finalisten einen Ausweis und ein PCAM-Final-T-Shirt und machen sich erst einmal mit der Umgebung vertraut oder stärken sich am Büffet, das das gesamte Wochenende mit Gratis-Köstlichkeiten aufwartet. Hinter den Kulissen wird zu diesem Zeitpunkt natürlich schon eifrig gearbeitet. Die Spiele- und Server-PCs werden einem letzten Check unterworfen, die Hallentechnik mit Projektions- und Lautsprecher-Anlage wird vorbereitet, die Fernseh-Leute von Game On! TV geben dem Drehplan noch den letzten Schliff. Kai Thrun und sein „Esport-World.de-Team" kümmern sich um die Live-Berichterstattung

(1) CPL = Cyberathlete Professional League, die größte E-Sport-Liga der USA. Infos unter: www.thecpl.com

PCAM 2001: Rand-Notizen

/// Shriek|raal (Clanbase) überraschte am PCAM-Wochenende mit der Ankündigung, eine **deutsche *CS*-Nationalmannschaft** aufzubauen. Folgende Spieler wurden berufen: mTw|pca: koj, Speiky, wirsing; TAMM: Lyric, Allanon, Chucky; SK: pret, Jap; dRc: Bishop. Team-Homepage: www.team-ger.de. /// Irritiert reagierte so mancher PCAM-Teilnehmer, als Mitglieder des *UT*-Clans **G2FC** ihre ersten Turnier-Spiele mit **Maus und GAMEPAD (!)** bestritten. Die G2FC-Teilnahme am PCAM-Finale zeigt jedoch die Wirksamkeit der ungewöhnlichen Spielmethode. /// Die IRC-Channels mit den **Live-Bots** der PCAM-Spiele verzeichneten bis zu **2.000 Internet-Zuschauer** gleichzeitig. /// Einige Spieler wollten die PCAM-PCs und -Monitore (Intel P4 1,7 GHz und Iiyama Pro 452 19") am liebsten gleich mit nach Hause nehmen. /// Ausführlich berichtet über den E-Sport-Event der PCAM haben turtled.com, esport-today.de, clanbase.com sowie zahlreiche Clan-Homepages. /// Auf der PCAM-Homepage www.pcactionmasters.de finden Sie eine ausführliche **Galerie mit über 200 Bildern** vom gesamten Finalwochenende. /// Nach Beendigung des *Unreal Tournament*-Turniers gaben einige Clans ihren **Rücktritt aus der *UT*-Szene** bekannt, darunter EVIL und Fatalities. ///

im Internet, Alex „TheSlash" Müller und Anja „[al]-Vildkatten" Moeller berichten per Notebook und Handy auf dem E-Sport-Portal www.turtled.com und Rami „raal"Allouni von Clanbase.com sowie einige Tageszeitungs-Redakteure spitzen die Stifte. Dann geht es los ...

Hochkarätige Besetzung und erste Überraschungen

Schon die ersten Spiele am Samstagnachmittag zeigen die hochklassige Besetzung der PCAM. Während sich in der ersten Runde (siehe Turnierverlauf, Spiele 1-4) alle vermeintlichen Favoriten noch klar durchsetzen, gibt es bereits im Viertelfinale der Hoffnungsrunde und im Halbfinale der Gewinnerrunde die ersten faustdicken Überraschungen: Im *CS*-Turnier muss sich der prominente Clan TAMM mit 6:15 auf der Map „Dust2" dem stark aufspielenden Schroet Kommando deutlich geschlagen geben und rutscht gleich in die Hoffnungsrunde (Spiel 7). Auch der österreichische Vertreter SDD überrascht mit einem schnellen Sieg über FEAR (Spiel 5). Das *UT*-Turnier erlebt mit der Partie mTw|pca gegen §FS§ gleich am ersten Tag einen Höhepunkt (Spiel 7). Der Turnier-Favorit mTw|pca verliert die erste Map dieses Spiels und benötigt drei Runden und über eine Stunde, um das überzeugende Fallen-Souls-Quartett niederzuringen. In der *UT*-Hoffnungsrunde hingegen kassieren die Szene-Urgesteine der „Nasty Unreal Butchaz" gleich ihre zweite Turnier-Niederlage und scheiden unerwartet früh aus (Spiel 6). Lang dauert es an diesem ersten Tag. Die Umbau- und Einrichte-Zeiten von Tastaturen und Mäusen mit Treiberinstallation vor jedem Spiel sprengen den knapp kalkulierten Zeitplan. Nach 16 *CS*- und *UT*-Matches kommen die letzten der abgekämpften E-Sportler erst gegen drei Uhr morgens in die Hotelbetten. Sieben Stunden später soll es schon weitergehen ...

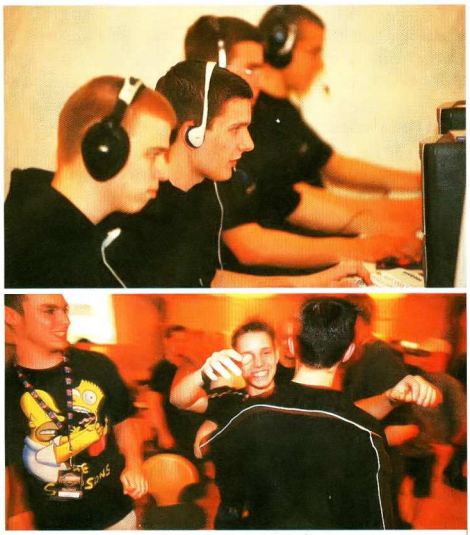
Der Tag der Entscheidungen

Sonntagmorgen: Je nach Spieltermin trudeln die Teams in der PCAM-Arena ein. So manchem Spieler steckt nicht nur die lange Nacht in den Knochen, denn heute geht es auch um das ganz große Geld. Und wieder zeigen gleich die ersten Partien, wie hoch das Spiel-Niveau, wie groß das Können der angereisten E-Sport-Elite ist. In der Verliererrunde des *UT*-Turniers müssen pod und §FS§ gegen EVIL und F in spannenden Partien jeweils über drei Maps gehen, um weiterzukommen (Spiel 9 und 10). Ihr nachfolgendes Aufeinandertreffen (Spiel 11) entwickelt sich am Ende der zweiten Map „Deck16" zu einem Krimi. Der ständige Führungswechsel endet in einem glücklichen Sieg mit nur drei Punkten Vorsprung für die Fallen Souls. Nicht minder interessant sind die Ereignisse in der *CS*-Arena. Gleich im ersten Spiel des Tages verblüfft SDD, das Team aus der Alpenrepublik, im Nord-Süd-Duell gegen LkH aus Lüneburg (Spiel 9). Die jungen Österreicher setzen sich mit 4:3 auf der Map „Cobble" durch und avancieren zur Überraschung des *CS*-Turniers. Auf der gleichen Karte kann TAMM in seinem ersten Spiel der Hoffnungsrunde erwartungsgemäß gegen das erst jüngst neu formierte Ocrana-*CS*-Team den Sieg davontragen (Spiel 10). Das darauf folgende Aufeinandertreffen von TAMM und SDD (Spiel 11) entwickelt sich zunächst wie erwartet. Auf der Map „Prodigy" kann TAMM nahezu jeden Angriff der Österreicher abwehren und SDD gelingt in der ersten Halbzeit lediglich zwei Terror-Wins (T-Wins) (2). Zweite Halbzeit, alle Beteiligten und auch die Zuschauer rechnen mit einem schnellen Ende der Partie, erreicht TAMM drei T-Wins und das Match wird nach den PCAM-Regeln abgebrochen, da der Gegner nicht mehr aufholen kann. Doch „Serious DeDication" macht seinem Namen alle Ehre, kämpft und verteidigt bis zum Umfallen. Bis kurz vor Spielende scheint sich eine Sensation anzubahnen, SDD führt immer noch 2:1. Erst in den letzten fünf Spielminuten gelingt es TAMM, die eng stehende Verteidigung der Counter-Terroristen zu durchbrechen und das kleine



Stolz nehmen die Sieger ihre Preisgeld-Schecks in Empfang: links mTw|pca (UT), rechts SK (CS).

(2) Terror-Wins, kurz T-Wins = Nach PCAM-Regeln besteht ein Spiel aus 2x25 Minuten. Jedes Team übernimmt pro Halbzeit einmal die Rolle der Terroristen bzw. Counter-Terroristen. Als Punkt gewertet werden nur die Runden, die als Terroristen gewonnen werden.



Erst Konzentration, dann Jubel: mtw|pca vor dem UT-Turnier-Sieg (oben), SK kurz nach dem Gewinn des CS-Turniers (unten).



Organisation ist alles: Ein Blick von der Bühne der Turnier-Leitung zeigt links hinten die CS- und rechts vorne die UT-Arena.

Finale der Verliererrunde mit 3:2 für sich zu entscheiden.

E-Sport-Matches als Psycho-Thriller

In der PCAM-Arena ist es inzwischen 15 Uhr. Auch am Sonntag gerät der Zeitplan wieder etwas aus den Fugen. Die Turnierleitung räumt den Teams aufgrund der Bedeutsamkeit der letzten Finalspiele mehr Einspielzeit ein. Clans und Spieler, die nicht mehr im Rennen sind, stehen zusammen, diskutieren über Spieltaktiken und Tagesform und verfolgen die Vorbereitungen der Finalisten. Dann geht es los: In der Endrunde der Gewinner treffen im *UT*-Turnier bereits die Favoriten mTw|pca und Ocrana aufeinander. Gleich in der ersten Map „Gothic", die Ocrana wählte, gelingt es dem mTw|pca-Quartett, die „Armor-Area (3)" während des ganzen Spiels unter Kontrolle zu halten und Ocranas Amp- (4) und Shield-gestützte (5) Angriffe abzuwehren. Kurz vor Ende der Spielzeit kann Ocrana zwar zurückschlagen, aber den hohen Rückstand nicht mehr aufholen. Endergebnis 138:116. In der zweiten Map „Deck16" erwischt Ocrana einen schlechten Start und liegt schnell zurück. Zudem kontrolliert mTw|pca von Beginn an die Scharfschützen-Position, die in dieser Karte spielentscheidend ist. Überraschend deutlich zieht mTw|pca in das große *UT*-Finale ein, während Ocrana im Finale der Hoffnungsrunde gegen §FS§ eine zweite Chance erhält. Turnier-Mitfavorit Ocrana fackelt in diesem anschließenden Spiel auch nicht lange und gewinnt auf den Maps „Turbine" und „Tempest" glatt mit 2:0. Das Traumfinale der *UT*-Szene kommt ein zweites Mal zustande: mTw|pca gegen Ocrana.

Hinüber zur *Counter-Strike*-Arena: Dort passiert Unglaubliches. Im Finale der Gewinnerrunde stehen sich SK und mTw|pca in der Map „Prodigy" gegenüber. SK geht in der Rolle der Terroristen in die ersten 25 Minuten. Die mTw|pca-Counter-Terroristen verteidigen stark und lassen nur vier T-Wins zu. Seitenwechsel. SK baut eine kaum überwindbare Verteidigung auf und mTw|pca muss sich jeden T-Win hart erarbeiten, doch schließlich gelingt der Ausgleich. Beim Stand von 4:4 sind noch zwei Minuten zu spielen. Ein Raunen geht durchs Publikum, als die mTw|pca-Terroristen in die vermeintlich letzte Runde starten, und es wird knapp, sehr knapp für SK. Doch den „Schroets" gelingt es, das Unentschieden über die Zeit zu retten. Verlängerung! „Dust2" wird als Map gezogen und zwei Mal 15 Minuten als Spielzeit festgesetzt. Diesmal startet mTw|pca zuerst auf Terror-Seite, aber dem ESPL-Sieger 2000 gelingen nur zwei T-Wins. Zu wenig. SK übernimmt die Angreiferrolle und macht den ersten Punkt gleich nach wenigen Minuten. SK hat das Spiel sicher im Griff, doch die vorbildliche Mannschafts-Verteidigung der mTw|pca-CTs lässt bis kurz vor Ablauf der Uhr keine weiteren T-Wins für SK zu. Das Spiel scheint zu kippen, bis SK doch noch der Ausgleich zum 2:2 glückt. Wieder Unentschieden!! Mittlerweile drängen sich alle Unbeteiligten um die *CS*-Arena und vor der Projektions-Leinwand, um dieses Wahnsinns-Match zu verfol-

Die PC-Action-Masters 2001

COUNTER-STRIKE:

1. Platz	Schroet Kommando	(DM 25.000)
2. Platz	TAMM	(DM 10.000)
3. Platz	Mortal Teamwork|PC Action	(DM 6.000)
4. Platz	Serious DeDication	(DM 3.500)
5./6. Platz	LkH & Ocrana	(je DM 2.000)
7./8. Platz	Fear Factory & Factor-X	(je DM 750)

UNREAL TOURNAMENT:

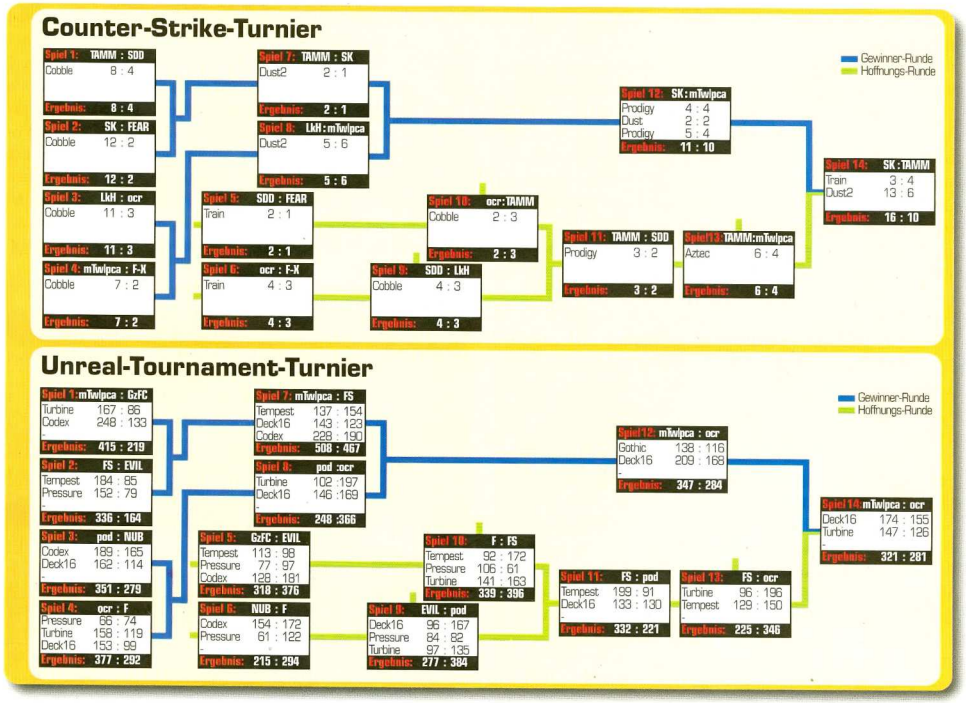
1. Platz	Mortal Teamwork|PC Action	(DM 25.000)
2. Platz	Ocrana	(DM 10.000)
3. Platz	Fallen Souls	(DM 6.000)
4. Platz	Ping of Death	(DM 3.500)
5./6. Platz	EVIL & Fatalities	(je DM 2.000)
7./8. Platz	Gamez Fight Club & Nasty Unreal Butchaz	(je DM 750)

(3) Armor-Area = Ein Bereich oder Raum in der Spielkarte, in dem sich eine Rüstung als Bonusgegenstand befindet
(4) Amp, kurz für Amplifier = Bonusgegenstand, der die Feuerkraft für einen kurzen Zeitraum vervielfacht
(5) Shield = Bonusgegenstand ähnlich der Rüstung, aber mit viel höherer Schutzwirkung

gen. In dem hohen Raum herrscht eine knisternde Atmosphäre. Was nun? Als dritte Map wird wieder „Prodigy" gezogen, Spielzeit nur noch zweimal zehn Minuten. Gespenstische Ruhe kehrt ein, als die beiden Teams, die Kopfhörer aufsetzen, Tastatur und Maus in die richtige Spielposition bringen. 100 Finger huschen über Keyboards. Es geht los. SK startet als Terroristen und verbucht gleich drei T-Wins in Folge. „MENSCH! PASST DOCH MAL AUF!", fährt mTw.pca|Speiky lautstark seine Teamkollegen an. Die Nerven der Spieler liegen blank. In nur zehn Minuten hat SK insgesamt fünf T-Wins vorgelegt. Ein beeindruckendes Ergebnis. Nun ist es an mTw|pca, den Rückstand auf Terror-Seite aufzuholen, und es beginnt hervorragend für das Quintett. Gleich mit der ersten Runde wird ein T-Win erzielt. Doch bis zum zweiten Punkt für die Terrorseite verteidigt SK fünf Minuten lang taktisch hervorragend. Schroet Kommando spielt nun sehr defensiv und verlangsamt damit die Spielgeschwindigkeit. Zwar gelingen mTw|pca schließlich noch zwei weitere T-Wins, doch beim Stand von 4:5 läuft ihnen die Zeit davon. Nach über zweieinhalb Stunden Psycho-Thriller und einem der dramatischsten Spiele der *Counter-Strike*-Geschichte zieht SK in das große *CS*-Finale der PC-Action-Masters ein. Werden sie wieder auf mTw|pca treffen, die gleich im Anschluss gegen TAMM das Finale der Verliererrunde spielen? Als das Spiel auf der Map „Aztec" beginnt, wirkt das mTw|pca-*CS*-Team nach dem harten Match gegen SK völlig erschöpft. Unkonzentriertheiten brachten TAMM schnell ins Spiel, die die erste Halbzeit mit sechs T-Wins abschließen konnten. In der zweiten Halbzeit läuft dann nicht mehr viel zusammen bei mTw|pca, individuelle Fehler und viele verlorene 1-gegen-1-Situationen führen schließlich zum Endstand von 6:4 für TAMM, dem Gegner von SK im großen *CS*-Finale.

And the Winners are ...

Das letzte *Unreal Tournament*-Spiel des Tages. Es geht um 25.000 Mark für den Gewinner. Die Kontrahenten sind wieder mTw|pca gegen Ocrana in der Neuauflage des Gewinnerrunden-Finales. Auf ihrer Parade-Map „Deck16" erwischen die „mtw-ler" gleich einen super Start und Ocrana kann den Rückstand in den ersten 20 Minuten nicht mehr aufholen. In der zweiten Karte „Turbine" führt Ocrana lange Zeit, bis sich mTw|pca die wichtige Armor-Area erkämpf und sich das Blatt wendet. Unter großem Jubel und dem Beifall der Zuschauer haben die PC-Action-Masters 2001 ihren ersten Saison-Sieger: Mortal Teamwork|PC Action holte sich die *UT*-Krone. mTw.pca|XtC: „Heute haben wir keine Map gegen Ocrana abgegeben, was sicherlich zum Teil an unserer besseren Tagesform lag. Wir freuen uns riesig, dass wir hier gewonnen und unser gestecktes Ziel erreicht haben." Szenenwechsel. Großes *Counter-Strike*-Finale SK gegen TAMM. Die PCAM-Regeln besagen, dass der Gewinner der Hoffnungsrunde seinen Gegner aus der Gewinnerrunde zweimal schlagen muss. Nach einem freundschaftlichen „good luck" und „have fun" der beiden Kontrahenten beginnt das Spiel, das TAMM unbedingt gewinnen muss, um im Rennen zu bleiben. SK übernimmt auf der Map „Train" zuerst die Terroristen-Rolle, kann aber in den ersten 25 Minuten nur drei T-Wins für sich verbuchen. TAMM verteidigt verbissen, wahrt in der zweiten Halbzeit mit vier schnellen T-Wins in Folge seine Chance und erzwingt mit einem 4:3 gegen SK das letzte *Counter-Strike*-Spiel der PCAM. Unter Aufsicht der Spieler wird die



Map „Dust2" gezogen, die im ersten Aufeinandertreffen der beiden am Vortag bereits zugunsten SKs ausging. In der Anfangsphase des Spiels gelingt den SK-Terroristen kein einziger T-Win und eine Sensation scheint sich anzubahnen. Die Spieler auf beiden Seiten werden immer nervöser. Doch plötzlich platzt der Knoten bei SK, die die erste Hälfte noch mit sage und schreibe 13 T-Wins beenden. Dieser Halbzeitstand setzt TAMM natürlich unter großen Druck, als sie in der Terror-Rolle die Aufholjagd beginnen. Doch das Schroet Kommando setzt seine geschlossene Team-Leistung fort, mit der es schon das ganze Wochenende beeindruckt. TAMM hat keine Chance und kann lediglich sechs Terror-Wins erringen. Der CS-PC-Action-Masters-Gewinner 2001 heißt Schroet Kommando. Der Team-Captain [sk.Jap] über den Sieg: „Wir haben es geschafft, uns gegen die besten CS-Clans in Deutschland durchzusetzen, und sehen nun zuversichtlich den nächsten internationalen Events entgegen."

Ein voller Erfolg für den E-Sport

Unmittelbar im Anschluss an das *Counter-Strike*-Finale ruft PC-Action-Chefredakteur Christian Müller jeweils die drei erstplatzierten Clans zu sich auf die Bühne. Unter großem Applaus treten die stolzen Clans nach vorne und nehmen die Gewinner-Schecks über 25.000, 10.000 und 6.000 Mark in Empfang. Spieler, Zuschauer, Presse- und Sponsorenvertreter sind sich einig: Der Verlauf der PC-Action-Masters und insbesondere das Finale 2001 waren ein großer Fortschritt für den E-Sport in Deutschland. Alle Beteiligten hoffen nun auf weitere hochklassige E-Sport-Turniere, für die laut Rami „raal"Allouni von Clanbase.com „die PC-Action-Masters 2001 einen neuen Maßstab setzen konnten".

Christian Müller



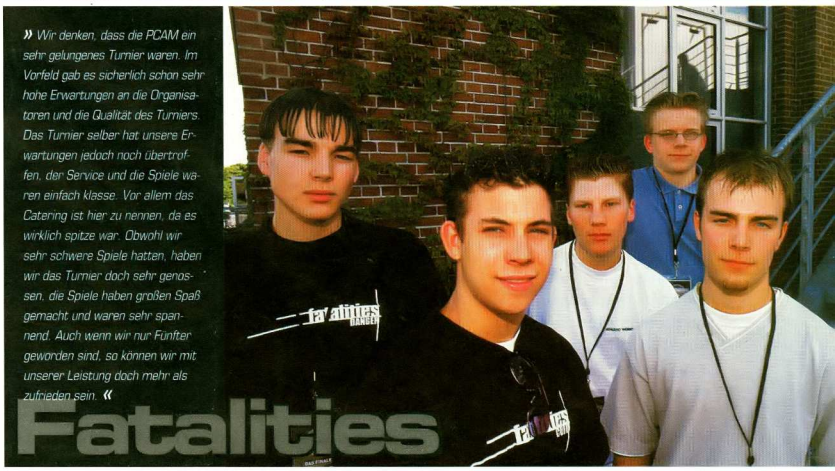
EVIL

» Die PCAM waren eine einzige positive Überraschung für uns, die Atmosphäre war super, genauso das Catering. Es hat wahnsinnigen Spaß gemacht, die Zocker alle mal zu treffen. Auch sportlich war das Masters für uns ein Riesenerfolg. Wir hatten allerdings mit Promo-Girls auf dem Event gerechnet ... naja, vielleicht beim nächsten Mal. «



» Wir sind mit unserem Abschneiden nicht unglücklich, jedoch freuen wir uns auch nicht über die Platzierung. Nach einem, im Gegensatz zum Ergebnis, sehr guten und knappen Spiel gegen mTwipca und einer schlechten Leistung auf unserer am wenigsten trainierten Map Train gegen Ocrana war der 7./8. Platz das Ergebnis. In jedem Fall war das PCAM-Finale ein gelungener Event, der seinesgleichen sucht, und wir sind stolz darauf, zu den acht besten CS-Clans im deutschsprachigen Raum zu zählen. «

Factor-X



» Wir denken, dass die PCAM ein sehr gelungenes Turnier waren. Im Vorfeld gab es sicherlich schon sehr hohe Erwartungen an die Organisatoren und die Qualität des Turniers. Das Turnier selber hat unsere Erwartungen jedoch noch übertroffen, der Service und die Spiele waren einfach klasse. Vor allem das Catering ist hier zu nennen, da es wirklich spitze war. Obwohl wir sehr schwere Spiele hatten, haben wir das Turnier doch sehr genossen, die Spiele haben großen Spaß gemacht und waren sehr spannend. Auch wenn wir nur Fünfter geworden sind, so können wir mit unserer Leistung doch mehr als zufrieden sein. «

Fatalities

INTERVIEW
DAS SAGEN DIE TOP-3-CLANS

PC ACTION Wie seid ihr mit eurem Abschneiden bei den PCAM Finals 2001 zufrieden? Habt ihr eure Ziele erreicht?

[sk.Jap]: „Wir sind überaus zufrieden und hocherfreut. Ich denke, der Sieg war das Ergebnis unser harten Arbeit, die wir in den letzten Wochen und Monaten hinter uns gebracht haben. Wir haben in den letzten beiden Monaten sehr viel LAN-Training gehabt, wie zum Beispiel durch die CPL-Turniere in Südamerika und Holland, haben danach unsere Schwächen erkannt und konnten diese dann in einigen wenigen Trainings-Einheiten in der Woche vor den PCAM endgültig ausmerzen. Unser Ziel war es, unter die Top 3 zu gelangen; dass wir im Endeffekt Sieger geworden sind, ist natürlich sehr erfreulich für uns."

TAMM|Chucky: „Wir sind mit unserem Abschneiden sehr zufrieden, da, wie wir schon vor dem Turnier gesagt haben, sich die Top-3-Clans nur wenig in ihrem spielerischen Können unterscheiden. Daher hängt eigentlich alles bei solch einem Turnier von der Map-Wahl und der Tagesform der einzelnen Spieler ab. Wir hatten schon in der zweiten Runde Pech, da wir dort auf SK und die Map Dust2 trafen. Dust2 liegt uns nicht besonders gut. Im Finale hat man jedoch gesehen, dass es auf anderen Maps ganz anders aussehen kann. Dort konnten wir SK auf der Map Train dominieren. Unser Ziel war es, unter die Top 3 zu kommen, und das haben wir geschafft."

mTw.pcalHorny: „Da wir das *Unreal Tournament*-Turnier gewinnen konnten, sind wir mehr als zufrieden und das von uns gesteckte Ziel ist erreicht."

mTw.pcalSpeiky: „Wir *CS*-Spieler hatten es uns auch zum Ziel gesetzt, die PCAM zu gewinnen, sind also nicht ganz so zufrieden, insgesamt als Clan aber natürlich schon."

ocr*aSim3tRie: „Wir sind sehr glücklich, uns zu den Top-2-*UT*-Clans in Deutschland zählen zu können. Von daher freuen wir uns natürlich, dass wir trotz der anstrengenden ersten Nacht so weit gekommen sind."

SfS$rEiNeR: „Unser Ziel war es, unter die ersten drei Teams zu kommen, was wir letztendlich auch geschafft haben. Wir sind voll und ganz zufrieden mit unserem dritten Platz. Trotzdem haben wir uns am ersten Tag größere Chancen ausgerechnet, nachdem wir die Spielstärken der Favoriten-Teams beurteilen konnten und ein starkes Spiel gegen mTw|pca ablieferten. Leider zeigten wir dann im Finale der Hoffnungsrunde eine mehr oder weniger schlechte Teamleistung gegen Ocrana, die sich unerwartet gut unserer Spielweise auf unserer Haus-Map Tempest anpassen konnten. Ocrana hatte das bessere Teamplay und war einfach besser als wir und zog damit verdient ins große Finale ein. Im Nachhinein ärgern wir uns natürlich, denn unsere Chancen, ins Finale einzuziehen, waren nicht schlecht. Dennoch können wir sagen, dass die PC-Action-Masters für uns ein voller Erfolg waren."

PC ACTION Wie beurteilt ihr die Idee der PC-Action-Masters jetzt, nachdem die erste komplette Saison abgeschlossen ist?

[sk.Jap]: „Die Idee, sich durch verschiedene Ligen und LANs für ein hoch dotiertes Turnier zu qualifizieren, ist sehr gut und hat ja auch schon in diversen Sportarten Anwendung gefunden. Dieses Konzept in den E-Sport-Bereich umzusetzen, musste von der PC Action realisiert werden – und es ist







euch hervorragend gelungen. Jedoch sollten sich auch die Qualifikationsturniere vor allem auf LAN-Partys beschränken. Dort erkennt man die guten Clans und vermeidet die allgemeine Cheater-Diskussion, die ja leider die Szene zurzeit schwer erschüttert. LANs schaffen einfach die optimalen Voraussetzungen für beide Teams."

TAMM|Chucky: „Die Idee der PCAM finden wir gut. Hier liegt eindeutig die Zukunft für weitere Turniere, da man sich sowohl im Internet als auch im LAN qualifizieren kann. Eine reine LAN-Qualifikation halten wir nicht für angebracht, da es z. B. für uns nicht immer möglich ist, gemeinsam auf einer LAN-Party aufzutreten, da wir über ganz Deutschland verteilt sind. Andererseits kann es so nicht passieren, dass man in der Qualifikation Internet-Cheatern zum Opfer fällt. Für die Zukunft würde ich mir wünschen, dass die LAN-Qualifikationsturniere mit einer höheren Zahl an PCAM-Punkten ausgestattet werden."

mTw.pcalHorny: „Die Idee, die PCAM ins Leben zu rufen, ist sehr gut, da so dem E-Sport in Deutschland mehr Aufmerksamkeit zukommt. Das für Deutschland außerordentlich hohe Preisgeld und die Möglichkeit, die jeweils acht besten Teams aus dem deutschsprachigen Raum im LAN gegeneinander antreten zu lassen, sprechen für sich! Nach solchen Events schreit die E-Sport-Szene."

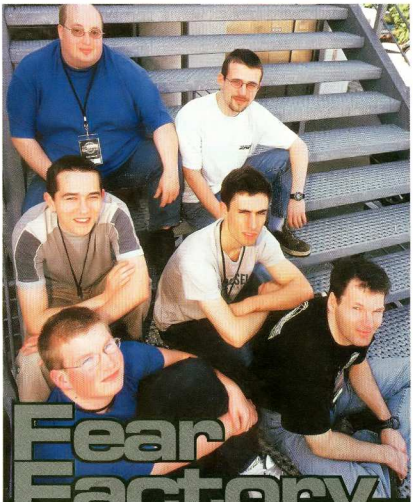
mTw.pcalSpeiky: „Die Idee ist großartig und ich freue mich, dass die PC Action den ersten Schritt in diese Richtung getan hat. Es war für alle Beteiligten ein sehr schönes Erlebnis."

ocr*aSim3tRie: „Die Idee der PC-Action-Masters ist klasse! Endlich wird die Zeit, die man für sein Hobby investiert, auch gebührend gewürdigt."

§FSSrEiNeR: „Wir sind der Meinung, dass die PCAM-Idee sehr gut ist. Man hat viele Möglichkeiten, sich zu qualifizieren, und selbst wenn man mal einen schlechten Tag erwischt, bedeutet dies nicht gleich, dass die Chance auf das große Finale dahin ist. Es war in diesem Jahr sicherlich richtig, dass auch durch Turniere im Internet die Möglichkeit bestand, eine Menge Punkte zu erringen, dennoch ist es leider nicht für jeden Clan möglich, vier bis fünf Spieler auf eine LAN-Party zu befördern, da oftmals alle weit auseinander wohnen und finanzielle Unterstützung von Sponsoren nur selten der Fall ist. In Anbetracht der großen Cheatmöglichkeiten bei *CS* und mittlerweile auch bei *UT* wäre es jedoch sicherlich besser, wenn sich mit der Zeit eine reine LAN-Qualifikation für ein Turnier mit derart hohen Preisgeldern entwickeln würde."

PC ACTION: Wie wart ihr mit der Turnier-Organisation zufrieden? Auch im Vergleich zu anderen E-Sport-Turnieren?

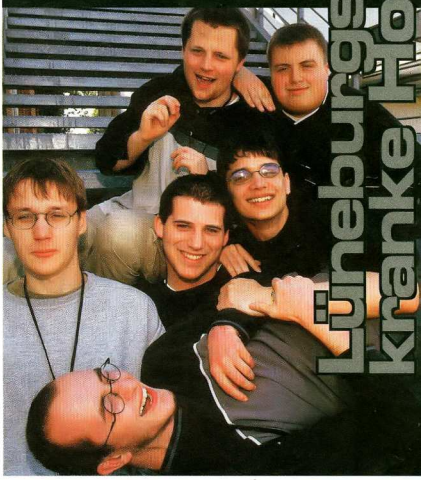
[sk.Jap]: „Die Turnier-Orga zählt zu den besten, die wir bisher kennen gelernt haben. Das Konzept war gut und es wurde tadellos umgesetzt. Insbesondere möchten wir noch mal auch den I-Net-Ligen und deren Admins ein großes Lob aussprechen. Die ESPL und der SUJ-Contest haben ihr Bestes gegeben, um die Benutzung von Cheats und Ähnlichem zu verhindern. Der krönende Abschluss war natürlich das Finale selbst. Durch den klein gehaltenen Rahmen war die Orga in jedem Fall und auch für jeden ansprechbar, was sich natürlich auf die allgemeine Stimmung positiv auswirkt. Ich denke, die PCAM haben sich zu einem anerkannten Turnier gemausert, das sich durchaus mit der CPL messen kann. Wünschenswert wären auf jeden Fall Zuschauer, die alles perfekt machen würden."



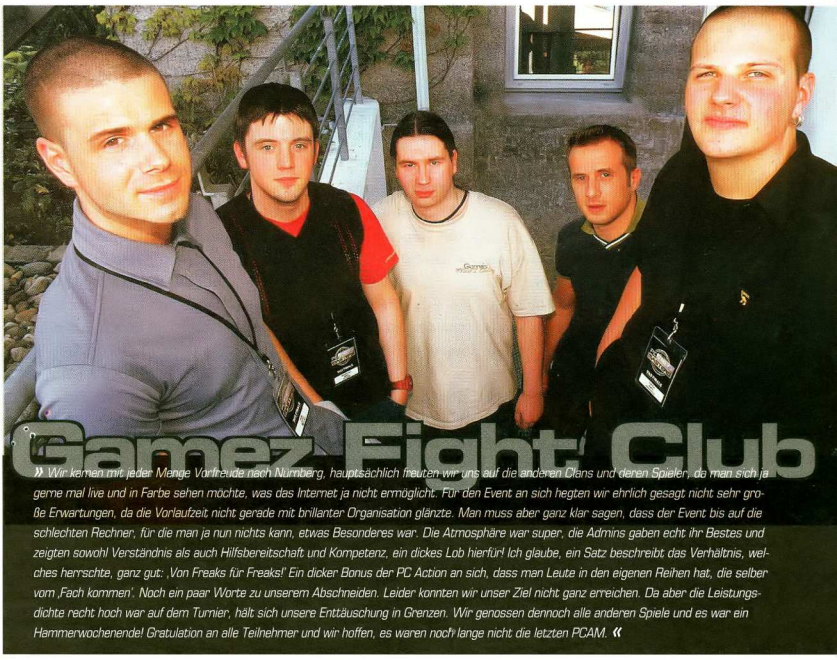
Fear Factory

» Zuerst möchten wir uns mal bei der PC Action und allen, die sonst noch an der Durchführung und Planung dieses bis jetzt einmaligen LAN-Events beteiligt waren, bedanken. Ihr alle habt einen Superjob gemacht! Zu unserem Abschneiden gibt es eigentlich nicht viel zu sagen, außer dass wir alle unseren Spaß hatten – und das war für uns auch die Hauptsache. Klar wären wir auch gerne ein, zwei Runden weiter gekommen, doch unsere Gegner waren an dem Wochenende einfach besser drauf und wir sind E-Sportler genug, um so was neidlos anzuerkennen. GOOD GAME, Jungs! Abschließend möchte ich noch sagen, dass wir alles daransetzen werden, auch 2002 wieder bei den PC-Action-Masters dabei zu sein. «

» Die PCAM waren sehr gut organisiert, sowohl im Vorfeld als auch beim Event. Ein eigener Channel im Quakenet, Configs im Vorfeld einschicken, Hotel, Essen und Trinken umsonst, Shuttlebus zwischen Hotel und Veranstaltungsort, dies sind nur ein paar der vielen Dinge, die die PCAM zu einem sehr professionellen Turnier gemacht haben. Einziges Manko war der schleppende Turnierablauf und die Tatsache, dass das Hotel nur für Samstag auf Sonntag gebucht wurde und nicht schon am Freitag verfügbar war. Der Verlauf des Turniers gestaltete sich leider nicht so, wie wir uns es gewünscht hatten. In den letzten Spielen waren wir sehr unkonzentriert und konnten so nicht an unsere gewohnte Form anknüpfen. Dennoch hatten wir sehr viel Spaß an dem Wochenende und würden es begrüßen, bei den nächsten PCAM. «



Lünebungs kranke Horde



Gamez Fight Club

» Wir kamen mit jeder Menge Vorfreude nach Nürnberg, hauptsächlich freuten wir uns auf die anderen Clans und deren Spieler, da man sich ja gerne mal live und in Farbe sehen möchte, was das Internet ja nicht ermöglicht. Für den Event an sich hegten wir ehrlich gesagt nicht sehr große Erwartungen, da die Vorlaufzeit nicht gerade mit brillanter Organisation glänzte. Man muss aber ganz klar sagen, dass der Event bis auf die schlechten Rechner, für die man ja nun nichts kann, etwas Besonderes war. Die Atmosphäre war super, die Admins gaben echt ihr Bestes und zeigten sowohl Verständnis als auch Hilfsbereitschaft und Kompetenz, ein dickes Lob hierfür! Ich glaube, ein Satz beschreibt das Verhältnis, welches herrschte, ganz gut: ‚Von Freaks für Freaks!' Ein dicker Bonus der PC Action an sich, dass man Leute in den eigenen Reihen hat, die selber vom ‚Fach kommen'. Noch ein paar Worte zu unserem Abschneiden. Leider konnten wir unser Ziel nicht ganz erreichen. Da aber die Leistungsdichte recht hoch war auf dem Turnier, hält sich unsere Enttäuschung in Grenzen. Wir genossen dennoch alle anderen Spiele und es war ein Hammerwochenende! Gratulation an alle Teilnehmer und wir hoffen, es waren noch lange nicht die letzten PCAM. «

TAMM|Chucky: „Wir waren mit der gesamten Organisation sehr zufrieden, bis auf die Tatsache, dass ein nicht einzuhaltender Zeitplan aufgestellt worden ist, da die einkalkulierten zehn Minuten für Hardware-Aufbau bzw. -Abbau und Einspielen einfach zu wenig waren. Aber das hat uns eigentlich relativ wenig gestört, da wir dafür rund um die Uhr mit gutem Essen verpflegt worden sind."

mTw.pcalHorny: „In Anbetracht anderer LANs und Turniere, an denen wir teilgenommen haben, hat die Turnier-Orga von uns ein dickes Lob verdient. Einziges Manko war der nicht einzuhaltende Zeitplan, der den Event an sich aber nicht trüben konnte. Alles in allem immer noch Note sehr gut."

mTw.pcalSpeiky: „Das Turnier war gut organisiert und wurde dazu noch im LAN gespielt. So etwas im Internet auszutragen, wäre nicht verantwortlich."

ocr*aSim3tRie: „Insgesamt waren wir mit der Organisation sehr zufrieden. Man hatte bei diesem Event glücklicherweise den Vorteil, dass alles im LAN ausgespielt wurde, was einige Missverständnisse ausschloss und für einen fairen Turnierablauf sorgte. Leider konnten Zuschauer das Event nicht live miterleben."

§FS§rEiNeR: „Die PCAM war für unseren Clan das am besten organisierte Turnier, an dem wir je teilgenommen haben. Vor allem der Aufwand, den die PC Action für das Final-Wochenende betrieben hat, hat uns sehr beeindruckt. Bis auf ein paar kleine Fehler bei der Zeitplanung des Finalturniers, was man den Organisatoren im Endeffekt eigentlich nicht anrechnen kann, sondern den Spielern selbst, war das Turnier perfekt für die Spieler. Location, Hotel und Versorgung waren vom Feinsten. Natürlich kann man ein Turnier wie das PCAM nicht mit gewöhnlichen Online-Ligen vergleichen, da hinter den PC Action Masters eine große Reihe von bekannten Sponsoren steht. Aber gegenüber vergleichbaren Turnieren, wie z. B. der CPL, waren die PC-Action-Masters wirklich besser organisiert."







PC ACTION Wie sollte sich eurer Meinung nach der E-Sport in Deutschland weiterentwickeln?

TAMM|Chucky: „E-Sport sollte sich mit solchen Turnieren wie den PC-Action-Masters weiterentwickeln."

mTw.pcalHorny: „Ein erster Schritt wäre sicherlich, mehrere Events vom Kaliber der PCAM zu haben, wo dann auch Zuschauer mit einbezogen werden. Über die Medien müssten solche Veranstaltungen auch der Öffentlichkeit näher gebracht bzw. für die jetzt schon zahlreichen ‚E-Sport-Fans' aus der Szene berichtet werden."

mTw.pcalSpeiky: „Ich würde mich freuen, wenn es noch mehr solche Events wie die PC-Action-Masters geben würde. Das wäre sicherlich ein weiter Schritt in Sachen E-Sport."

[sk.Jap]: „Auf jeden Fall sollte sich der Trend an den USA oder den Ländern in Fernost orientieren. Dort gibt es im Verhältnis zu Deutschland wesentlich mehr gesponserte Clans oder hoch dotierte Turniere. Jedoch steht Deutschland in den Startlöchern. Die CPL und jetzt auch die PCAM eröffnen den Weg dazu. Natürlich helfen auch die inzwischen gesponserten Clans, die Zweifel bei der Industrie und der Gesellschaft abzubauen. Ich denke, diese Zweifel auszuräumen, muss das vornehmliche Ziel der E-Sport-Community sein. Und Firmen wie Intel und Elsa, Spielezeitschriften wie die PC Action und Infopages wie turtled.com machen den ersten Schritt in die Richtung, dem E-Sport zu einer gesellschaftlichen Stellung zu verhelfen."

ocr*aSim3tRie: „Wir hoffen natürlich, dass sich die E-Sport-Szene in Deutschland vergrößert und anerkannt wird. Events wie die PC-Action-Masters unterstützen dies natürlich – mehr davon!"

§FS§rEiNeR: „Bevor E-Sport von der breiten Masse der Bevölkerung akzeptiert werden kann, müssen erst einmal die Vorurteile aus dem Weg geräumt werden, dass 3D-Shooter blutrünstig sind und es im Spiel nur darum geht, seinen Gegner möglichst brutal zu töten. In letzter Zeit haben ja schon große Fernsehsender, wie z. B. das ZDF, erkannt, dass durchaus Interesse bei den Zuschauern an dieser neuen Sportart besteht, und haben sich von ihren früheren Berichten wegbewegt, die genau in die andere Richtung gingen. Auf jeden Fall sind wir der Meinung, dass sich E-Sport langsam entwickeln muss, denn diese Art von Sport steht noch ganz am Anfang. Es fehlt vor allem noch an Organisationen und Verbänden, wie wir sie von anderen Sportarten kennen, die ein einheitliches System innerhalb der E-Sport-Szene einrichten. Wenn die Entwicklung von E-Sport aber so weitergeht wie bisher, scheint es für uns durchaus realistisch, dass in ein bis zwei Jahren solche Verbände existieren."

PC ACTION Was sind eure nächsten Ziele? Gibt es Pläne für weitere große Turniere? Wo können unsere Leser euch demnächst bestaunen?

[sk.Jap]: „Unser Hauptaugenmerk bleibt natürlich weiterhin auf großen LANs. Insbesondere die CPL-Turniere in London und Berlin sind sehr wichtig für uns. Allerdings wollen wir auch den deutschen E-Sport jenseits der Ozeane repräsentieren, so werden wir versuchen – auch mithilfe unserer Sponsoren –, wieder an den CPLs in Südamerika und eventuell auch im ostasiatischen Raum vertreten zu sein. Jahresabschluss soll auf jeden Fall die Weltmeisterschaft in Dallas sein, auf der wir möglichst gut abschneiden wollen. Natürlich werden wir auch weiterhin die deutschen LAN-Partys besuchen und in den etablierten Ligen mitspielen. Alles Weitere erfahrt ihr auf unser Page www.schroet.de."

TAMM|Chucky: „Als Nächstes kämpfen wir in Holland um die Krone des EuroCups, an dem alle europäischen *CS*-Spitzenclans teilgenommen haben. Am 15. Juli steht nun das Finale zwischen TAMM und aNc aus Finnland an. Des Weiteren wollen wir noch an verschiedenen CPL-Turnieren in diesem Jahr teilnehmen."

mTw.pcalHorny: „Konkrete Ziele in Sachen *UT* haben wir derzeit nicht, da erst einmal eine Turnierflaute herrscht. Deswegen gönnen wir uns nach dem PCAM-Gewinn eine kleine Pause, sitzen aber in den Startlöchern für weitere *UT*-Events. Mal schauen, was noch so kommen wird ... In Zukunft werden

wir auf jeden Fall noch auf ein paar PR-Events anzutreffen sein, über die auf unserer Homepage (www.mymtw.de) frühzeitig informiert wird."

mTw.pcalSpeiky: „Unser nächstes großes Ziel wird die Weltmeisterschaft in Amerika sein, die Ende dieses Jahres ausgespielt werden soll. Natürlich wird man uns auch auf anderen großen LAN-Partys im deutschsprachigen Raum antreffen."

ocr*aSim3tRie: „Wir werden wohl wieder am nächsten Clanbase Cup teilnehmen und versuchen, unsere erspielte Krone der wichtigsten europäischen Liga zu verteidigen. Ansonsten kann man sich noch auf unserer Homepage über die aktuellen Geschehnisse rund um Ocrana informieren: www.ocrana.de."

§FS§rEiNeR: „Unsere nächsten Ziele sind erst einmal, in den momentan laufenden Online-Ligen und Turnieren gut abzuschneiden und uns weiterhin auf LANs zu beweisen. Wir hoffen, dass es für *UT* weiterhin Turniere wie die PCAM geben wird, dann werden wir dort sicherlich mit von der Partie sein. Vielleicht überlegen sich ja sogar die CPL-Verantwortlichen noch einmal, ob man *UT* nicht auch als eines der Hauptgames in Betracht ziehen sollte, denn mittlerweile sieht es eher düster aus, was *UT* und größere Turniere betrifft."

Auf CD-ROM

Video-Special: Zusammenfassung der PC-Action-Masters-TV-Sendung
PCAMTV.mpg

Counter-Strike-Spieler-Demos des PCAM-Final-Turniers
PCAM2001_CSDEMOS.exe

Unreal-Tournament-Spieler-Demos des PCAM-Final-Turniers
PCAM2001_UTDEMOS.exe

Original-PCAM-Config-Dateien der Topclans
cfgsammlung.exe

Unreal.nGLogs der PCAM
PCAMnGLogs.exe

Der offizielle PC-Action-Masters-Bildschirm-Hintergrund
PCAMDesktops.exe



Nasty Unreal Butchaz

» In Sachen Ausstattung waren die PCAM mit Sicherheit absolute Spitzenklasse. Die Orgas waren immer nett und hilfsbereit, wenn auch sehr gestresst. An Negativem gibt es eigentlich wenig zu erwähnen – einige kleinere bis mittlere technische Schwierigkeiten mit den PCs und die knappe Einspielzeit. Trotz dieser Mankos waren die Spiele von Anfang bis Ende erstklassig. Mit unserem Abschneiden sind wir nicht 100% zufrieden; wir hatten uns Chancen auf einen vierten Platz ausgerechnet, aber angesichts unserer eher schwachen Tagesform sowie starken und fairen Gegnern hat das fehlende Quäntchen Glück den Spaß an den PCAM eigentlich kaum geschmälert. Es wäre schön, wenn es mehr solcher Events gäbe. «



Serious DeDication

» Durch perfekte organisatorische Vorbereitung und einige Angebote wie Gratis-Hotelübernachtung oder Catering wird das PCAM-Finalwochenende sicherlich für jeden Teilnehmer unvergesslich bleiben. Die Veranstaltung war bestimmt ein ganz großer Schritt vorwärts in Richtung E-Sport. Bleibt nur zu hoffen, dass sich andere daran orientieren werden und wir nicht auf PCAM 2002 warten müssen, um wieder ein derart grandioses LAN-Turnier erleben zu dürfen. Mit dem 4. Platz gleich hinter den drei Top-Favoriten sind wir absolut zufrieden. Immerhin mussten wir international viel Erfahrung sammeln, um auf so einem Level nicht unterzugehen. Dass wir gerade in den letzten zwei Begegnungen gegen LkH und TAMM sehr schön zeigten, wie wir auch auf hohem Niveau noch gut mithalten können, und sogar in Unterzahlsituationen noch Runden gerettet haben, macht uns stolz und bringt auf jeden Fall Lust auf mehr mit sich. «



Ping of Death

» Für uns stellte das PCAM-Finale eine Prüfung dar, um sich bei gleichen Bedingungen mit den besten Clans Deutschlands zu messen. Wir haben mit unserem vierten Platz die Erwartungen vieler Gamer übertroffen. Durch die gute Organisation des ganzen Events war ein fast reibungsloser Ablauf möglich. Wir möchten auch hier noch mal den Organisatoren danken, die in vielen Fällen doch ein Auge zugedrückt haben, wenn es z. B. um eine längere Einspielzeit ging. Wir haben mit unserem Abschneiden auf den PCAM bewiesen, dass wir zu den Top-Clans in Deutschland gehören und dass unser LAN-Training mit Ocrana für uns den gewünschten Erfolg gebracht hat, deswegen möchten wir den Jungs auch hier einen herzlichen Dank aussprechen. Wir werden sicherlich in Zukunft noch zeigen, was in uns steckt. «



Ocrana

» Für uns waren die PCAM das bisher am besten organisierte E-Sport-Event und wir hatten dort eine Menge Spaß. Mit dem 5./6. Platz im CS-Turnier können wir zufrieden sein mit unserem neuen Team, auch wenn mit etwas mehr Glück bei der Map-Wahl mehr drin gewesen wäre. «



Stevie Case mit Joystick: Zu Hause hat sie zwei Hunde, zwei Katzen, drei Pfauen, eine Menge Fische und einen Spiele-Entwickler namens John Romero.

Fotos: Armin Fuller

HIER WIRD SCHARF GESCHOSSEN

Nein, es ist nicht Lara Croft, die uns mit einem tiefen Dekolleté die Konzentration raubt. Die Dame vor uns ist echt. Es ist Stevie Case. Wollen Sie mehr wissen?

Als ehemalige Profispielerin sowie Level-Designerin von Ion Storms *Daikatana* (Test in PC Action 6/2000) ist sie wohl eine der bekanntesten Frauen in der Spielergemeinde. So zierte die 24-Jährige schon die Cover mehrerer englischer Spielezeitschriften und stand auch schon für das Musikmagazin *Rolling Stone* sowie den *Playboy* vor der Linse. Momentan ist die verspielte Brünette im Auftrag der CPL[*1] unterwegs und setzt sich für die Verbreitung des E-Sport ein. Wir haben die „Ikone aller Zockerweibchen" an einem sonnigen Tag in Köln getroffen und für Sie ausgequetscht. Das Interview führte **Joachim Hesse.**

PC Action: Grüß Gott, junge Frau. Bitte nennen Sie unseren Lesern doch zunächst einmal Ihren vollen Namen und was Sie mit Computerspielen am Hut haben!
Stevie Case: Mein Name ist Stevie Case, auch bekannt unter dem Pseudonym „Killcreek". Im Moment mache ich eine Menge kleiner Dinge. Ich bin zum Beispiel „Master of Ceremonies"[*2] bei der CPL.

PC Action: „Master of Ceremonies"... das klingt gefährlich. Opferst du den Computergöttern auf Netzwerkpartys Mauspads oder was muss man sich darunter vorstellen?
Stevie Case: Ich bin eine Beraterin für alle möglichen Fragen und bezeichne mich selbst als gute Seele der CPL, denn ich bin überall dabei und versuche zu helfen, wo ich kann. Auf amerikanischen Veranstaltungen bin ich meistens direkt vor Ort, kümmere mich um dies und das und um die Presse, verbreite wenn möglich gute Laune und überreiche Gewinne. Kurz: Ich versuche, die Liga in eine positive Richtung zu steuern.

PC Action: Wo siehst du denn die Zukunft des E-Sport?
Stevie Case: Ich denke, es wird alles noch größer werden. Als wir anfingen, haben die meisten darüber gelacht, dass man beim Spielen Geld verdienen können soll. Alles klang so dämlich. Aber die ganze Sache ist explodiert und viel größer und ernster geworden, als alle erwartet haben. Inzwischen gibt es Tausende von Spielern. Wenn das die nächsten Jahre genauso weitergeht, sind wir wirklich auf dem Weg zu einer professionellen Sportart. Einige Spieler wie Fatal1ty[*3] verdienen bereits jetzt mehr mit Spielen als viele andere in ihren Jobs. Es ist unglaublich. In ein paar Jahren könnten Dutzende Spieler so viel Geld verdienen.

PC Action: Es gibt also deiner Meinung nach in Zukunft noch höhere Preisgelder bei Turnieren als bereits jetzt?
Stevie Case: Ja, auf jeden Fall. Die Szene wächst weiter. Am Anfang waren die Sponsoren noch skeptisch, aber wenn sie erst einmal ein Turnier gesehen haben, sind sie überzeugt.

PC Action: Wo wir gerade über Geld reden: Bist du reich?
Stevie Case (lacht): Vielleicht. Vielleicht eines Tages.

PC Action: Nun, berühmt bist du ja auf jeden Fall. Wie hat deine Karriere in der Spieleindustrie denn angefangen?
Stevie Case: Ein großer Schritt war, als ich damals in *Doom* John Romero abgezockt habe. Das hat sich dann langsam zu meiner Karriere entwickelt. Damals gab es einfach noch nicht so viele Spieler und es war eine recht große Sache, dass eine Frau einen der Programmierer des Spiels besiegen konnte.

PC Action: Und wie geht es John?
Stevie Case: Sehr gut (strahlt). Es wäre schön, wenn er hier sein könnte, aber er hat zu viel um die Ohren.

PC Action: Jetzt aber raus mit der ganzen Geschichte: Unsere Leser wollen Details!

*1 Cyberathlete Professional League, der größte E-Sport-Veranstalter der USA. Infos unter: www.thecpl.com
*2 Zeremonienmeister
*3 Spitzname von Jonathan Wendell, dem wohl weltbesten Profispieler (siehe PC Action 7/2001). Er verdient rund 120.000 Dollar pro Jahr.



» WIE IN JEDEM ANDEREN SPORT MUSS MAN EINFACH ÜBEN, UM RICHTIG GUT ZU WERDEN. «

Stevie Case: Okay. Wir haben zusammen gespielt, ich habe ihn besiegt, wir haben uns angefreundet, ich habe in seiner Firma gearbeitet[4] und jetzt sind wir zusammen (lacht). Er hat mein ganzes Leben verändert.

PC ACTION Aber kann denn so eine Beziehung gut gehen? Wir wissen doch alle aus dem Fernsehen, dass Computerspiele aggressiv machen.
Stevie Case: Du nimmst mich auf die Schippe, oder? Wenn ich spiele, kann ich prima entspannen und Aggressionen abbauen. Computerspieler sind alle recht normal im Kopf, denke ich.

PC ACTION Aber es macht doch bestimmt einsam, vorm Rechner zu hocken, oder?
Stevie Case: Quark. Ich spiele meistens mit anderen zusammen. John und ich haben sogar in unserer Wohnung ein gemeinsames Computerzimmer, wir sind also im gleichen Raum beim Spielen.

PC ACTION Hast du wenigstens Augenprobleme oder so etwas?
Stevie Case: Nein.

PC ACTION Ziehen wir die Sache anders auf: Wann hast du angefangen zu spielen?
Stevie Case: Ich habe schon früh mit Sega, Nintendo und Apple 2 angefangen. In der ersten oder zweiten Klasse, denke ich. Mit Ego-Shootern ging es bei mir etwa 1994 mit *Doom* im College los. Das war der Anfang vom Ende (lacht), denn dann ging es mit *Quake* weiter.

PC ACTION Aha! „Der Anfang vom Ende". Spiele sind für dich also wie eine Droge, von der du nicht loskommst?
Stevie Case: Ich bin nicht abhängig und könnte auch ohne Spiele leben.

PC ACTION Wirklich? Das würdest du tun?
Stevie Case: Ganz ehrlich? Nein. Dafür macht es mir viel zu viel Spaß. Als Droge würde ich die Sache trotzdem nicht bezeichnen.

PC ACTION Okay, das reicht für den gesellschaftskritischen Teil des Interviews. Kommen wir auf deine Karriere zurück. Bist du noch in Kontakt mit Ion Storm?
Stevie Case: Na klar. Auch wenn ich nicht mehr dort arbeite, bin ich sogar noch ziemlich oft da. Meine E-Mail-Adresse bei Ion klappt auch noch.

PC ACTION Machst du momentan auch Spiele?
Stevie Case: Nicht in diesem Moment, aber ich hoffe, in den nächsten paar Wochen wieder mit einem anfangen zu können. Zwei Jahre wird es auf jeden Fall noch dauern, bis es fertig wird.

PC ACTION An was für Spielen hast du bisher mitgewirkt?
Stevie Case: In erster Linie natürlich als Level-Designerin an *Daikatana*. Für *Anachronox* habe ich auch ein paar Sachen gemacht und davor war ich Beta-Tester für Ion Storm. Zudem habe ich an einem Mission-Pack zu *Quake 2* gearbeitet, das *Vengeance* hieß und wegen des Publishers GT Interactive leider nicht erschienen ist. Wir hatten es aber fertig, immerhin.

PC ACTION Den Ego-Shooter *Daikatana* fanden viele Zocker ja eher mittelmäßig. Wie beurteilst du ihn inzwischen?
Stevie Case: Ich denke, es ist ein spaßiges Spiel. Wir waren alle stolz, als es endlich fertig war. Es ist sicherlich nicht perfekt und es ist nicht genau das geworden, was wir eigentlich damit vorhatten, aber es macht Spaß und darauf kommt es an.

PC ACTION Wie bist du denn vom reinen Spielen zum Gestalten von Spielen gekommen?
Stevie Case: Nun, ich mochte „Professional Gaming"[5], aber damals konnte man von E-Sport noch nicht leben. Ich wollte zu dem Zeitpunkt lieber ein „Professional Game Developer"[6] werden. Ich wollte selbst Spiele machen, statt sie „nur" zu spielen.

PC ACTION Das klingt, als sei das alles ein Kinderspiel. Aber du hast doch bestimmt viel dafür pauken müssen, oder? Was genau war das?
Stevie Case: Es war nichts Bestimmtes, was ich dafür gelernt habe. Ich kannte einfach eine Menge Spiele-Entwickler und die Sache sah mir nach einem prima Job aus. Level-Design war es, was ich machen wollte, und meine Freunde haben es mir bei-

[4] John Romero hat nach dem Weggang von id Software die Spieleschmiede Ion Storm (*Deus Ex, Daikatana, Anachronox*) gegründet.
[5] Ein Synonym für E-Sport, also das professionelle Computerspielen um Preisgelder
[6] Professioneller Spiele-Entwickler

gebracht. Ich habe mich dann einfach dahinter geklemmt und gehofft, damit Geld zu verdienen.

PC ACTION: Und was hast du vorher gemacht?
Stevie Case: Vorher bin ich aufs College gegangen und habe Politik-Wissenschaften studiert. Ich versuche jetzt nebenbei in Dallas meinen Abschluss zu machen. Allerdings habe ich zwischenzeitlich zu Betriebswirtschaftslehre gewechselt.

» IN EIN PAAR JAHREN KÖNNTEN DUTZENDE PROFI-ZOCKER IHREN LEBENSUNTERHALT MIT SPIELEN VERDIENEN. «

PC ACTION: Jetzt noch eine Frauenfrage: Wie findest du es, dass immer mehr Frauen spielen?
Stevie Case: Es ist schon sehr komisch. Als ich angefangen habe, „ernsthaft" zu spielen, kannte ich nur zwei andere Frauen, die auch zockten. Inzwischen spielen Hunderte, wenn nicht Tausende. Es ist fantastisch. Auf den letzten Turnieren konnte ich feststellen, dass gerade die Frauen viel geschickter geworden sind als in der Vergangenheit.

PC ACTION: Hast du als ehemalige Profispielerin denn einen Tipp für unsere Leser parat, wie man besser wird?
Stevie Case: Es gibt wirklich kein großes Geheimnis. Wie in jedem anderen Sport muss man einfach üben, Zeit investieren und sich konzentrieren, um richtig gut zu werden.

PC ACTION: Von wie viel Zeit sprichst du?
Stevie Case: Es gibt viele Spieler, die ein bis zwei Stunden am Tag oder nur an Wochenenden spielen, um Spaß zu haben. Wer Profispieler werden will, muss aber andere Maßstäbe anlegen. Sechs Stunden am Tag sind keine Seltenheit.

PC ACTION: Wird das nicht irgendwann langweilig:
Stevie Case: Eigentlich nicht.

PC ACTION
Ein gutes Schlusswort. Danke für das Gespräch.

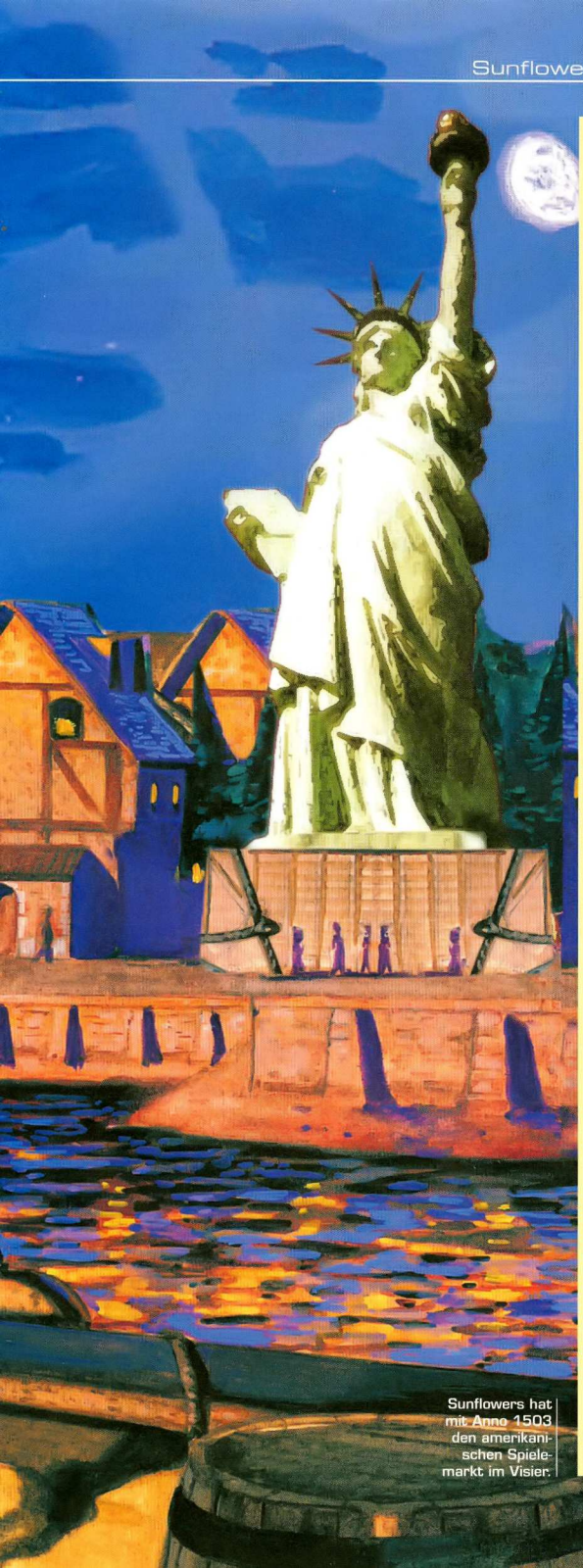
Auf CD-ROM
Ein Nachmittag mit Stevie Case
Wir zeigen, wie Stevie vor und nach dem Schminken für unser Fotoshooting ausgesehen hat. Natürlich hat die Frau auch etwas zu sagen.
Stevie Case.mpg

DER AMERIKANISCHE TRAUM

Angefangen hat alles 1992 mit dem mittelprächtigen Spielchen Aufschwung Ost. Knapp zehn Jahre später könnte der ehemals kleinen Softwareschmiede Sunflowers der Aufschwung West gelingen: Nicht nur Europa, auch Amerika ist heiß auf Anno 1503, den Nachfolger von Anno 1602.



Was haben Jürgen Drews und Sunflowers gemeinsam? Mit dem selbst ernannten König von Mallorca verbindet man seit 25 Jahren in erster Linie genau einen Titel: Ein Bett im Kornfeld. Fragt man Computerspieler nach Sunflowers, kommt ihnen unweigerlich *Anno 1602* in den Sinn. Titel wie *Aufschwung Ost*, *Holiday Island* oder das erst zwölf Monate alte *Technomage* sind hingegen rasch wieder in Vergessenheit geraten. Im Gegensatz zu Ballermann Drews hat Sunflowers aber noch einiges vor sich: Mit *Anno 1503*, dem lang ersehnten Nachfolger des Millionensellers *Anno 1602*, steht der nächste poten-



Sunflowers hat mit Anno 1503 den amerikanischen Spielemarkt im Visier.

INTERVIEW MIT DEN ANNO-1503-PROJEKTLEITERN JOCHEN BAUER UND MARC HUPPKE



Jochen Bauer



Marc Huppke

PC ACTION Beschreib doch mal kurz deinen beruflichen Werdegang, wie bist du an den Job gekommen und auf Sunflowers aufmerksam geworden?

Jochen Bauer: Nach Abitur und Bundeswehrzeit habe ich zunächst eine Ausbildung zum Chemielaboranten abgeschlossen und eineinhalb Jahre in einem Pharmaunternehmen gearbeitet. Die Entscheidung, ein Studium der Verfahrenstechnik zu beginnen, war gut, denn danach habe ich mit meiner Frau Stellenanzeigen durchforstet und dabei festgestellt, dass Sunflowers Spieletester suchte. So fing alles an.

Marc Huppke: Nachdem ich mein Abitur und eine Ausbildung zum Werkzeugmacher abgeschlossen hatte, begann ich mit meinem Maschinenbaustudium. Auf Sunflowers wurde ich durch einen Freund aufmerksam. Mein erster Job bei Sunflowers war ein Script/Video-Abgleich, später arbeitete ich neben dem Studium als freier Tester.

PC ACTION *Anno 1602* war eines der erfolgreichsten PC-Spiele aller Zeiten – entsprechend hoch sind die Erwartungen. Was sind die wesentlichen Neuerungen und Unterschiede bei *Anno 1503*?

Marc Huppke: Bei *Anno 1503* gibt es zahlreiche Neuerungen, so dass eine Auflistung aller neuen Features den Rahmen des Interviews sicher sprengen würde. Grundsätzlich erwarten den Spieler fünf herausfordernde Aufgaben: die Entdeckung neuer Siedlungsgebiete, der Aufbau neuer Städte und Dörfer, die Versorgung der Einwohner durch ein ausgefeiltes Wirtschafts- und Handelssystem, die Pflege der diplomatischen Beziehungen sowie Kampf und Verteidigung zu Wasser und Land. Der Spieler kann immer selbst entscheiden, wie er *Anno 1503* spielen möchte. *Anno 1503* ist ein völlig neu entwickeltes Spiel mit zahlreichen neuen Features; das typische *Anno*-Feeling wird natürlich beibehalten.

PC ACTION Denkst du, die Amerikaner haben die gleichen spielerischen Vorlieben wie die deutschen Käufer?

Jochen Bauer: Im Genre „Aufbaustrategie" sind die Ansichten, was ein gutes Spiel bieten sollte, sehr ähnlich. Amerikanische Spieler bevorzugen vielleicht ein wenig mehr den kämpferischen Teil eines Aufbaustrategiespiels. In *Anno 1503* wurde der Kampfpart deswegen erheblich ausgebaut. Außerdem bestimmt der Spieler jederzeit selbst, auf welche Spielelemente er den Fokus setzt. Unterstützt werden wir bei solchen Entscheidungen von unserem Vertriebspartner Electronic Arts. Das besonders positive Feedback auf der diesjährigen E3 hat uns bestätigt, dass wir auf dem richtigen Weg sind.

PC ACTION Werdet ihr Änderungen am eigentlichen Spiel für den US-Markt vornehmen?

Jochen Bauer: Wir arbeiten sehr eng mit unserem Vertriebspartner Electronic Arts zusammen, natürlich auch in den USA. Die enge Zusammenarbeit bietet uns die Möglichkeit, ständig und intensiv über die Bedürfnisse und Vorlieben des US-Marktes informiert zu sein. Daher können wir schon während der Entwicklung darauf eingehen und sie in *Anno 1503* integrieren.



Lizenz zum Gelddrucken: Das Aufbaustrategiespiel Anno 1602 avancierte in Deutschland zum erfolgreichsten Computerspiel aller Zeiten und verkaufte sich weltweit über 1,5 Millionen Mal.



Anno 1503 in seiner vollen Grafikpracht: Die Grafik wirkt sehr viel realistischer als bei Anno 1602.

zielle Verkaufsschlager bereits in den Startlöchern. Im Herbst soll es so weit sein, dann erscheint der Titel in Deutschland – und kurze Zeit später auch in den USA! Ermöglicht wird dies durch die Zusammenarbeit mit Electronic Arts, dem weltweiten Marktführer im Bereich der Computerspiele.

Rekordverdächtig

„Bei der Entwicklung von *Anno 1602* habe ich fest an den Erfolg unseres Titels geglaubt, hätte aber nicht gedacht, dass er solche Ausmaße annehmen würde", sagt Sunflowers-Geschäftsführer Adi Boiko. Mit einem genialen und überschaubaren Wirtschaftssystem, einer schicken Optik und einer Vielzahl von hervorragend designten Kampagnen, die wochenlangen Spielspaß garantierten, eroberte das Aufbaustrategiespiel die Herzen der Spieler im Sturm. Bis heute ist es keinem Spiel gelungen, sowohl Gelegenheitsspieler als auch Profi-Zocker derart in seinen Bann zu ziehen. So dominierte *Anno 1602* monatelang die Verkaufscharts, zuerst mit dem eigentlichen Spiel (un-

INTERVIEW MIT SUNFLOWERS-GESCHÄFTSFÜHRER ADI BOIKO



PC ACTION Hallo Adi, berichte doch mal über deinen beruflichen Werdegang! Was hast du vor der Gründung von Sunflowers gemacht?

Adi Boiko: Nach Abschluss meines BWL-Studiums gründete ich 1986 die Bomico Entertainment Software GmbH als Marketing- und Distributionsfirma für Computerspiele. Nach der erfolgreichen Etablierung im Markt gründete ich 1990 die Firma Laguna Videospiele GmbH. Die Unterhaltungssoftwarebranche steckte damals noch in den Kinderschuhen. Aufgrund dieser Tatsache war es mein Ziel, mit beiden Unternehmen qualitativ hochwertige Computer- und Videospiele nach Deutschland zu bringen. Um mich neuen Herausforderungen zu stellen, beschloss ich, beide Unternehmen 1996 zu verkaufen. Zum Zeitpunkt des Verkaufs war Bomico mit einem Umsatz von zirka 100 Millionen Mark und etwa 200 Mitarbeitern Marktführer. 1993 gründete ich die Sunflowers Interactive Entertainment Software GmbH.

PC ACTION Und wie kamst du überhaupt auf die Idee, 1993 solch eine Firma zu gründen?

Adi Boiko: Während der Zeit bei Bomico und Laguna kamen immer mehr Anfragen von guten Entwicklern. Dadurch ergab sich die Möglichkeit, Projekte dieser Entwicklerteams zu publishen und unsere eigenen Entwicklungskapazitäten aufzubauen. Bomico und Laguna hatten allerdings zu diesem Zeitpunkt nicht die Organisation, ein solches Vorhaben umzusetzen, so dass ich mich zur Gründung von Sunflowers entschloss.

PC ACTION Was waren eure ersten Projekte?

Adi Boiko: Seit der Gründung hat Sunflowers sehr erfolgreiche Titel auf den Markt gebracht. Erste erfolgreiche Produkte waren zum Beispiel *Aufschwung Ost* oder *Holiday Island*.

PC ACTION Mal ehrlich, hast du damals mit dem enormen Erfolg von *Anno 1602* gerechnet?

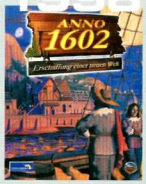
Spielehistorie Sunflowers



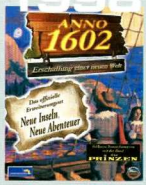
Aufschwung Ost
Das Spiel zur Wende: Als Kanzler müssen Sie die brachliegende Wirtschaft in den neuen Ländern ankurbeln – witzige Idee.



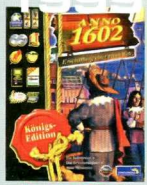
Holiday Island
Machen Sie aus einer einsamen Insel ein Urlaubsparadies mit allem, was dazugehört. Witzige Aufbau-Simulation à la *Sim City*.



Anno 1602
Das bis heute beste Aufbaustrategiespiel. Hunderttausende von begeisterten Spielern besiedelten die bis dato unbekannte Inselwelt.



Anno 1602 – Neue Inseln, neue Abenteuer
Das umfangreiche Add-on bot neue Kampagnen und einen praktischen Szenario-Editor.



Anno 1602 – Königsedition
Anno 1602 und das Add-on zusammen mit ein paar Goodies zum Freundschaftspreis in einem Paket



Technomage
Das kurzweilige Action-Adventure entführt den Spieler in eine spannende Fantasy-Welt, verkaufte sich allerdings nur mäßig.

Weitere Titel, die auf das Konto des österreichischen *Anno*-Entwicklerteams Max Design gehen:
1869 – Hart am Wind (WiSim, 1992), *Burntime* (Strategie, 1994), *Oldtimer* (WiSim, 1995)

glaubliche 46 Wochen am Stück in den Top 10), danach mit dem Add-on und ein Jahr später schoss die taschengeldfreundliche Königsedition ebenfalls von null auf 1. Damit ist Sunflowers' Geniestreich mit weltweit über 1,5 Millionen Exemplaren das meistverkaufte Spiel Deutschlands.

Go West!

Wirft man einen Blick auf die Verkaufszahlen der bisherigen Sunflowers-Titel, war *Anno 1602* das größte Glück, das dieser Firma wiederfahren ist. Dieses gilt es nun mit *Anno 1503* zu nutzen, bei dem der Erfolg vorprogrammiert zu sein scheint. Hinsichtlich der Veröffentlichung in den USA können sich Sunflowers und Max Design, das *Anno*-Entwicklerstudio, natürlich keinen Flop in Form einer verbuggten oder nur bedingt spielbaren Verkaufsversion leisten. So dürften die zahlreichen Verschiebungen des Veröffentlichungstermins – aktueller Stand: Ende 2001 – durchaus als Indiz für die angestrebte Perfektion des Endprodukts gewertet werden. Denn nach *Holiday Island* und *Anno 1602*, die im Ausland bereits erste Achtungserfolge erzielten, soll mit *Anno 1503* nun der Durchbruch gelingen. Die Voraussetzungen sind mit Electronic Arts im Rücken und dem Erfolg des Vorgängers jedenfalls optimal.

Christian Sauerteig

Bei der Entwicklung von *Anno 1602* habe ich fest an den Erfolg unseres Titels geglaubt, hätte aber nicht gedacht, dass es solche Ausmaße annehmen würde. *Anno 1602* hat mittlerweile Kultstatus erreicht und ist seit seinem Erscheinen ein Spiel der Superlative. Mit mehr als einer Million verkauften Exemplaren ist *Anno 1602* bis heute das meistverkaufte PC-Spiel in Deutschland.

PC ACTION Wie siehst du die Chancen, den amerikanischen Markt mit *Anno* zu erobern? Denkst du, *Anno* kommt dort ähnlich gut an wie in Deutschland?

Adi Boiko: Ich sehe sehr gute Chancen, mit *Anno 1503* den amerikanischen Markt zu erobern! Mit dem internationalen Erfolg von *Anno 1602* haben wir den Grundstein dazu schon gelegt. Gemeinsam mit unserem starken Vertriebspartner Electronic Arts, dem weltweit führenden Unternehmen auf dem Gebiet der interaktiven Unterhaltungssoftware, werden wir *Anno 1503* zu einem der erfolgreichsten Titel aller Zeiten machen. *Anno 1503* ist seit drei Jahren in der Entwicklung und aufgrund seiner vielfältigen Inhalte und Spielmöglichkeiten so konzipiert, dass es auch international ein Riesenerfolg wird. Ich glaube fest daran, dass wir mit *Anno 1503* eine Top-Position in den weltweiten Charts erreichen und den Erfolg von *Anno 1602* noch deutlich übertreffen.

PC ACTION Was habt ihr für die Zukunft noch für Ideen oder Visionen, sind neue Projekte in Planung? Kannst du da schon etwas verraten?

Adi Boiko: Bei Sunflowers steht weiterhin die Produktqualität an erster Stelle. Unser Ziel ist es, auch in Zukunft innovative Computer- und Videospiele in exzellenter Qualität für den weltweiten Markt zu entwickeln. Unser Anspruch dabei ist, neue Standards zu setzen. Der erfolgreiche Genre-Mix wird auch zukünftig bei unseren Produkten eine sehr große Rolle spielen.
Mit dieser Strategie wollen wir weltweit einer der erfolgreichsten Entwickler und Publisher im Bereich der Unterhaltungssoftware werden. Zurzeit sind neue Projekte in Planung, die sich allerdings noch in der Anfangsphase befinden. Leider kann ich noch nicht mehr verraten.



ZIELGRU

Fakten

- *Half-Life*-Engine
- Eigenständiges Spiel
- 8 neue Waffen
- 3 neue Ausrüstungsgegenstände
- 16 neue Karten
- 32 neue Missionen
- Medaillensystem
- Von den *Half-Life*-Entwicklern
- Komplett für Einzelspieler spielbar



Vermummt: Suzanna F. aus Frankfurt am Main, unser PC-Action-Model für Condition Zero.

Blick durchs Scharfschützengewehr: Es kommt selten vor, dass man gleich eine ganze Gruppe vor die Flinte bekommt. Und dann noch mit den neuen CZ-Skins ...

PPENGERECHT?

Braucht ein Spiel wie Counter-Strike einen Nachfolger? Ist Condition Zero überhaupt der echte Nachfolger? Sollten Sie Ihr Geld dafür ausgeben, wenn es doch im Internet sowieso genug freie Add-ons umsonst gibt? Wir nehmen diese Fragen für Sie ins Visier und liefern Antworten!

Es geht wieder los. „Go! Go! Go!" – oder in der deutschen Version „Los! Los! Los!", hallt es vermutlich bald wieder in Ihren Ohren. Mit *Counter-Strike: Condition Zero* steht das *Counter-Strike* für Mehr- UND Einzelspieler bereits in den Startlöchern. Um es gleich vorwegzunehmen: Nein, *Condition Zero* ist nicht *Counter-Strike 2*. Aber dazu später mehr. Falls es jemand nicht wissen sollte: *Counter-Strike* entstand 1999 als freie Modifikation zum Ego-Shooter *Half-Life*. Schnell entwickelte es sich zum „Shooting Star" der Ballerspiel-Szene. Einfach jeder, der etwas auf sich hielt, stürzte sich begeistert in den Team-Kampf „Terroristen gegen Counter-Terroristen" oder umgekehrt. Zu später Ehre gelangte das mittlerweile erfolgreichste Online-Schießspiel aller Zeiten, als es, aufgepeppt mit ein paar kleinen Extras, Anfang des Jahres als selbst-

Sind Sie gerüstet?

Waffen für Counter-Terroristen und Terroristen

357er Magnum



Die aus *Half-Life* bekannte Handfeuerwaffe kommt jetzt auch zu *Counter-Strike*. Etwas preiswerter als die Desert Eagle, wird sie vermutlich trotzdem eher selten genutzt.

Pancor Jackhammer



Eine automatische Schrotflinte: Mit zwölf Schuss pro Sekunde bekommt der Spieler neben enormer Feuerkraft einen hohen Ausstoß an Kugeln. Unangenehm für den Gegner.

Concussion-Granate



Wenn man eine dieser Granaten im günstigen Moment zur Explosion bringt, wird der Gegner zu Boden geworfen, verliert sogar seine Waffe und wird zur leichten Beute.

Leuchtstangen



Wer die Kohle für ein Nachtsichtgerät sparen will, investiert in die Leuchtstäbe. Einmal aktiviert, leuchten die Biester ganze Areale aus und bringen Licht ins Dunkel: Camper ade!

Fernglas



Nicht nur für Spanner: Mit einem Fernglas lässt sich einwandfrei die Gegend ausspionieren (auch wenn manche dafür ein Scharfschützengewehr bevorzugen würden).

Waffen nur für Counter-Terroristen

Maschinengewehr M-60



Wer kennt Rambo? Das schwere Maschinengewehr ist für Spieler gedacht, die sich gerne inmitten größerer Feindansammlungen wagen oder gerne durch Wände ballern.

M-79 Granatwerfer



Das schwere Geschütz eignet sich, um Terroristen hervorzulocken, die sich verschanzt haben. Die Granaten prallen nämlich von Wänden ab und kullern dem Feind vor die Füße.

Universal-Werkzeug



Verschlossene Türen waren gestern: Mit dem Universal-Werkzeugset für den professionellen Counter-Terroristen lassen sich Türen öffnen sowie Minen oder Bomben entschärfen.

Waffen nur für Terroristen

Armbrust



Terroristen bekommen eindeutig die fiesesten Waffen: Eine mit Giftpfeilen bestückte Armbrust soll in *Condition Zero* den Counter-Terroristen die Gesundheit rauben.

Landmine „Bouncing Betty"



Diese Anti-Personen-Landmine ist besonders für Camper eine fiese Überraschung. An beliebten „Camping"-Plätzen ausgelegt, springt sie beim Auslösen in Hüfthöhe und detoniert.

Sprengstoffgürtel



Die Nähe des Feindes gesucht: Wer kaum noch Lebensenergie hat, bekommt mit diesen mit C4-Sprengstoff gefüllten Gürteln als Selbstmordattentäter noch eine Chance für sein Team.



Counter-Strike: Ein Terrorist platziert eine Bombe. Die rot markierten Stellen spielen auch im Nachfolger eine Schlüsselrolle.

laufende Version erstmals offiziell in den Handel kam. Nach Herstellerangaben rund 250.000 Exemplare konnten so in Deutschland noch einmal verkauft werden.

Schnellkasse statt Warteschlange

Neue Waffen, neue Karten und ein noch besseres Spielgefühl verspricht Valve für *Condition Zero*. „Wir wollen nicht das Rad neu erfinden", erklärt Projektmanager Erik Johnson gegenüber dem amerikanischen Fachmagazin *Computer Gaming World*. „Die Schlüsselbestandteile von *Counter-Strike* bleiben auch in *Condition Zero* erhalten." Okay, es heißt also immer noch Gut gegen Böse, Antiterroreinheit gegen Terroristen. Was die Sache aber in ein völlig neues Licht taucht, sind die zusätzlichen Waffen und Ausrüstungsgegenstände (siehe Kasten links). Vom Fernglas bis zum Sprengstoffgürtel darf der Spieler zu Beginn jedes Matches alles in seinen Einkaufswagen packen – solange das Geld reicht. Apropos Einkaufen: Das soll in *Condition Zero* deutlich einfacher vonstatten gehen. Entwickler Valve hat nämlich eine Art Einkaufsliste implementiert.



Counter-Strike: Ein Wegelagerer hat uns entdeckt. Die Grafik in Condition Zero wird qualitativ auf der gleichen Stufe stehen. Nicht schlecht, aber auch nichts Besonderes mehr.

Entweder benutzen Sie vorgegebene Einkaufszettel oder Sie stellen sich Ihre Liste nach eigenen Wünschen zusammen – was vermutlich jedem am besten schmeckt. So können Sie zum Beispiel Minen, Magnum, die dazugehörigen blauen Bohnen und eine Tüte Pommes Frites mit einem Knopfdruck kaufen. Okay, Fritten nicht, den Rest aber schon. Die ewig Unentschlossenen werden Valve vermutlich auf Knien danken, dass sie jetzt zumindest mit voller Bewaffnung abtreten können, statt bereits in der Shopping-Phase zu sterben.

Der neue Look

Wenn alles neu gemacht und erweitert wird, dürfen natürlich auch die Truppen selbst nicht fehlen. Bis jetzt sind allerdings erst wenig Informationen nach außen gedrungen. Sicher ist zumindest, dass es eine neue Einheit Counter-Terroristen geben wird: die Spetsialnoye Nazranie oder kurz Spetsnaz. Das ist eine besonders hart agierende, russische Spezialeinheit.



Eine Tuschezeichnung der Spetsnaz: ein harter Bursche.

Einer der neuen Skins: hier der Wüsten-Dress.

Ebenfalls neu: das Grüne-Wiesen-Outfit.

Lasst Kugeln sprechen: Die Terroristen (vorne im Bild) müssen in Atlanta einen gestohlenen Virus bis zum Hubschrauber schaffen. Das kann tödlich enden!



Atlanta, die Zweite: Im Bild erneut der Hubschrauberlandeplatz.

Zu viele Köche?

Überhaupt ist es nett, dass sich die *Half-Life*-Macher mal wieder persönlich um ein Spiel kümmern. Das wurde auch Zeit. Halbherzige Mini-Level-sammlungen wie der zuletzt veröffentlichte *Half-Life*-Ableger *Blue Shift* (siehe Test in Ausgabe 7/2001) von den Spielemachern Gearbox lassen nämlich den ehemals leuchtenden Stern des Spielspaßhits zunehmend verblassen. Doch

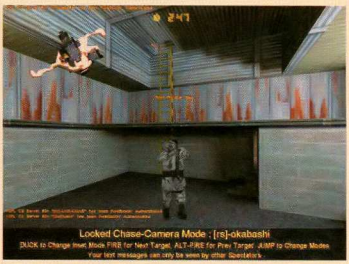


Counter-Strike-TV

Wenn Sie in *Condition Zero* als Zuschauer eine Partie verfolgen, haben Sie deutlich mehr Freiheiten als momentan im Original-*Counter-Strike*. Bei einer entsprechend guten Internet-Anbindung oder bei Netzwerkpartys ist es theoretisch kein Problem, mehrere tausend Schaulustige gleichzeitig zu unterhalten. Multicast Spectator Mode – kurz MSM – nennt sich das offiziell. Die Zuschauer können sich neben dem Spielgeschehen noch die Levelkarte einblenden lassen, die nach Lust und Laune vergrößert, verkleinert oder sogar über das aktuelle Spielgeschehen gelegt werden darf. Die Spieler werden mit Namen und Pfeil-Ikons auf dem Kartenausschnitt angezeigt. Diese Neuerung bleibt nicht nur Käufern von *Condition Zero* vorbehalten, sondern soll bereits Ende Juli als Patch für *Half-Life* auf Version 1.1.0.8 veröffentlicht werden. *Counter-Strike* kommt ein paar Wochen später in den Genuss. Schauen Sie mal rein!



Ein Spielausschnitt und die Totalansicht des Levels: Die roten Namen und Punkte links stellen Team A da, die blauen rechts Team B.



Während man hier mit der Verfolgerkamera einen Spieler beobachtet, wird die Karte klein in der oberen linken Ecke angezeigt.

auch *Condition Zero* ist noch nicht in trockenen Tüchern. Kurzzeitig geisterte sogar das Gerücht durchs Internet, es werde komplett eingestampft. Zustande kam diese Falschmeldung, weil Rogue Entertainment (*American McGee's Alice*), das das Spiel ursprünglich entwickeln sollte, den Auftrag wieder entzogen bekam. Wegen personeller Querelen hatte sich Valve-Chef Gabe Newell entschieden, den Shooter von seinen Jungs aus dem amerikanischen Kirkland höchstselbst zu Ende programmieren zu lassen.

Alte Engine

Aber ob *Condition Zero* wirklich wieder frischen Wind durch die mit veralteter Grafik und von Online-Schummlern gebeutelte *Counter-Strike*-Szene wehen lässt? Ein (ganz) richtiger Nachfolger ist es nämlich doch nicht, eher eine komfortable Erweiterung, die den firmeneigenen Geldbeutel füllen beziehungsweise die Wartezeit auf *Counter-Strike 2* verkürzen soll. Genau daran werkelt Valve nämlich mit *Counter-Strike*-Erfinder Minh Lee, der besser unter dem Pseudonym Gooseman bekannt ist. *Half-Life 2* und *Team Fortress 2* sind ebenfalls noch in der Mache. Neuigkeiten hierzu gibt es allerdings noch keine: Valve schweigt sich standhaft aus. Man weiß nur, dass die neue Grafik-Engine hierfür um einiges besser sein soll als die alte.



Atlanta, Nr. 3: eine Stahlbrücke auf der anderen Dachseite.



Nr. 4: Noch ist unklar, ob der Level spielerisch ein Erfolg wird.



Kaufhilfen

Sind Sie noch unentschlossen, ob Sie sich das neue *Counter-Strike* unbedingt zulegen müssen? Wenn ja, geben wir Ihnen eine kleine Entscheidungshilfe. Übrigens: Auch wenn keiner der Punkte auf Sie zutrifft, muss das Spiel nicht die falsche Wahl für Sie sein.

Sie sollten den Kauf von *Counter-Strike: Condition Zero* in Betracht ziehen, wenn ...

1. ...Sie in Ihrem Badezimmer Minen legen, damit die Freundin nicht stundenlang vor dem Spiegel campt.
2. ...Sie sich bei einem Einsatz der GSG9 wundern, warum die „Models" auf einmal so lebensecht animiert sind.
3. ...die Gespräche in Ihrem Freundeskreis sich früher oder später immer um das Thema Waffen drehen.
4. ...Sie nach dem Einkaufen mit den Worten „Go! Go! Go!" aus dem Supermarkt stürmen.
5. ...Sie bei der Post ein rotes X auf dem Boden suchen, wo Sie Ihr Päckchen abstellen können.
6. ...Ihr bevorzugter Weg, ein Gebäude zu verlassen, durch den Lüftungsschacht führt.
7. ...Sie im Louvre die Mona Lisa zerstochen haben und gar nicht verstehen, warum Sie verhaftet werden.
8. ...Sie nur gehockt und im Zickzack durch die Wohnung springen, damit Sie die aus dem Badezimmer gescheuchte, stinksauere Freundin nicht mit der Klobürste trifft.
9. ...Sie bei einem Banküberfall die Räuber fragen, ob Sie auf die Geiseln aufpassen sollen.
10. ...Sie bei der Gemeindeverwaltung einen Antrag stellen, der den finalen Rettungsschuss auch für Wollmützenträger fordert.

Und mit der muss *Condition Zero* noch vorlieb nehmen.

Schützenhilfe

Trotzdem scheint das Spiel kein simpler Lückenbüßer zu sein. Und den nächsten *Counter-Strike*- und *Half-Life*-Patch hat das Spiel ja ebenfalls schon intus. Zum Beispiel können Sie standardmäßig mit „Voice over IP", also über Mikrofon, live mit anderen Spielern babbeln. Ist das nichts? Dass Valve für Einzelspieler alle Missionen in eine Rahmenhandlung eingebunden hat, eröffnet zudem Action-Spielern ohne Internetzugang neue Horizonte. Wie schon in *Counter-Strike* muss der Spieler Personen schützen, Geiseln befreien oder auch Bomben legen. Neu ist, dass Sie komplett alleine spielen können. In dem Fall besteht Ihr Team und die Gegner aus computergesteuerten Bots. Sie selbst befolgen wie Ihre künstlichen Kollegen überwiegend Befehle. Sie bekommen also Teilaufgaben zugewiesen, die Sie meistern müssen, um den Level erfolgreich abzuschließen. Wenn es die Hauptaufgabe ist, Terroristen aus dem amerikanischen Luftverteidigungszentrum in Colorado Springs zu vertreiben, bekommen Sie zum Beispiel den Auftrag, einen bestimmten Bereich zu sichern, damit die Terroristen nicht in den Kontrollraum vordringen können.

Neue Ziele

Ihre Einsatzorte sind international und reichen von einer Sportarena in Spanien über die Bucht des Hongkong-Stadtteils Kowloon bis hin zu einem Ausflug in den Pariser Louvre. Kunstliebhabern wird es vermutlich einen Stich in die Brust versetzen, wenn die Mona Lisa und andere Gemälde mit Kugeln durchsiebt werden. Doch wer ist das schon? ... Wenn Sie eine Mission beendet haben, steht es Ihnen frei, entweder zur nächsten Karte zu wechseln oder die gleiche Map noch ein-



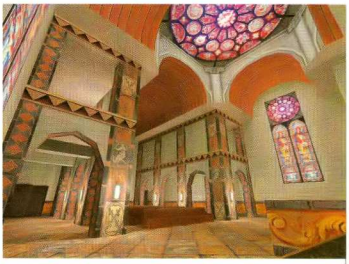
Eins der neuen Figuren: Zum Glück ist uns der Herr mit dem Scharfschützengewehr freundlich gesinnt.



Counter-Strike: Ein Wegelagerer hat uns entdeckt. Die Grafik in Condition Zero wird qualitativ auf der gleichen Stufe stehen. Nicht schlecht, aber auch nichts Besonderes mehr.



Feudale Bauten: Dieses Kirchenschiff ist noch unbevölkert. Der Screenshot soll schlicht die ...



... Levelarchitektur zeigen. Mit ein paar Gegnern wird es nicht mehr so ruhig zugehen.

mal mit umgekehrten Vorzeichen zu spielen. Wenn Sie also im Seuchenkontrollzentrum in Atlanta zunächst als Counter-Terrorist verhindert haben, dass die Menschheit durch einen freigesetzten Virus dahingerafft wird, dürfen Sie danach als Terrorist den Virus stehlen und versuchen, im Hubschrauber zu entkommen.

Das neue Fernsehprogramm

Besonders gute Zocker dürfen sich nach dem Einsatz Medaillen an die Brust heften. Die werden in einer Tabelle nach dem Spiel angezeigt und für verschiedene Bereiche vergeben, wie etwa für die meisten Ab- oder Kopfschüsse. Herauslesen lässt sich aus den Statistiken ferner, wer welche Waffe bevorzugt und so weiter. Wenn Sie sich jetzt wie bei einer *Ran*-Fußballübertragung im Fernsehen vorkommen, wo der Moderator in einem Nebensatz beispielsweise gerne mal verrät, wie oft Spieler X in der vorherigen Saison in der Nase gebohrt hat, sind Sie nicht völlig auf dem Holzweg. Für Zuschauer plant Valve einen erweiterten Spectator-Modus (siehe Kasten „Counter-Strike-TV“ auf Seite 53).

Cheater ade?

Vielleicht kann man durch den Spectator-Modus auch das Problem der Online-Schummler lösen, die mit unerwünschten Zusatzprogrammen perfekt zielen oder gar durch Wände sehen können: Denn mehr Augen sehen auch mehr. Ein Kinderspiel wird das sicherlich trotzdem nicht. Wer schon unbedingt einen „Wallhack“ benutzen muss, um durch Wände zu sehen, darf dies gerne beim *Klomanager* tun. In *Condition Zero* hat diese Schummelei hoffentlich ausgedient. Ob Sie sich das Spiel aber auch unbedingt zulegen müssen, darüber wird Ihnen unser Test in einer der nächsten Ausgaben Aufschluss geben.

Joachim Hesse

Counter-Strike: Condition Zero

Genre:	Mehrspieler-Shooter
Hersteller:	Valve/Vivendi
Fertig zu:	80 %
Erscheint:	3. Quartal 2001
Vergleichbar:	Unreal Tournament
Internet:	www.valvesoftware.com



Joachim Hesse

Kommentar

» Ich denke, dass Condition Zero besonders für Counter-Strike-Neueinsteiger und Computerzimmer-Terroristen ohne Internetzugang interessant sein dürfte. Endlich kann man Cowboy und Indianer spielen, ohne sich vor anderen eine peinliche Blöße zu geben. Und bitte: Keine Bombendrohungen an die Redaktion, wenn das nicht mit Ihrer Meinung konform gehen sollte! ;-) «

Fakten

- Gleiche Grafikengine wie *Mafia*
- Verfolger- und Ich-Perspektive wählbar
- 9 Kampagnen
- 23 Missionen
- 1 Bonusmission
- Ca. 30 Charaktere
- Ca. 40 Waffen, z. B. Bazooka
- 4-Spieler-Kooperativ-Modus

Auf Konfrontatio

Heckenschützen, Landminen und U-Boote: Die Schrecken des Zweiten Weltkriegs werden auch nächstes Jahr die PC-Monitore überziehen – und, so verspricht Illusion Softworks, für spannende Unterhaltung sorgen.

Wenn ein Söldnerspiel schwer war, dann *Hidden & Dangerous*: Sein Team durch die feindlichen Linien im Zweiten Weltkrieg zu führen, hat viele Zocker an den Rand der Verzweiflung getrieben. Und bevor jetzt wilde Protest-Mails im Untergrund arbeitender Fangruppierungen kommen: Ja, *Project I.G.I.* war auch eine harte Nuss. Doch in *Hidden & Dangerous 2* soll alles anders werden, wie uns Chefdesigner Tomas Pluharik noch einmal persönlich bestätigte: „Diesmal sind die



Der lange Schatten der Nazis: Die ersten Missionen führen den Spieler in eine Fabrikanlage in Norwegen im Jahre 1941.



Insider-Gag am Lokalbahnhof: „Liptákov" ist die Erfindung eines tschechischen Komikers und existiert nicht wirklich.



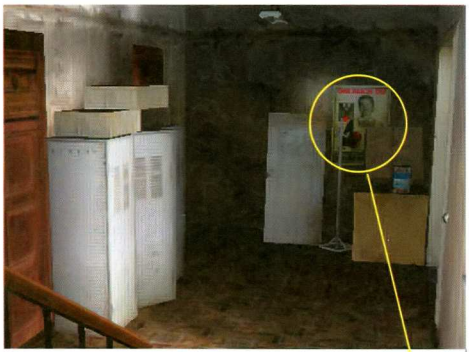
Aufgetaucht: Deutsche Truppen auf einem U-Boot im Eismeer.

nskurs

ersten Missionen eine Art Tutorial und auch danach heben wir den Schwierigkeitsgrad etwas behutsamer an. Nur die letzten Missionen könnten schwieriger als im Vorgänger werden." Das klingt nach einem akzeptablen Kompromiss, der diesmal zudem noch in eine zusammenhängende Story um den britischen Widerstandskämpfer Gary Bristol eingebettet ist.

Hut ab!

Weniger behutsam angehoben wurde der Grafikstandard:



Auf landestypisches Ambiente legen die Entwickler Wert: Werfen Sie zu Beispiel mal einen Blick auf dieses „Gib auch Du"-Plakat!

Halt, was machen Sie da?

Manche Spiele sollte man kontinuierlich im Auge behalten. Auch *Hidden & Dangerous 2* scheint so ein Kandidat zu sein. Wir haben für Sie mal wieder im tschechischen Brün (oder Brno wie es dort heißt) angeklopft, um Chefentwickler Tomas Pluharik von Illusion Softworks (www.illusionsoftworks.com) nach dem Stand der Dinge zu befragen.



Tomas Pluharik, Chefdesigner H&D 2

PC ACTION Hallo Tomas! Wie geht die Arbeit voran? Gibt es spezielle Probleme momentan?

Tomas Pluharik: Alles geht, soweit ich das überblicke, gut voran. Du weißt ja, dass *Hidden & Dangerous 2* bereits eine gewaltige Programmcode-Bestie ist, aber die Show muss weitergehen.

PC ACTION Du hast auf der E3 im Mai *Medal of Honor: Allied Assault* und *Return to Castle Wolfenstein* gesehen. Dort geht es auch um den Zweiten Weltkrieg als 3D-Spiel. Ist das Konkurrenz für euch?

Tomas Pluharik: Nicht wirklich. Ich denke eher, dass sich die beiden untereinander Konkurrenz machen. Klar, wir haben die gleiche Umgebung gewählt, aber ich denke *Allied Assault* wird ein viel realistischer Shooter vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs und *Castle Wolfenstein* ist mehr ein fiktives Action-Adventure. Wir hingegen machen ein Taktik-Spiel, in dem man ein ganzes Team im Griff haben muss. Natürlich kann man sich in unserem „Lone Wolf Modus" auch als Einzelkämpfer durchschlagen, aber da liegt nicht unser Hauptaugenmerk.

PC ACTION Warum habt ihr überhaupt den Zweiten Weltkrieg als Szenario gewählt? Das ist ja doch ein eher heikles Thema, das ihr da anschneidet. Konntet ihr nicht einen anderen Hintergrund wählen oder fasziniert euch der Zweite Weltkrieg so sehr?

Tomas Pluharik: Ich denke tatsächlich, dass der Zweite Weltkrieg ein faszinierendes Thema ist. Er bietet einfach zahlreiche Möglichkeiten, sich zu heroischen Schlachten und Aktionen inspirieren zu lassen.

PC ACTION Welcher Teil eures Spiels gefällt dir denn selbst am besten?

Tomas Pluharik: Hmm ... ich denke, das sind die Unterwasser-Missionen. Aber ich will noch nicht zu viel verraten.

Auf CD-ROM

Trailer zum Spiel

Der effektvoll gemachte Werbe-Trailer zeigt Spielszenen in Spielgrafik. Urteilen Sie selbst!

hidden&dangerous2.mpg

zum Glück! Dank neuer Engine sieht die Optik um einiges besser aus als im zwei Jahre alten Vorgänger. LS3D-Engine nennt sich das Wunderwerk, das bald auch im hauseigenen Verbrecher-Abenteuer *Mafia: The City of Lost Heaven* zum Einsatz kommt. Mit flotter Hardware-Ausstattung sollen Auflösungen bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten, lebensnahe Animationen und moderne Grafikeffekte möglich werden. Selbst kleinste Details berücksichtigen die Entwickler: Wenn Sie einen Wachraum stürmen, zersplittern Tischbeine unter dem Beschuss Ihres Maschinengewehrs, Querschläger zischen durch den Raum und auch Helme können Sie Ihrem Gegenüber vom Kopf schießen. Sehen Sie sich einfach einmal das Trailer-Video auf unserer Cover-CD an!

Hand in Hand

Wie in *Mafia* sind auch jede Menge Fahrzeuge mit von der Partie. Sie kommandieren Trucks, Panzer, Motorräder und sogar Flugzeuge (siehe Kasten). Besonders wichtig ist Pluharik, dass man nicht wie ein Irrer durchs Gelände wütet, sondern überlegt ein ganzes Team zum Sieg führen muss: „Wir haben zwar unseren Hauptdarsteller, um den wir die Story aufbauen, trotzdem ist er im Grunde nur ein kleines Rädchen zum Erfolg." Grundsätzlich lenkt der Spieler eine Einheit von vier Soldaten. „In manchen Levels kann man sogar noch zwei zusätzliche Charaktere bekommen, die allerdings nicht direkt steuerbar sind." Macht also bis zu sechs Personen, die Sie in den Jahren 1941 bis 1945 durch Europa, Afrika und Asien manövrieren.

Kriegsspiele

Weil auch die schönste Weltreise alleine irgendwann langweilig wird, sind derzeit etwa zehn Mehrspielermodi geplant: Von Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag bis zum Kooperativ-Modus. Bei Bedarf kann man auch die Seiten wechseln und mit den Deutschen in den Krieg einsteigen. Übrigens sprechen die deutschen Soldaten auch in der Version für das Ausland Deutsch („Alarm! Alarm!"). Aber das gehört mittlerweile ja fast schon zum Standard. Ebenfalls üblich: Für den heimischen Markt werden natürlich alle Hakenkreuze und andere NS-Symbole entfernt. Das Blut bleibt aber wohl erhalten: Illusion Softworks verzichtet ohnehin auf übertriebene Gewaltdarstellungen. Und das scheint *Hidden & Dangerous 2* sowieso nicht nötig zu haben, denn wie sagt Pluharik schmunzelnd am Ende unseres Interviews: „Wartet es ab! Unser Spiel ist garantiert für mehr als eine Überraschung gut!"

Joachim Hesse

Vorwärts, marsch!

Die Grafikengine macht's möglich: In *Hidden & Dangerous 2* sind Sie nicht ausschließlich auf Schusters Rappen angewiesen. Um Ihr Kommando erfolgreich zu machen, dürfen Sie auch eine Menge Fahrzeuge benutzen. Der Feind natürlich auch ... Wir präsentieren Ihnen hier eine kleine Auswahl der Fortbewegungsmöglichkeiten. Die Betonung liegt auf „klein".



Lavotchkin-LA-5: ein russischer Jäger mit Propellerantrieb



Puma SdKfz 234/2: ein deutscher Aufklärungspanzer



Jeep Willys: ein Mannschaftsjeep amerikanischer Bauart



Alles im Blick: Der deutsche „Werewolf Fighter" fühlt sich mit seiner Schmeisser MP-40 sicher. Noch ...

Hidden & Dangerous 2

Genre:	Action-Strategie
Hersteller:	Illusion Softworks/Take 2
Fertig zu:	50 %
Erscheint:	Mitte 2002
Vergleichbar:	Project I.G.I.
Internet:	www.hidden-and-dangerous.com



Joachim Hesse

Kommentar

» Ich bin davon begeistert, was da in unserem Nachbarland Tschechien zusammengebastelt wird. Vor kurzem haben Fans von Kriegssimulationen erst das brillante Operation Flashpoint aus Prag serviert bekommen, jetzt kündigt sich aus Brün für 2002 ein weiterer Höhepunkt an. Zugegeben: Hidden & Dangerous 1 fand ich nicht so toll, aber mit Teil 2 könnten sich meine Vorbehalte schnell in Wohlgefallen auflösen. «

HALF-LIFE

BLUE SHIFT

Und dabei sollte es ein ganz normaler Arbeitstag werden...



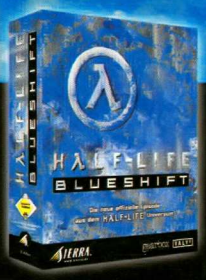


Eine neue offizielle Episode aus dem Half-Life Universum









SIERRA™
www.sierra.de

gearbox software

VALVE

© 1998-2001 Sierra On-Line, Inc oder Valve, LLC. Alle Rechte vorbehalten. Half-Life, Opposing Force und Blue Shift sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Valve, LLC. Sierra und das "S"-Logo sind Warenzeichen von Sierra On-Line. Gearbox und das Gearbox Logo sind Warenzeichen von Gearbox Software, LLC. Direct 3D ist ein Warenzeichen und Microsoft und Windows sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Open GL ist ein Warenzeichen von Silicon Graphics Computer Systems. Pentium ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation. Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. ® kennzeichnet in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Warenzeichen.

Metzgerei Hackepeter



Ormyrrs, so heißen die Wabbelmonster rechts auf dem Bild, haben vier Arme und deshalb in jeder Runde mehrere Angriffe.

Fakten

- Regelwerk der 3. *D&D*-Edition
- 8 Hauptszenarien
- Maximal 6 Gruppenmitglieder
- Aufstieg bis Level 16
- Über 100 Zaubersprüche
- 6 Rassen
- 8 Klassen
- Mindestens 60 Stunden Spielzeit

Bei der Partnerwahl zählen nicht nur Äußerlichkeiten, sondern auch innere Werte (womit natürlich nicht Leberwerte und Cholesterin gemeint sind). Ähnlich ist das bei Spielen: Pool of Radiance 2 legt im Vergleich zu Baldur's Gate 2 optisch vor – aber reicht das für den Genre-Thron?

Wer's nicht weiß: Ein Pool of Radiance ist so eine Art Reaktor-Unfall für Fantasy-Freaks; ein Brunnen, der Menschen durch seine magische Strahlung zu Zombies mutieren lässt. Bereits 1988 war beim ersten Teil des Rollenspiels eine solche Pfütze des Grauens in den Forgotten Realms aufgeploppt. Weil das daraus resultierende Abenteuer unter Genrefans damals so gut ankam, lag es nahe, sie irgendwann einmal wieder mit einem solchen Ekel-Tümpel zu beglücken. Bei *Pool of Radiance 2* verschlägt es sie in die Ruinen von Myth Drannor. Erneut gilt es, Monster umzuhauen und die Lache des Bösen trockenzulegen. Nur wie?

Die Mischung macht's

PoR 2 basiert auf dem Regelwerk der 3. *D&D*-Edition, was Teilzeit-Zockern nix sagt (und auch ziemlich schnurz ist), aber hauptamtliche Rollenspieler freuen dürfte. Sie starten mit einer vorgefertigten, vierköpfigen Gruppe ins Abenteuer oder basteln sich selbst ein Quartett. An Rassen stehen Mensch, Elf, Zwerg, Halb-Ork, Habling und Halb-Elf zur Wahl, denen Sie die „Berufe" Krieger, Barbar, Waldläufer, Kleriker, Hexer, Paladin, Dieb und Mönch zuordnen. Bei späteren Stufenaufstiegen dürfen die Klassen auch gemixt werden. Indem der Spieler Punkte auf die Werte Stärke, Gewandtheit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma verteilt, bestimmt er letztendlich, ob seine Schützlinge – vereinfacht ausgedrückt – stark und doof oder schlau und hässlich sind. Abschließend kriegen Ihre Babys Namen und ab geht's zur Rettung der Welt. Im Verlauf der gefährlichen Reise treffen Sie acht NPCs, also computergesteuerte Recken, von denen Sie bis zu zwei in die



Blitzfallen wie diese sind kein Spaß. Die Frage lautet: Wie kommt die Abenteurergruppe ungeschoren vorbei?



Halb-Ork-Barbar Jobacca zeigt uns das Inventar von Pool of Radiance 2: Es ist groß, aufgeräumt und intuitiv bedienbar.



Party aufnehmen können. Spielerisch erinnert *PoR 2* stark an Genreprimus *Baldur's Gate 2*. Ihre Truppe spaziert in Echtzeit durch die Pampa, durch Höhlen und Verliese, erledigt Aufträge und rüstet bei Waffen, Schutzgewändern und magischen Gegenständen auf. Für Gefechte schaltet das Programm in den Rundenmodus. Hier ist es wichtig, schlagkräftige Metzgersbrüder für den Nahkampf, zauberkundige Abrakadabra-Gurus und gegebenenfalls Bogenschützen taktisch klug in Szene zu setzen. Hilfreich sind zudem diverse Spezialfähigkeiten.

Kleine Macken

Bei unserer Preview-Version hakte es noch im Detail, unter anderem bei der ansonsten intuitiven Bedienung: Wer zum Beispiel seinen Dieb schickt, um eine Tür auf eine Falle zu überprüfen, muss den Knilch jedes Mal fast punktgenau dort platzieren. Steht er nur drei Meter entfernt, mault er, zu weit weg zu sein, statt seinen Alabaster-Körper vielleicht mal selbsttätig zu bewegen. Augenfällig war ferner, dass die Helden sich häufig gegenseitig im Weg stehen und der Schwierigkeitsgrad noch zu hoch ist. Derlei Kleinigkeiten sind bis zur Veröffentlichung natürlich leicht auszumerzen. Ob bei *PoR 2* letztendlich auch die gleiche Atmosphäre wie bei *Baldur's Gate 2* aufkommt, zweifeln wir noch an: Dafür fehlt es an witzigen Dialogen und Streitgesprächen zwischen den Abenteurern.

Harald Fränkel



Mit einem Rechtsklick öffnen Sie ein Menü, mit dem Sie unter anderem Spezialfähigkeiten auswählen – z. B. Zaubern.



Dumm: Diese skorpionartigen Viecher können auch schießen.

Pool of Radiance 2

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Stormfront/Ubi Soft
Fertig zu:	90 %
Erscheint:	Oktober 2001
Vergleichbar:	Baldur's Gate 2
Internet:	www.poolofradiance.com

Kommentar



Harald Fränkel

» Bei unserer Version nieteten die noch zu starken Gegner selbst den rustikalen Halb-Ork Jo regelmäßig um, die Helden traten sich gern gegenseitig auf die Stiefel und Diebin Tanja zeigte sich störrisch und lauffaul, wenn ich ihr befahl, eine drei Meter entfernte Truhe zu knacken. Soll ich gnä' Frau hintragen? Trotzdem: Wenn der Feinschliff klappt, könnte Baldur's Gate 2 Konkurrenz bekommen. «



Eine ziemliche Sauerei richten wir beim Durchsieben dieser drei Vampire an.

Fünf Jahre sind ins Land gegangen, seit George Clooney und Harvey Keitel 1996 vor kreischendem Kinopublikum haufenweise Vampire abmurksten. Laden Sie Ihre Pumpgun durch und bereiten Sie sich auf ein Abenteuer vor, das Sie so schnell nicht vergessen werden.

Die Vampire sind zurück

Als Sith Gecko finden Sie sich in der PC-Adaption des gleichnamigen Kinohits von Robert Rodriguez in einem Hochsicherheitsgefängnis wieder. Doch irgendetwas scheint im wahrsten Sinne des Wortes faul zu sein, denn Ihre Mithäftlinge sind allesamt blutrünstige Untote! Und so nimmt der Horror seinen Lauf. Aus dem Nebenzimmer vernehmen Sie ein verdächtiges Geräusch, als würde eine Oma ihren Tee schlürfen. Ihnen offenbart sich ein Bild des Grauens: Drei Vampire saugen den letzten Tropfen Blut aus einem Wächter. Glücklicherweise sind die drei derart in ihren Imbiss vertieft, dass sie Ihre Anwesenheit gar nicht bemerken. Es bleibt also genügend Zeit, das schwere MG aus dem Rucksack zu kramen. Die Monster sind schnell Geschichte. Natürlich sind nicht alle Gegner so leicht klein zu kriegen. Im Laufe des Spiels stoßen Sie auf eine Vielzahl von Vampirgattungen. Vom kleinen Köter bis zum unsichtbaren Zeitgenossen – alle verfolgen nur ein Ziel: nämlich, Ihnen an die Gurgel zu gehen. Damit Ihre Lebensenergie nicht bereits nach wenigen Minuten gegen Null geht, führt Sith Gecko ein großes Waffenarsenal mit sich. Neben einem Flammenwerfer und Granaten erweist sich vor allem die Armbrust als nützliche Hilfe im Gefecht.

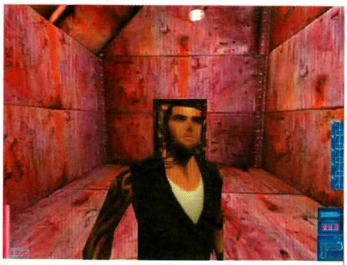
Bewährte Technik

Obwohl *From Dusk till Dawn* dieselbe Grafikengine wie das Action-Adventure *The Devil Inside* verwendet, distanziert sich das französische Entwicklerstudio Gamesquad deutlich von seinem Vorjahrestitel. Hubert Chardot, Creative Director, äußerte sich wie folgt: „Wir haben verstärkt an den Special-Effects gearbeitet. Die Feinde haben eine perfekte künstliche Intelligenz und sind ziemlich hartgesotten. *From Dusk till Dawn* ist wirklich neu und noch origineller als *The Devil Inside*." Mal abwarten.

Benjamin Bezold



Diese beiden hässlichen Untoten haben es auf die Dame rechts im Bild abgesehen.



Unser Protagonist Sith Gecko. Er sieht George Clooney zum Verwechseln ähnlich.

From Dusk till Dawn

Genre:	Action
Hersteller:	Gamesquad/Cryo
Fertig zu:	90 %
Erscheint:	Oktober 2001
Vergleichbar:	Evil Dead
Internet:	www.gamesquad.fr



Benjamin Bezold

Kommentar

» Genau wie die Vorlage From Dusk till Dawn ist dieses Spiel nichts für schwache Nerven. Zwar ist die Story alles andere als originell, doch das gute Zusammenspiel von Sound- und Grafikeffekten scheint über diesen Schwachpunkt hinwegtrösten zu können. Wer schon immer mal als Sith Gecko Vampire ‚erlösen' wollte, sollte sich diesen Titel merken. «

Ab in die Unterwelt

Finstere Zeiten für das Fantasy-Reich Arx Fatalis: Die Sonne ist erloschen und sämtliche Kreaturen sind von der Oberfläche in tiefe Stollen geflüchtet. Zu allem Überfluss versucht nun noch Akbaa, der Dämon des Chaos, Unheil über die gebeutelte Welt zu bringen.



Diese Zombies haben auch schon bessere Zeiten gesehen. Kein Wunder, wenn man den ganzen Tag nur auf der faulen Haut liegt ...



Zu den skurrilen Kreaturen gehören auch Rattenmenschen, die sich bevorzugt in verwinkelten Gängen verkriechen.

Arx Fatalis

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Arkane/Fishtank
Fertig zu:	70 %
Erscheint:	1. Quartal 2002
Vergleichbar:	Ultima Underworld 2
Internet:	www.fishtank-interactive.com

Bevor sich Ihr Spielercharakter dieser dämonischen Gefahr entgegenstellen kann, haben Sie zunächst mit Ihren eigenen Probleme zu kämpfen. Sie erwachen in einer Gefängniszelle der Goblins und müssen den fiesen Monstern entkommen und zu Ihrem Volk zurückkehren. Bestenfalls die Hintergrundstory in *Arx Fatalis* ist linear aufgebaut. Es obliegt immer Ihnen, was Sie als Nächstes unternehmen und wie Sie eine bestimmte Situation bewältigen wollen. Das 3D-Rollenspiel versucht wie *Gothic*, möglichst lebendig zu wirken. Sämtliche Kreaturen haben ihr Eigenleben: Sie schlafen, essen, trinken, unterhalten sich und gehen ihren Aufgaben nach. Dabei reagieren sie auf alles, was sie sehen, hören oder riechen können. Demzufolge eröffnen sich für Ihren Charakter eine ganze Reihe Möglichkeiten, wenn er beispielsweise an einer Goblinwache vorbei will: Sie können fair kämpfen, sich anschleichen und die Kreatur meucheln, die Nahrungs- oder Wasservorräte vergiften und dann abwarten, oder sich mit etwas Glück unbemerkt vorbeistehlen.

Mystische Gesten

Zwecks besserer Atmosphäre spielt sich *Arx Fatalis* aus der Egoperspektive. Nur bei Zwischensequenzen kommt es zu Kamerafahrten, in denen Sie Ihren eigenen Charakter komplett sehen können. Die Steuerung entspricht derjenigen typischer Ego-Shooter, ein schneller Einstieg ist also garantiert. Nur das Zaubersystem fällt etwas aus dem Rahmen: Ähnlich wie in *Black & White* können Sie bestimmte Runenfiguren mit der Maus in die Luft zeichnen. Je nach Art und Kombination der Runen erhalten Sie ein anderes magisches Ergebnis.

Alexander Geltenpoth



Kommentar

Alexander Geltenpoth

» Selbst der erste Eindruck von Arx Fatalis zeigt schon das ungeheure Potenzial des Spiels. Die zeitgemäße Grafik, lebendige Umwelt, nicht-lineare und vor allem vielfältige Aktionsmöglichkeiten sprechen für sich. Um den geplanten Mehrspielermodus macht Arkane noch ein Geheimnis. Lassen wir uns überraschen. «



Armee der Finsternis: Möchten Sie dieser Ausgeburt der Hölle bei Nacht begegnen?

Horrorkabinett

Novalogic geht fremd. Das auf akkurate Militärsimulationen spezialisierte Softwarehaus will uns demnächst mit seinem gruseligen Ego-Shooter Necrocide einen mörderischen Schrecken einjagen.

Haben Sie schon einmal von Vampiren gehört, die ohne menschliches Blut überleben können? Nein? Dann sollten Sie unbedingt einen Blick in die Welt von *Necrocide* riskieren. Denn hier streben vier heimtückische Vampire mithilfe einer wundersamen Substanz nach der Weltherrschaft. Saxum heißt das Zaubermittel. Eigentlich ein wertloser Stein, doch in Verbindung mit einer bestimmten Essenz wandelt er diese in reines Blut um. Was sich nach einer guten Nachricht für alle Sterblichen anhört, erweist sich bald als ihre größte Bedrohung. Denn der Clan der Khaleed päppelt mit dem Saxum eine Horde Untoter auf, um diese auf die Menschen loszulassen. Nur Sie, eine gut gesinnte Blutsaugerin der Amarande, können dem mörderischen Treiben ein Ende bereiten. Sowohl unter freiem Himmel als auch in geschlossenen Räumen liefern Sie sich blutige Gefechte mit allerlei zwielichtigen Gestalten. Dabei verschlägt es Sie unter anderem nach Asien, in die Türkei und in eine verschlafene Kleinstadt in Louisiana.

Grafisch geht Novalogic in *Necrocide* neue Wege. Anstatt auf die erfolgreiche 3D-Engine des Infanterie-Shooters *Delta Force: Land Warrior* zu setzen, haben sich die Kalifornier zu einer Neuentwicklung durchgerungen. Ein besonderer Stellenwert kommt der flüssigen Animation der Charaktere zu. Beim Betrachten der unten abgebildeten Screenshots sticht sofort das „unkonventionelle Design" ins Auge. Denn kein Geringer als der bekannte Fantasy-Künstler Brom ist für die abartigen Höllenkreaturen verantwortlich. Seine Werke erfreuten sich bereits in diversen indizierten Computerspielen größter Beliebtheit.

Benjamin Bezold

Necrocide

Genre:	Action
Hersteller:	Novalogic
Fertig zu:	90 %
Erscheint:	August 2001
Vergleichbar:	KISS: Psycho Circus
Internet:	www.necrocide.com



Kommentar Benjamin Bezold

» Angesichts der in der Vergangenheit qualitativ hochwertigen Produkte aus dem Hause Novalogic verspreche ich mir ziemlich viel von diesem gruseligen Action-Shooter. Zumal wirklich bekannte Namen hinter Necrocide stecken. Neben Brom verleihen das Künstlerduo Oscar Chichoni und Isabel Molina mit seinen Arbeiten dem Spiel eine individuelle Note. «



Dieser Untote hat neben einem Dachschaden offensichtlich ein ernstes Hautproblem.



Trotz Zwangsjacke entpuppt sich der Möchtegern-Houdini als gefährlicher Gegner.

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



Kein Respekt vor niemandem: ein Baby-Wiggle.

Klein & gemein

Wenn man an Zwerge denkt, dann wohl zunächst an Statuen für Vorstadtspießer. Doch mit Spießern haben die pfiffigen Computer-Wiggles wahrlich nichts an der Zipfelmütze.

Da sprechen Politiker immer von „Keine Macht den Drogen“ und in *Wiggles* trifft man auf Rasta-Zwerge, die sich mit Riesen-Joints die Birne zudröhnen. Werden hier etwa im Knuddel-Outfit unterschwellig bewusstseinserweiternde Substanzen verherrlicht? „Um Himmels willen, nein!“ entrüstet sich Entwicklungsdirektor Klaus Starke. „Wenn überhaupt eine Botschaft damit vermittelt wird, dann doch die, dass Kiffen gleichgültig macht. Im Spiel hat die betroffene Rasse sogar Nachteile, weil die Kerlchen zum Beispiel schneller einschlafen.“ Was soll's, die Schlümpfe sind schon seit Jahren blau und da regt sich ja auch keiner auf.

Am Anfang war das Feuer

Entwickelt wird *Wiggles* vom Berliner Spieleentwicklungskombinat Ost (www.sek-ost.de) in Zusammenarbeit mit den Hannoveranern Innonics (www.innonics.de). Wir waren für Sie vor Ort und haben uns die aktuellste Version des Spiels angesehen. *Wiggles* ist eine Mischung aus Adventure und Aufbaustrategie. Ziel ist es, den Höllenhund Ferris dingfest zu machen. Der ist dem Göttervater Odin nämlich ausgebüxt und terrorisiert seitdem die Unterwelt. Und wer darf die Suppe auslöffeln? Natürlich Sie! Zu diesem Zweck übernehmen Sie die Führung über ein Zwergenvolk namens Wiggles. Maximal 14 Ihrer Zipfelmützenträger wuseln gleichzeitig



Fakten

- Tutorial
- Ca. 40 Haupträtsel
- Ca. 80 Stunden Spielzeit
- 4 Welten
- 5 Zwergenvölker (eines spielbar)
- 45 Waffen
- 92 Produkte und Produktionsstätten
- Ca. 70 Zwischensequenzen
- Ca. 3 Jahre Entwicklungszeit

Herr Ober, noch ein Steinpils! Die Kneipe ist nur eine Variante moderner Freizeitgestaltung für Kleinwüchsige.



Drei grimmige Wiggles auf Drachenjagd: Hätten die Hitzköpfe dem Schuppentier seinen Wunsch nach einer größeren Höhle erfüllt, bliebe ihnen die Behandlung durch dessen Wärmestrahler erspart.

über den Bildschirm. Auf vier weitere Völkchen und zahlreiche Monster wie Trolle, Spinnen oder Drachen trifft man außerdem. Nicht alle sind böse, kämpfen darf man trotzdem genug. Je tiefer Ihre Zwerge zum Fabelköter vordringen, desto schwieriger werden Rätsel und Feinde. Neben Keulen oder Musketen versteckt sich sogar ein geheimnisvolles Lichtschwert im Spiel. Möge die Macht mit Ihnen sein.

Ein Haufen Dickköpfe

Wenn Sie Nachwuchs wünschen, der die erlernten Fertigkeiten der Eltern erbt, ist Fingerspitzengefühl angesagt: Es kann nicht jede mit jedem. Man muss den Erzeugern in diesem Fall schon freie Hand lassen, sonst heißt es schnell



Rausgezoomt: Produktionsstätten wie die Schmiede können übrigens in einen Zauberkoffer gepackt und transportiert werden.



Die Schwefelwelt: Je tiefer Ihre Zwerge ins Erdreich vorstoßen, desto ungastlicher werden die Lebensbedingungen.

„Nö, kein Bock!". Zunächst sollten Sie für eine attraktive Freizeitgestaltung sorgen und die Kleinen nicht nur mit Arbeit zuschütten. Wer Kung-Fu-Schulen oder Diskotheken eröffnet, hat motiviertere Wichte am Start. Überhaupt ist zunächst Aufbauarbeit angesagt: Für das Feuer brauchen Sie Holz. Das liefern die Stiele der Pilze. Die müssen gefällt und verarbeitet werden. Der Pilzhut wird ebenfalls genutzt: abgekocht als Leckerei. Indem Sie Ihren Wiggles Aufgaben zuweisen, entstehen so nach und nach Produktionsstätten wie Tischlereien oder gar Waffenfabriken.



Von Pilzen und anderen Halluzinogenen: Manch „cooler" Zwerg hat zu tief an seiner Pfeife gezogen.

Der Zwerg ruft!

Ihr Volk folgt dem Ruf der Tiefe und buddelt sich im Spiel mit Kind und Kegel immer weiter unter die Erde. Eine Art Nebel verhindert, dass Sie unerforschte Abschnitte einsehen können. Man kann die Grafik zoomen sowie leicht nach links oder rechts schwenken, allerdings wird immer eine Ansicht von vorne gewahrt. In den Zwischensequenzen bekommen die Wiggles eine Stimme, ansonsten sehen Sie Sprechblasen und hören ein unverständliches Gebrabbel. Stellen Sie sich einfach vor, Sie seien auf einem asiatischen Fischmarkt, dann wissen Sie in etwa, was Sie erwartet. Der Weg zu Ferris ist nicht strikt vorgegeben, sondern richtet sich nach Ihren Vorlieben. „Wir haben etwa 40 Haupträtsel, die der Spieler knacken muss. Dazu kommen noch viele Unteraufgaben", so Starke. „Je nach Verhalten des Spielers wird ein anderer Handlungsblock an den vorherigen angereiht. So soll, wer viel kämpft, mehr Kampfaufgaben bekommen, und wer lieber knobelt, durch anspruchsvollere Rätsel bedient werden." Meistens gibt es zudem unterschiedliche Wege, eine Aufgabe zu lösen. So können Sie eine Trollfestung zum Beispiel frontal durch einen Kampf einnehmen, listige Spieler hingegen kommen heimlich durch die Hintertür.


Nur die Liebe zählt: Bei diesem Pärchen hat Amor zugeschlagen, wie ein Herz anzeigt.


Das schmeckt nicht jedem: Vier gut abgehangene Hamster warten auf den Kochtopf.

Auf CD-ROM

Videobeitrag

Verpassen Sie nicht die zahlreichen Spielszenen aus der aktuellsten Beta-Version der Wiggles.

wiggles.mpg

Schadenfreude

Das Prädikat „pädagogisch wertvoll" wird *Wiggles* in keinem Fall bekommen. Das ist aber keineswegs negativ, im Gegenteil. Denn wer hat jemals behauptet, dass Pädagogik zwangsläufig Spaß macht? Hamster in Laufrädern zur Stromerzeugung auszubeuten oder sie gar als Bettvorleger, Reit- oder Opfertiere zu verwenden, ist natürlich nicht nett – aber lustig! Mal sehen, ob es auch der momentan auf der Kippe stehende Mehrspielermodus mit Modi wie „Capture the Hamster" in die Verkaufsversion schafft. Aber auch ohne diesen Bonus könnte es ein Fest für Liebhaber kleiner Lebewesen und Verehrer zynischen Humors werden. Merken Sie sich *Wiggles* am besten schon mal als heißen Kandidat auf ein PC-Action-Gold vor!

Joachim Hesse

Wiggles

Genre:	Aufbau-Strategie
Hersteller:	SEK/Innonics/Infogrames
Fertig zu:	90 %
Erscheint:	20. September 2001
Vergleichbar:	Lost Vikings
Internet:	www.wiggles.de



Joachim Hesse

Kommentar

» Gartenzwerge sind spießig? Das galt wohl vor dem Zeitalter der Wiggles. Die kleinen Wühler haben sich bereits jetzt einen Weg in mein Herz geschaufelt. Hamsterärgern hat mir schon damals in Maniac Mansion Freude bereitet, Wiggles setzt diese Tradition fort. Hier wird tatsächlich eine ganze Menge Unterhaltung geboten. Mal abwarten, ob auch alle Bugs wie das Ruckeln bis zum Verkaufsstart begraben werden können. «

Ein Transportflugzeug kreist über der Basis und landet gleich auf dem Flughafen. Im Hintergrund liefert ein Bananenhubschrauber das Material für ein Gebäude.

Schnelle Eingreiftr

Fakten

- Grafik-Engine basiert auf *Earth 2150*
- Stufenloses 3D-Gelände
- 6 Kampagnen mit je 5 Missionen
- Einheiten sammeln Erfahrung
- 13 Videosequenzen
- Karteneditor



Diese Ölpumpe ist unter Beschuss und schon schwer beschädigt. Die Reparatureinheit versucht noch eine Rettung in letzter Sekunde.



Nachts schalten die Einheiten auf Wunsch automatisch ihre Scheinwerfer ein. Die Sichtweite ist trotzdem reduziert.

Zurück in die Vergangenheit: Basierend auf der Engine der Genrereferenz Earth 2150 werden Sie für World War 3 ans Ende des 20. Jahrhunderts beordert, um mit heutigen Waffensystemen in Krisengebieten aller Art einzugreifen.

uppe



Die Gruppe 3 besteht aus sechs ... äh, jetzt nur noch fünf leichten Panzern vom Typ Bradley.

World War 3 konfrontiert Sie mit einigen historischen und etlichen hypothetischen Konflikten, die Sie durch Militäreinsätze beenden müssen. Bürgerkriege, Völkermorde und Invasionen sollen eingedämmt werden, bevor sie die umliegenden Regionen destabilisieren und sich wie ein Buschfeuer ausbreiten. Anders als der Titel vermuten lässt, handelt das Spiel also nicht von einem Dritten Weltkrieg, den ohnehin kein Mensch überleben würde. Vielmehr geht es darum, eine drohende globale Eskalation zu verhindern. Aufseiten der USA beginnt das Spiel beispielsweise mit der Operation Wüstensturm, also der Befreiung Kuwaits und der Zerschlagung der irakischen Streitkräfte. Alternativ dürfen Sie auch die Kontrolle über Militäreinheiten Russlands oder des Iraks übernehmen.

Optische Verwandtschaft

Für *World War 3* wurde keine neue Grafik-Engine entwickelt, sondern die von *Earth 2150* und *The Moon Project* verfeinert. Je nach Leistung Ihres Rechners können Sie mit einer GeForce2 als Grafikkarte Traumauflösungen von 1.600x1.200 und höher erreichen und dürfen dabei dynamisches Licht, Schatten und Wetterbedingungen zuschalten oder deaktivieren. Gebäude und Einheiten bestehen wieder aus detaillierten 3D-Modellen, die alle realen Vorbildern entsprechen. Da sieht ein Apache eben nicht wie irgendein Hubschrauber aus, sondern entspricht optisch dem amerikanischen Kampfhelikopter. Zur Einheitenauswahl gehören neben Kampfpanzern, leichten Panzern, Jeeps und Artillerie auch Minenleger, Aufklärungsdrohnen und Luftabwehr. Infanteristen treten in *World War 3* leider nicht auf. MGs, Kanonen, Mörser und Raketen lassen sich durch Forschung verbessern.

Truppenstützpunkt

Wie in fast allen Echtzeitstrategiespielen besteht bei *World War 3* die Möglichkeit, eine Basis zu errichten. Die wenigen Gebäudetypen sind für Energiegewinnung, Ressourcenförderung und Nachschub nötig. Fabriken existieren nicht. Vielmehr werden sämtliche Einheiten per Luftbrücke eingeflogen. Damit Ihre Transportflugzeuge nicht sofort abgeschossen werden, können Sie bestimmen, aus welcher Richtung sie sich dem Flugfeld nähern sollen. Einziger Rohstoff ist Öl. Sobald Sie das flüssige Gold aus der Erde gepumpt haben, erhalten Sie dafür Geld, mit dem Sie neue Einheiten, Gebäude oder Upgrades finanzieren.

Bewährtes Manöver

Die Steuerung beherrscht jeder Genreliebhaber sofort. Kein Wunder, denn von einigen Detailverbesserungen abgesehen kontrollieren Sie das Spiel genauso wie in *Earth 2150*. Die intuitive Kameraführung, die simple Einheitenselektion und die bewährte Befehlsvergabe sind so ideal gelöst. Alternativ können Sie neue Hilfsmittel wie eine Anzeige für die Gruppenverwaltung einblenden. Einfacher lässt sich die Steuerung für ein Echtzeitstrategiespiel mit echtem 3D-Terrain nicht gestalten.

Alexander Geltenpoth

World War 3

Genre:	Echtzeitstrategie
Hersteller:	Jowood
Fertig zu:	80 %
Erscheint:	September 2001
Vergleichbar:	Earth 2150, Conflict Zone
Internet:	www.jowood.de



Kommentar Alexander Geltenpoth

» Bis War World 3 erscheint, ist die Grafik-Engine fast zwei Jahre alt. Trotzdem fehlt es bis jetzt immer noch an optisch überlegenen Genrevertretern. Natürlich entspricht auch die Spielweise in weiten Zügen Earth 2150, was aber hauptsächlich an der identischen Steuerung liegt, denn Story und Missionsdesign bringen frischen Wind ins Spiel. «

Die Meisterhoffnung

Großartige Erfolge konnte Branchenprimus EA Sports mit seinen Fußballmanagern bisher nicht feiern. Bisher. Denn für FM 2002 hat EA mit den Anstoss-3-Machern die besten ihres Fachs abgeworben – wir überzeugten uns vor Ort vom aktuellen Entwicklungsstand.



Der Textmodus: Neu ist die Möglichkeit, während der 90 Minuten direkt ins Spiel einzugreifen.

Fakten

- DFB-Lizenz
- Alle europäischen Top-Ligen
- Karrieremodus
- Endlosspiel
- 3D-Spielszenen mit *BS 2001*-Engine
- Textmodus
- Umfangreiche Statistiken

In Aachen, einen Steinwurf von der belgischen Grenze entfernt, gleich zwischen China-Imbiss und Aldi-Zweigstelle, arbeitet seit Frühjahr vergangenen Jahres ein 20-köpfige Truppe am *Fußballmanager 2002*. Das ist insofern schon einmal etwas Besonderes, da es sich um das erste eigene Entwicklerteam von Electronic Arts in Deutschland handelt – bisher wurden sämtliche Spiele im Ausland programmiert. So auch die Vorgänger des *FM 2002*, die das scheinbar unerklärliche Schicksal eines jeden in England produzierten Managers teilten: Kaum einer wollte sie spielen.

Transparenter

Dieses Schicksal dürfte dem *FM 2002* erspart bleiben. Denn mit Gerald Köhler und Rolf Langenberg, die zuvor für Ascaron die *Anstoss*-Serie zur absoluten Nummer 1 machten, hat Electronic Arts nach feinster Bayern-München-Manier die besten Leute ihres Fachs von der Konkurrenz abgeworben. Ginge es nach den beiden, dürfte der *FM 2002* ihr ehemaliges Projekt *Anstoss 3* liebend gerne von der Genre-Spitze kicken. Gelingen soll dies unter anderem mit einem Schuss mehr Ernsthaftigkeit und einer höheren Transparenz – schließlich war einer der wenigen Kritikpunkte an *Anstoss 3* die für Anfänger teils lange Einarbeitungszeit und die nicht immer übersichtliche Menüstruktur. Und tatsächlich, im Gegensatz zum aktuellen Genre-Primus, bei dem Sie sich mit krypti-

Interview



Gerald Köhler, FM-2002-Konzeptautor

PC ACTION Wie genau muss man sich die Tätigkeit eines Konzeptautors vorstellen?

Gerald Köhler: Mein Job besteht darin, das Konzept für das Spiel zu erstellen, in dem die einzelnen Programmfunktionen genau beschrieben werden. Beim *FM 2002* ist das so um die 800 Seiten stark.

PC ACTION Die bisherigen Fußballmanager von Electronic Arts waren zwar ganz nett, mehr aber auch nicht. Was unterscheidet den *FM 2002* von seinem Vorgänger?

Ein Handicap war sicherlich, dass die Vorgänger in England entwickelt wurden, wo einfach das Gefühl für die Wünsche der deutschen Spieler nicht so da war. Wir haben für den *FM 2002* komplett neu begonnen, um z. B. zukünftige Online-Entwicklungen richtig vorzubereiten. Dabei lag für uns der Schwerpunkt im ersten Jahr vor allem auf dem Trainer- und Management-Teil.

PC ACTION Sicherlich interessiert sich auch eine Vielzahl von *Anstoss 3*-Fans für den *FM 2002*. Wo siehst du die Unterschiede, was ist neu?

Gerald Köhler: Er ist ernsthafter, er ist von seiner Menüstruktur her überschaubarer. Der *FM 2002* spielt sich insgesamt erheblich schneller als *Anstoss 3*. Er hat andere Schwerpunkte, z. B. den Jugendbereich, die Verhandlungen, den persönlichen Bereich des Managers und die Mitarbeiter. Andere Elemente sind bei beiden Spielen zu finden, z. B. sehr umfangreiche Editoren.

PC ACTION EA Sports verfügt mit *FIFA 2001* über das Fußballspiel mit der definitiv besten Grafik-Engine – dennoch bietet *FM 2002* „nur" die alte *Bundesliga Stars*-Grafik. Wie kommt's?



Ein wichtiger Bestandteil ist die Jugendarbeit. Durch gezielte Förderung lässt sich so mancher Hochkaräter heranzüchten.



Eine Vielzahl von taktischen Vorgaben, die sich sichtbar auf das Spiel Ihres Teams auswirken, steht zur Verfügung.

schen Buttons auseinandersetzen müssen, ploppt beim *FM 2002* bei Mauskontakt mit dem rechten Bildschirmrand ein edles Text-Menü auf, das eine schnelle Navigation in den einzelnen Menüs ermöglicht. Aber auch hinsichtlich der Jugendarbeit und des Textmodus haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen. So kann man während der Spiele per Mausklick ins Spiel eingreifen und direkte Anweisungen wie „Schuss" oder „Grätsche" aufs Spielfeld brüllen. Neben dem Textmodus gibt es einen 3D-Modus, der auf die Grafik-Engine von *Bundesliga Stars 2001* zurückgreift. Darüber hinaus wurde das Vereinsumfeld mit einer Vielzahl von Mitarbeitern stark erweitert und auch die Vertragsverhandlungen laufen realistischer ab.

Alles echt

Beim Stärkesystem eines Fußballmanagers scheiden sich stets die Geister: Ascaron setzte zuletzt auf ein Talent- und Stärkesystem von 1-13, der *Bundesligamanager X* von 1-100 und der *FM 2002* von 1.0-22.0, wobei Spielstärken jenseits der 14.0 nur wenige Superstars erreichen. Auf- und Abwertungen in der Winter- und Sommerpause wird es nicht geben, stattdessen können sich Spieler durch das richtige Training stetig verbessern. Die Aufwertungsgeschwindigkeit hängt vom Talent des Spielers ab. Ihre Karriere als Trainer und Manager in Personalunion dürfen Sie entweder bei einem Verein Ihrer Wahl starten oder aber Sie stellen sich dem herausfordernden Karrieremodus und beginnen Ihre Laufbahn in einer der untersten Ligen. *FM 2002* kann dabei dank der DFB-Lizenz auf die Original-Daten aller Bundes- und Regionalligisten zurückgreifen. Alternativ starten Sie Ihre Karriere im europäischen Ausland. Praktisch jede Liga ist vertreten. Für einige Mannschaften suchen die Macher übrigens auch noch Fanpaten, die sie regelmäßig mit den neuesten Daten ihres Lieblingsvereins versorgen! Mehr dazu und noch viele weitere Infos zur neuen Managerhoffnung finden Sie auf der offiziellen Homepage www.fm2002.de.

Christian Sauerteig

Fußballmanager 2002

Genre:	Wirtschaftssimulation
Hersteller:	EA Sports
Fertig zu:	80 %
Erscheint:	3. Oktober 2001
Vergleichbar:	Anstoss 3, BM X
Internet:	www.fm2002.de



Christian Sauerteig

Kommentar

» Wow! Ich bin begeistert. Der Fußballmanager 2002 bietet die besten Ideen aus Anstoss 3 und Co., garniert mit vielen neuen, nützlichen Features, einer überschaubareren Optik und einem flotten 3D-Modus. Klingt klasse und sieht auch schon so aus. Schleichen sich bis zur Veröffentlichung keine gravierenden Bugs mehr ein, muss sich die momentane Referenz Anstoss 3 ganz, ganz warm anziehen. Ich freu mich drauf! «

Gerald Köhler: Im ersten Jahr haben wir noch die Engine des *Bundesliga Stars*-Teams verwendet. Diese Engine hat den Vorteil, dass sie einfach viel überschaubarer ist. Die Einarbeitung in den *FIFA*-Code ist keine leichte Sache und braucht Zeit. Die Chancen stehen gut, dass es im nächsten Jahr einen Manager mit der aktuellsten *FIFA*-Engine geben wird.

PC ACTION Fast jeder Fußballmanager bietet ein anderes Stärkesystem für die Fußballer. Bei *Anstoss 4* soll die Stärke vereinsfremder Spieler beispielsweise durch ein Scouting-System erforscht werden. Was habt ihr euch für den *FM 2002* ausgedacht?

Gerald Köhler: Durch das Beobachten erhält der Spieler Einblick in den Trainingszustand des Spielers und kann Details über seinen aktuellen Vertrag herausfinden. Außerdem kann man als Spieler Scouts mit verschiedenen Spezialfähigkeiten anstellen. Die Stärke der gegnerischen Spieler wird man mit kleinen Ausnahmen aber weiterhin direkt einsehen können.

PC ACTION Bereits Ende nächsten Jahres erscheint der *FM 2003* – welche Ideen, die beim *FM 2002* vielleicht ein wenig zu kurz kamen, wollt ihr darin umsetzen?

Gerald Köhler: Die zentrale Sache wird die Kooperation mit dem *FIFA*-Team. Ansonsten beginnen wir mit zwei Features, die wir diesmal weggelassen haben, weil wir keine halbherzigen Lösungen wollten. Zum einen ist das ein Netzwerkmodus, zum anderen eine „echte" Zeitung. Ansonsten werden wir sehr kundenorientiert arbeiten, das heißt, unsere Spieler suchen sich die meisten neuen Features eigentlich selbst aus.

PC ACTION Die neue Bundesliga-Saison startet in Kürze – wer wird Meister?

Gerald Köhler: Nach dem letzten Saisonverlauf gönne ich es Schalke 04. Wer ein solches Saisonfinale als Fan mitmachen musste, der hat es im Jahr darauf wirklich verdient. Bei meiner Lieblingsmannschaft, dem VfB Stuttgart, bin ich froh, wenn wir irgendwo im Mittelfeld landen, das wird schwierig genug.

Ab durchs Wurmloch



Weltraumwerft, Forschungszentrum und Hauptquartier, dieser Planet ist voll ausgebaut.

Der Weltraum, die letzte Grenze: In Conquest Frontier Wars erlauben neue Erkenntnisse der Menschheit, durch Wurmlöcher weit in den Kosmos vorzustoßen. Dass da neben Asteroiden, Gaswolken und rohstoffreichen Planeten auch fiese Aliens rumlungern, ist ja wohl klar.

Kaum ist das erste Forschungsschiff durch das Wurmloch von unserem Sonnensystem nach Tau Ceti vorgedrungen, machen einige widerliche Außerirdische gleich ziemlich deutlich, dass Menschen im Umkreis von einigen Lichtjahren dort nichts verloren haben. Kurzerhand wird das Militär eingeschaltet und betraut Sie mit der Leitung der Streitkräfte, um den potenziellen Siedlungsraum alienfrei machen. Nach einigen harten Gefechten gehört das System Ihnen, aber, welch Wunder, es existiert dort ein zweites Wurmloch, das Sie zu noch weiter entfernten Sternen bringt. Nach und nach erforschen Sie das Netz aus Wurmlöchern und begegnen überall Aliens unterschiedlicher Rassen.

Geheimnis Kosmos

Keine Angst, *Conquest Frontier Wars* strapaziert Ihr dreidimensionales Vorstellungsvermögen nicht, denn hier ist der Weltraum platt. Die einzige Kamerakontrolle besteht aus dem stufenlosen Zoom, das Sie der besseren Übersichtlichkeit halber aber meist auf dem Minimum stehen lassen dürften. Die Sonnensysteme sind alle relativ klein, so dass selbst langsame Schiffe von einem zum anderen Ende in unter einer Minute gelangen. Strategisch wichtige Punkte wie Gaswolken und Asteroidenfelder beeinflussen nicht nur die Manövrierfähigkeit von Schiffen, sondern dienen auch als Rohstofflager. Weltraumstationen dürfen Sie übrigens nur im Orbit eines Planeten bauen und dort ein Hauptquartier einrichten, Neuerungen erforschen, Schiffe bauen, Ressourcen sammeln und vieles mehr. Natürlich ist der Platz im Orbit beschränkt, Sie müssen sich also gut überlegen, was Sie produzieren. Gefechte funktionieren nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip mit einer weiteren Besonderheit: Kriegsschiffe benötigen Munition und Energie, um bei maximaler Effizienz zu kämpfen. Sorgen Sie also für Nachschub.

Alexander Geltenpoth

Conquest Frontier Wars

Genre:	Echtzeitstrategie
Hersteller:	Ubi Soft
Fertig zu:	90 %
Erscheint:	Oktober 2001
Vergleichbar:	Starcraft
Internet:	www.ubisoft.com/conquestfrontierwars

Kommentar



Alexander Geltenpoth

» Was diesem Spiel fehlt, sind Innovationen: An einem 2D-Echtzeitstrategiespiel ist eben wenig außergewöhnlich, egal ob es im Weltraum oder sonst wo spielt. Dazu kommt, dass Starcraft die Latte sehr hoch gelegt hat. Den großen Überknaller dürfen Sie also nicht erwarten, eher handfeste Kost für Liebhaber klassischer Genrevertreter. «



Innerhalb des grünen Kreises erhalten Schiffe automatisch von der Station Nachschub.



Mit einer enormen Übermacht attackieren diese Aliens eine Orbitalstation der Menschen.

ab sofort im Handel





Ausgabe 3/2001:

- Gewinnen Sie: Preise im Gesamtwert von 46.000 DM

- Neuheiten: The 6th Day, Düstere Legenden 2, Vertical Limit, Cast Away, Big Mama's Haus, Tiger & Dragon ...
- Specials: Meilensteine der Tricktechnik - Kinokunst ist keine Zauberei, Genreübersicht: Abenteuer - Die größten Herausforderungen, die coolsten Sprüche und die heißeste Action, Stanley Kubrick - Leben und Werk eines Filmgenies
- Praxis: Philips DVDR 1000 - Der erste DVD-Recorder
- Ratgeber: Die neuen DVD-Player

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 (dt.)	■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■■
Anachronox	■■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■
BG 2: Thron des Baal	■■	■■■■	■■■■■	■■■	■■	■■■■	■■
Diablo 2: LoD	■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■■■	■■
Die Völker 2	■■	■■	■■■	■■	■■■	■■	■■
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	■■	■■	■	■■	■■■	■	■■
Dragonriders of Pern	■■	■■	■■	■■■	■■	■■■	■■■
I-War 2: Edge of Chaos	■■■■	■■	■■	■■	■■■	■■	■■■■
King of the Road	■■■	■■■	■	■	■■■	■	■■■
Persian Wars	■■	■	■	■	■	■	■■
Schizm	■	■	■	■	■	■	■
Shogun Warlords	■■	■■	■■	■■■	■■	■■	■■■
Train Simulator	■■	■■■	■	■■■	■	■	■■■■

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)

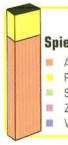
Hier finden Sie Hinweise zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten), OpenGL (plattformunabh. Schnittstelle), Glide (für alle 3dfx-Karten). T&L = Spezialeffekt von GeForce- und Radeon-Karten.

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.

HERRLICH SCH AUSHIL

Fakten

- 6 Planeten
- 7 spielbare Charaktere
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Rundenbasierte Kämpfe
- Actioneinlagen
- Verfolgerperspektive
- Q2-Engine



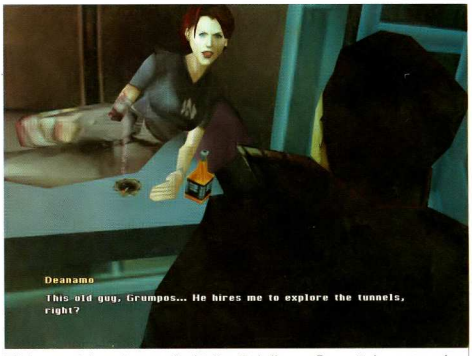
Greis Grumpos, Wissenschaftlerin Rho Bowman, Detektiv Sly Boots und Spielzeugroboter PAL-18 müssen das Universum retten.

RÄGE FSHELDEN

Wenn gerade keine wahren Helden greifbar sind, muss eben die B-Auswahl das Universum retten. Zum Beispiel ein Spielzeugroboter, der Frauen ständig seine Batterien zeigen will. Ein Opa, der Gegner mit dem Gehstock vertrimmt. Und ein Superheld mit Alkoholproblemen.



Die ominösesten Typen begegnen Ihnen bei Ihrer Reise durch die Galaxis. Der Alien rechts schwebt über einer Häuserschlucht.



Dialoge spielen eine große Rolle. Bei dieser Gesprächspartnerin fällt uns nur eins ein: Besser arm dran als Arm ab!

Anachronox beginnt vielversprechend: Als Begrüßung kriegen Sie gleich mal eins in die Fresse und fliegen anschließend durch ein geschlossenes Fenster. Herzlich willkommen im Leben von Sly Boots. Der dezent dämliche Detektiv, der eben Besuch von einem Geldeintreiber hatte, erkennt unweigerlich: Ein lukrativer Job muss her, andernfalls übersteigen die Kosten für Ärzte und Glaser auf Dauer die finanziellen Mittel. Als Spieler haben Sie folglich erst einmal die Arschkarte gezogen, wenigstens hält Ihnen Ihre Sekretärin Fatima die Stange. Okay, die junge Dame ist bereits seit einiger Zeit tot, aber in einer futuristischen Welt à la *Bladerunner* kann man unentbehrliche Mitarbeiter prima als Hologramm weiterschuften lassen. Und so gibt Ihnen Fatima Tipps, verwaltet das Inventar und aktualisiert brav Ihr Tagebuch, aus dem Sie die jeweiligen Missionsziele ablesen. Und meckern tut sie auch ständig. Ist halt eine Frau.

Altenheim-Held

Der erste Auftrag klingt einfach: Finde Arbeit! Wäre Ihnen vorher klar gewesen, wie der Leibwächter-Job für den knurrigen Geronten Grumpos endet, hätten Sie sich wahrscheinlich lieber in die Schlange vorm Sozialamt eingereiht. Der weißbärtige

Auf CD-ROM
Verrückte Welt
So spielt sich Anachronox.
Anachronox.mpg



In einem Asteroiden, der sich als eine Art Insektenbau entpuppt, wartet am Ende die monströse Krabbel-Königin.

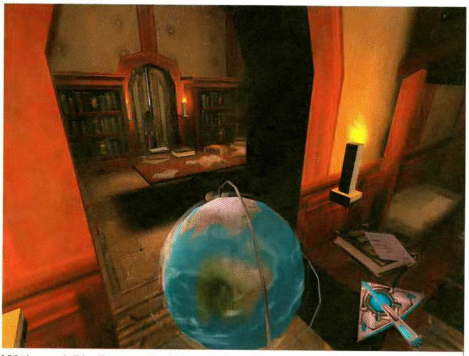
Giftzwerg sammelt nämlich uralte Alien-Artefakte, die geheimnisvolle Kräfte besitzen. Nichts Genaues über das so genannte MysTech weiß man nicht. Fest steht nur, dass Sie einer gewaltigen Verschwörung auf die Spur kommen, die das ganze Universum bedroht. Und wer darf die Suppe auslöffeln? Genau ...

Labertasche

Im Verlauf des linearen Abenteuers, das Sie aus der Verfolgerperspektive angehen, besuchen Sie sechs Planeten, wobei Ihr aus schrägen Vögeln bestehender Rettungstrupp mit der Zeit wächst. Es gibt sieben spielbare Charaktere, die alle irgendwie einen gewaltigen Schuss haben (vgl. Kasten „Charakterstudie"). Gleichzeitig betreuen darf der Spieler nur jeweils drei der Aushilfshelden. Manchmal ist das durch die Hintergrundgeschichte vorgegeben. Der störrische Blechkamerad PAL-18 zum Beispiel weigert sich, gegen andere Roboter zu kämpfen („Das sind doch meine Brüder!"). Manchmal müssen Sie entscheiden, welches Trio für die aktuell anstehenden Aufgaben am besten geeignet ist. Schließlich hat jede Figur eine Spezialfähigkeit: Sly Boots knackt beispielsweise Schlösser, wobei der Spieler unter Zeitdruck eine Zahlenkombination erraten muss. Grumpos ist eine Labertasche, die Gesprächspartner fürchterlich nerven kann. Das bekommt unter anderem



Schau mir in die Augen, Kleiner: Auf solche Hypnosebären treffen Sie im Untergrund von Anachronox.



Während Sly Boots die Nonne des MysTech-Klosters an der Tür ablenkt, durchstöbert Democratus heimlich ihre Kemenate.

Bug-Alarm

Anachronox leidet unter einigen Programmfehlern (ein Patch war bei Redaktionsschluss bereits in Arbeit). Wundern Sie sich nicht, wenn ab und an das Bild einfriert und der Rechner keinen Mucks mehr macht – zum Beispiel in dem Moment, in dem Sie einen Nichtspielercharakter ansprechen. Glück: Sobald Sie den letzten Spielstand geladen haben und erneut an die problematische Stelle kommen, bleiben Sie meist vor einem weiteren Absturz verschont. Schlimmer sind die auftretenden, so genannten „Game Stopping Bugs", die in Sackgassen führen. Wir hatten einen Fall auf dem Planeten Hephaestus, wo der Spieler für den Abt des MysTech-Klosters zwei Aufträge erledigen soll und wählen darf, welchen er zuerst macht. Wir können nur raten, erst eine Mission abzuschließen und dann zur zweiten überzugehen! Denn wer zwischendurch wechselt, stellt eventuell fest, dass plötzlich ein enorm wichtiger Hebel für einen Stromgenerator nicht mehr aufzufinden ist, muss einen älteren Spielstand laden und den gesamten Abschnitt nochmal zocken.

ein Polizist zu spüren, der den geheimen Code für ein Sicherheitsterminal am Flughafen partout nicht preisgeben will. Ein kurzer, aber qualvoller Plausch mit dem Quasselknacker genügt und der Bulle – dem Rinderwahnsinn nahe – winselt um Gnade: „Genug! Die Frequenz ist 507 Thz. Sprechen Sie aber niemals mehr ein Wort mit mir." Na also, geht doch.

Heiratsvermittler

Schalterrätsel gehören ebenso zum Helden-Alltag wie das Sammeln von wichtigen Gegenständen. In letzterem Fall wird häufig die Geduld des Spielers auf die Probe gestellt, weil er

Charakterstudie

Das sind die acht mehr oder minder beknackten Hauptdarsteller aus *Anachronox* – wobei Democratus den Vogel abschießt: In welchem anderen Rollenspiel dürfen Sie einen geschrumpften Planeten als Charakter steuern?



Silvester Boots ist der Hauptcharakter. Der leicht begriffsstutzige und bislang eher erfolglose Privatdetektiv kann Schlösser knacken und setzt bei Kämpfen vorwiegend auf Schusswaffen.



Fatima können Sie nicht selbst steuern. Die tote (!) Sekretärin von Sly Boots steht ihm als Hologramm zur Seite, gibt Tipps, verwaltet das Inventar und hat ein vorlautes Mundwerk.



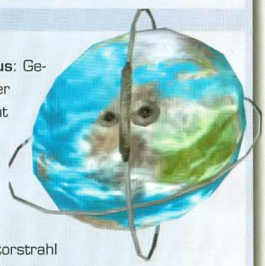
PAL-18 ist Slys Spielzeugroboter, der leidlich kämpfen und sich vor allem in Computersysteme hacken kann.



Grumpos Matavastros nutzt seinen Gehstock zum Zuhauen und kann Menschen durch sein Gelaber in die Flucht schlagen.



Die Wissenschaftlerin **Dr. Rho Bowman** ist ein kluges Köpfchen und kann dank ihrer Kombinationsgabe gefundene Gegenstände analysieren.



Democratus: Geschrumpfter Planet samt Bewohnern, der im Kampf Laser einsetzt und einen Traktorstrahl verwenden kann.



Paco „El Puno" Estrella ist ein Superheld, der zwar leicht depressive Anwandlungen zeigt, aber wenigstens nützliche Superkräfte besitzt. „RageFist" (Wutfaust) heißt das Zauberwort.



Stiletto Anyway kämpft mit Messern und kann Münzen zielgenau auf normalerweise schwer erreichbare Schalter werfen. Hatte früher eine Affäre mit Sly Boots ...

So spielt sich Anachronox

Im Grunde ist *Anachronox* ein Rollenspiel – allerdings mit sehr starkem Adventure-Einschlag. Abgesehen von ein paar zähen Laufburschen-Jobs („Sprich mit Charakter X, hol Gegenstand Y und bring ihn zu Person Z") bietet der Titel weitgehend nette Rätsel. Außerdem gibt es kleinere Actioneinlagen und Geschicklichkeitsübungen. Wir geben Ihnen einen kleinen Überblick.

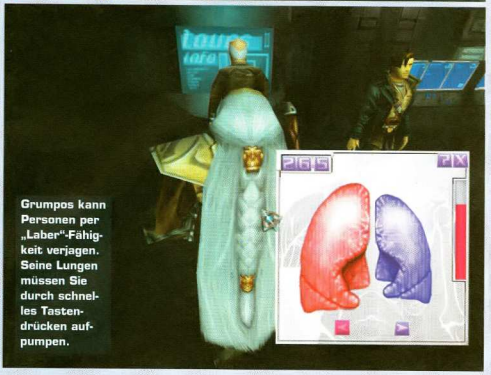


Dark Project lässt grüßen: Wir sollen unbemerkt einem Typen folgen, der uns zu einem wichtigen Informanten führt.

Igitt: Boots schleimt sich mit einer stinkenden Socke bei einem Bandenchef ein, weil der auf getragene Wäsche steht.



Eine der kurzen Actioneinlagen: Das kleine Boot müssen Sie per Maus an den explosiven Kisten vorbeibugsieren.



Grumpos kann Personen per „Laber"-Fähigkeit verjagen. Seine Lungen müssen Sie durch schnelles Tastendrücken aufpumpen.

regelmäßig vom einen Ende der riesigen Welten zum anderen latschen darf, um dort festzustellen, dass er wieder zurückmuss. Wir vermuten ja, dass die Entwickler des Spiels auch die Autoren des weltbekannten Buches *Ätsch – Der Weg war umsonst!* sind; aber das nur als Randnotiz. Andererseits gibt es auch immer wieder kurzweilige, echt witzige Passagen – beispielsweise, wenn Sie einem zerstreuten und schüchternen Professor zu einem Rendezvous mit einer jungen Frau verhelfen müssen, indem Sie der Dame eine Rose überreichen und behaupten, das zarte Blümelein sei von dem Wissenschaftler. Beispiele für weitere nette Knobeleien und Aufträge können Sie dem Kasten „So spielt sich *Anachronox*" entnehmen.



Abschnittsweise kommt es gehäuft zu Kämpfen. In dieser Szene verhaut der greise Grumpos ein Insektenwesen mit dem Stock.

Oft müssen Sie zwischen Ihren Charakteren wechseln. Hier verlinken Sie sich als PAL-18 mit einem anderen Roboter.

Dreidimensionales Denken: Den Lastenzug müssen Sie selbst lenken – vorwärts, rückwärts, links, rechts hoch und runter.

Bei einer besonders spannenden Mission müssen Sie binnen acht Minuten aus einem Labor zu Ihrem Shuttle flüchten.

Blondinendenkmal

Die Rundenkämpfe sind hübsch anzusehen, erreichen aber lediglich einen Komplexitätsgrad, den wohl selbst das lebende Blondinendenkmal Jenny Elvers in vollem Umfang verstehen würde (falls sie sich anstrengt). Im Grunde drücken Sie, wenn einer Ihrer Schützlinge an der Reihe ist, regelmäßig ein Knöpfchen, um einen Angriff auszulösen oder einen Heiltrank zu kippen. Fast entsteht der Eindruck, Chef-Designer Tom Hall wollte als bekennender Fan japanischer Rollenspiele einfach „auch mal so was machen" und vergaß dabei, dass PC-Fans meist etwas andere Bedürfnisse haben. Den Spieler erwartet jedenfalls eine taktische Seichtheit, die für eingefleischte *Baldur's Gate 2*-Fans



Fräulein Bowman grillt Monster mit einem schmucken Feuerball. Im Hintergrund lauert Sly Boots mit seiner Knarre.

gesundheitsgefährdend sein könnte, weil sie sich möglicherweise totlachen. Wer auf leichte Kost steht, den mag das Simpel-Prinzip gar nicht mal stören. Vielleicht ist er sogar froh, dass er sich zudem kaum um die Charakterentwicklung zu kümmern hat. Denn gewonnene Erfahrungspunkte setzt das Programm von selbst in bessere Werte um. Einfluss auf die Kampfstärke der durchgeknallten Gruppe haben Sie weitgehend nur durch das sinnvolle Aufteilen von Ausrüstung.

Hähnchen-Killer

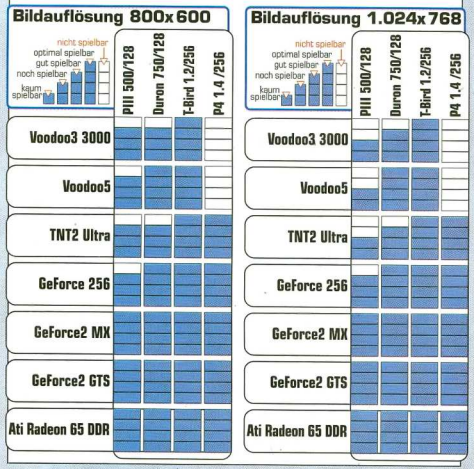
Neue Wummen, Molotowcocktails, Schildzellen, radioaktive Fledermäuse als Energiespender (!) und anderen bescheuerten Schnickschnack finden Sie in Läden oder zum Nulltarif auch mal in der Pampa. Größter Pluspunkt des Spiels ist der Humor, der hin und wieder an die *Per Anhalter durch die Galaxis*-Saga erinnert. Besonders wenn sich Boots & Co. in den zahlreichen, von der Kameraführung her kinoreifen

Anachronox

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Anachronox verlangt eine gute Mischung aus Grafikchip, Prozessor und RAM. Um es auf älteren Voodoo-Karten zum Laufen zu bringen, bietet der Hersteller einen Spezial-Treiber an, den Sie auch für die letzten Bauserien verwenden sollten (näheres in der Readme). Unterste „Schmerzgrenze" für das Spiel ist ein PIII 300 mit 64 MB RAM und 12-MB-Grafikkarte.





Steuerung

Mit der Kombination aus Maus (Schauen) und Tastatur (Bewegen) und einigen wenigen zusätzlichen Tasten kommen Sie binnen weniger Minuten hervorragend klar.

Pro & contra

- ⊕ Schräger Humor
- ⊕ Coole Charaktere
- ⊕ Fantasievolle Szenarien
- ⊕ Minispiele
- ⊕ Zwischensequenzen
- ⊕ Lange Spielzeit
- ⊖ Lange Wege
- ⊖ Bugs
- ⊖ Wenig variables Kampfsystem
- ⊖ Magere Charakterentwicklung
- ⊖ Nur in Englisch

Deutsche Version

Die deutsche Version ist nicht lokalisiert. Das heißt: Spieler brauchen gute Englischkenntnisse. Die englischen Untertitel zum Mitlesen sind wenigstens hilfreich.

Sound & Musik

Zum Glück sind wenigstens manche Dialoge mit (hervorragender!) Sprachausgabe vertont. Andernfalls wäre man stellenweise fast versucht, den Rechner aufzuschrauben, um nachzusehen, ob die Soundkarte von Aliens entführt wurde. Außer der unauffällig dudelnden Musik im MP3-Format ist kaum Nennenswertes zu hören. Ein paar knackige Effekte mehr hätten der Atmosphäre gut getan.

Grafik

Sie bekommen verhältnismäßig klobige, durchschnittlich animierte Charaktere und kantige Levels mit detailarmen Oberflächenstrukturen zu sehen. Trotzdem: Die Entwickler haben alles aus der veralteten Q2-Engine herausgeholt. Die fantasievollen Szenarien und die kunterbunten Effekte bei den Kämpfen machen einiges wett und sorgen für einen befriedigenden Gesamteindruck.

Kommentar



Harald Fränkel

Chef-Designer Tom Hall hat einen Knall; und das ist gut so! Ein Spiel, bei dem man einem Typen eine „faulige, mit Eiter voll gesogene, blutverkrustete Socke" (die ein hinkender Penner achteinhalb Monate lang ununterbrochen an dem entzündeten, amputierten Stumpf seines Ex-Fußes getragen hat) als Kaugummi andrehen muss? Das ist vielleicht nicht jedermanns Sache. Ich kann mich über solch derben Humor scheckig lachen. Die Kämpfe à la „Klick alle furzlang mal einen Aktionsbutton" fand ich dagegen fad und die Pflaster für die durchgewetzten Pfeiltastenfinger nach kilometerweiten Leistungsmärschen stelle ich der AOK in Rechnung.



Schön bunt: Wenn Grumpos ein Artefakt einsetzt, erleben Gegner mehr als ein blaues Wunder.



Eines von mehreren Spielen im Spiel: In dieser Zockerhalle im Vergnügungsviertel von Hephaestus dürfen sich Actionfans an einem Ableger des Arcade-Klassikers Galaga versuchen (rechts).

Zwischensequenzen untereinander kabbeln, lehnt man sich gern entspannt zurück. Letzteres können Sie bei diversen Actioneinlagen getrost vergessen. Wenn Sie beispielsweise ein Raumschiff an gefährlichen Meteoriten vorbeilenken, ist Geschick an der Maus verlangt. Bei einem Angriff auf eine Asteroidenbasis sitzen Sie im Cockpit eines Abfangjägers, ballern in *Moorhuhn*-Manier auf Metallhähnchen und treffen letztendlich sogar auf einen großen Zwischenboss.

Heizdeckenkäufer

Obwohl die weiten Laufwege manchmal ähnlich unspannend sind wie ein Senioren-Volkswandertag, entpuppt sich *Anachronox* keinesfalls als Spiel für geistig verkrustete Heizdeckenkäufer. Wer gute Rätsel und Science-Fiction-Szenarien mag und vom Humor her nur ein bisschen debil veranlagt ist, hat etwa 30 Stunden lang eine Menge Spaß mit Opi Grumpos und seinen verrückten Kumpels.

Harald Fränkel

Vergleich

Am ehesten vergleichbar ist *Anachronox* mit *Final Fantasy 8* (vgl. PCA 3/2000), das aber aufgrund seines Alters mittlerweile etwas zurückfällt. Dennoch gilt die einfache Regel: Wer den einen Titel liebt, wird wohl auch den anderen mögen. An der Spitze der „konsolenartigen" Rollenspiele bleibt *Summoner* (PCA 5/2001). Ohne die erwähnten Bugs hätte *Anachronox* allerdings aufschließen können.

Summoner	80 %
Anachronox	78 %
Final Fantasy 8 (abgewertet)	75 %

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Zugegeben, Sie müssen schon einen ziemlich schrägen Humor mitbringen, um über die teils brillanten, teils doofen Gags lachen zu können. Darauf hätte sich Anachronox auch beschränken sollen, denn der Versuch, mit anspruchslosen Kampfsequenzen und selbstständiger Charakterentwicklung einige Rollenspielelemente zu integrieren, ist gescheitert. Da sind selbst die simplen Minispiele sinnvoller, bei denen Sie immerhin Ihre verkrampften Lachmuskeln entspannen können. Für Adventure-Fans gut, für Rollenspieler eher ungeeignet.

Anachronox

Mindestens:	PII 266, 64 MB, 3D-Karte, Win9x/Me
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, Win98
Grafik:	OpenGL
Sound/Musik:	DSound(3D), EAX, A3D, Dolby S., MP3
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	1,2 GB (2 CDs)/460-1.000 MB
Internet:	www.anachronox.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Ion Storm/Eidos
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Nur ein Final Fantasy für Sozialhilfeempfänger? Auf jeden Fall ein Spiel mit viel schrägem Humor. «

Genre:	**Rollenspiel**
Testversion:	**Masterkandidat 20.6.**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**74%**
Sound:	**72%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

78%

Das letzte Gefecht

Fakten

- Zusatz-CD zu *Diablo 2*
- 2 neue Charakterklassen
- Ein umfangreicher Akt
- Neue Sockel-Gegenstände
- Unterstützt 800x600 Auflösung
- Vergrößerte Schatztruhe
- Über 20 neue Monstertypen sowie End- und Spezialgegner
- Neue Rezepte für den Horadrim-Würfel

Halten Sie Mephisto und Diablo auch für absolute Luschen und suchen verzweifelt nach einer richtigen Herausforderung? Dann sollten Sie schnellstens die Erweiterung Diablo 2 – Lord of Destruction installieren.



Konnten Sie im ersten und dritten Akt Amazonen und Zauberer anheuern, dürfen Sie sich nun gegen Bezahlung mit einem überaus schlagkräftigen Barbaren ausrüsten – sozusagen als Schaden bringenden Schutzschild.



Der gefürchtete Baal: Die Furcht ist durchaus begründet, denn selbst mit einer Level-64-Zauberin ist der Endgegner wegen seiner schmerzhaften Attacken kein Zuckerschlecken.

So spielt sich Diablo 2 – Lord of Destruction

Rätsel lösen, Monster plätten und Gegenstände sammeln gehört seit einem Jahr zur Freizeitbeschäftigung der *Diablo 2*-Fangemeinde. Da die Erweiterung mit einer Vielzahl Neuheiten aufwartet, möchten wir Ihnen einen ersten Einblick in das Geschehen liefern.



Nachdem Sie wagemutig massig Monster ins Jenseits befördert und außerdem einen gefürchteten Obermotz namens Schenk das Lebenslicht ausgepustet haben, bietet Ihnen der Schmied an, einen Ihrer Gegenstände zu sockeln.



Ab dem Schwierigkeitsgrad „Alptraum" sind diverse Gegner immun gegen bestimmte Angriffe (z. B. gegen Kälte). Unter dem Monsternamen tauchen dann oft Hinweise auf, so dass Sie sich daran orientieren können.



Um das Rätsel auf dem Berg der Urahnen zu lösen, müssen Sie drei lebende Statuen töten. Während des Kampfes dürfen Sie die Plattform nicht verlassen und können sich auch nicht durch ein Portal retten.



Durch das Einfügen von Runen in gesockelte Ausrüstungsgegenstände erhalten diese besondere Boni. Die Verknüpfung von mehreren Runen bewirkt oftmals die Entstehung von witzigen Namen, die in der Gegenstandsansicht auftauchen.

Vor knapp einem Jahr verwandelte Blizzard mit *Diablo 2* die Spieler in ausrüstungsgeile Bildschirmhelden. Nebenwirkungen wie Übernächtigung und schmerzende Zeigefinger machten sich schnell bemerkbar – was wegen des Suchtpotenzials niemanden wirklich störte. Obwohl der übergewichtige Diablo nun bereits unzählige Male ins Gras gebissen hat, reißt die Schlange vor seiner Tür nicht ab. Mit der Erweiterung *Lord of Destruction* bietet sich ein neuer Prügelknabe an.

Das Abenteuer ruft

Da mit dem Tod Diablos das Spielziel erreicht war, blieb der Fangemeinde bislang nur die Erfahrungs- und Gegenstandsjagd in den beiden höheren Schwierigkeitsgraden „Alptraum" und „Hölle". *Lord of Desctruction* führt Sie in einen weiteren Akt und spendiert Ihnen gleich zwei neue Charakterklassen: den Druiden und die Assassine. Es liegt nun an Ihnen, ob Sie Ihren alten Recken sofort in den fünften Akt überführen oder das Abenteuer mit einem der beiden neuen Klassen bestreiten. Letztere Alternative erfordert jedoch ein nochmaliges Durchstreifen der ersten vier Spielabschnitte. Inhaltlich knüpft der fünfte Akt nahtlos an das vorherige Kapitel an. Nach

einem kurzen Schwätzchen mit dem Erzengel Tyrael öffnet sich ein Portal, das Sie zur Stadt Harrogath teleportiert. Hier herrscht das Chaos und einige Unterhaltungen später kennen Sie auch den Grund der Aufregung: Baal, ein Bruder Diablos, und darüber hinaus ein nicht besonders umgänglicher Zeitgenosse, ist mit seinen Gefolgsleuten ins Barbarenland eingefallen. Als unerschütterlicher Held überlegen Sie nicht zweimal und stürzen sich auch gleich in alter *Diablo 2*-Manier in die Schlacht.

Segen oder Fluch?

Die Spielabschnitte des fünften Aktes sind umfangreich und entführen Sie in die nordischen Gefilde mit Schnee bedeckten Bergen, Frost überzogenen Landschaften und Eishöhlen. Damit Sie bei der immensen Größe des Geländes nicht irgendwann die Orientierung verlieren, unterstützt die Erweiterung die Auflösung 800x600. Die daraus resultierende Übersicht kommt Ihnen sowohl beim Durchforschen der Gegend als auch im Kampf gegen über 20 neue Gegnertypen zugute. In niedrigerer Auflösung verwandeln ganze Horden von Peitschern, Zerquetschern und Todesschlitzern Ihr Sichtfeld in eine undefinierbare Masse aus Armen, Beinen und Waffen. Während sich der Monsterandrang im normalen Spielmodus als gerade noch erträglich erweist, sind die Gegnermassen im Schwierigkeitsgrad „Alptraum" selbst für Level-60-Charaktere kaum noch zu bewältigen. Schuld daran ist die verstärkte Immunität der Bösewichter gegen diverse Kampftechniken. So sind beispielsweise Sklaven ab „Alptraum" resistent gegen Eiszauber und Todesprügler erhalten nicht den kleinsten Kratzer bei Waffenangriffen. Während Sie im Netzspiel starken Gegnern mit einer Gruppe den Garaus machen können, müssen Sie sich im Einzelspielermodus nun eine ausgeklügelte Taktik überlegen und erleben die ultimative Herausforderung. Erschwert wird das Einzelkämpferdasein durch

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Das Add-on macht Diablo 2 mehr zu dem Spiel, das sich vor einem Jahr alle wünschten: Höhere Auflösung, bessere Performance und mit nochmal zwei neuen Charakteren und dem fünften Akt mehr Einzelspielerspaß. Im Battle.net herrscht wie nach der ursprünglichen Veröffentlichung erst mal Chaos. Die Situation dürfe Blizzard jedoch schnell in den Griff kriegen, um auch ein ausgezeichnetes Mehrspielererlebnis zu ermöglichen. Den hohen Schwierigkeitsgrad in „Alptraum" und „Hölle" sehe ich positiv: Das fördert das Teamwork, schließlich besteht der Sinn des Netzwerkspiels nicht darin, solo auf Monsterhatz zu gehen.

Druide und Assassine

Zwei neue Charakterklassen bietet die Erweiterung *Lord of Destruction*: Druide und Assassine. Mit welchen Angriffstaktiken die neuen Klassen aufwarten und über welche spezielle Fähigkeiten sie verfügen, erfahren Sie in den folgenden Beschreibungen.





Der Druide spielt sich ähnlich wie der Totenbeschwörer und schart ebenso ein Gefolge um sich, das aus Wölfen, Raben, Bären und Elementen besteht. Da der naturverbundene Zauberbursche auch die Kampfkunst beherrscht, besitzt er als dritten Fertigkeitsweg passive Angriffssteigerungen und die Macht, sich in Werwolf und Werbär zu verwandeln. Zusätzlich verfügt er über ein ansehnliches Arsenal von Zaubersprüchen, die denen der Zauberin ähnlich sind.

Die Assassine ist die kleine Schwester des Barbaren und besticht nicht nur durch ihren knappen Lederdress. Neben tödlichen Waffenhieben setzt sie ihren Gegnern mit kraftvollen Tritten zu. Darüber hinaus verfügt sie über das Wissen, Fallen zu konstruieren und Wurfgeschosse herzustellen. Die Fallen entfesseln Kräfte, die Sie bei den magiebegabten Klassen antreffen. So legt die Assassine mit einer Blitzfalle ganze Monsterhorden lahm.



Neben den Juwelen und Runen bieten die „Zauber" ein weiteres Extra. Im Inventar aufbewahren, damit der Bonus wirkt!



Auch diesmal sorgt die Übersetzung der englischen Bezeichnungen ins Deutsche für Schmunzler. Etwa Babelfisch benutzt?





Mit der Erweiterung bietet sich nun auch die Chance, zwei Waffenarsenale mit sich zu tragen. So können Sie durch den Druck auf die Taste „W" beispielsweise von einer Nah- auf eine Fernwaffe wechseln.

die Tatsache, dass der Spielstand auch in der Erweiterung nicht jederzeit gespeichert werden kann. Ob Blizzard der Fangemeinde mit der Monster-Stärkung einen guten Dienst erwiesen hat, darüber ist sich die Spielergemeinde uneins. Viele Zocker freuen sich auf echtes Gruppenspiel, während andere den Tränen nahe sind, weil sie ihre liebevoll aufgebauten Charaktere mehr oder weniger in die Tonne kloppen können. Besonders getroffen hat es die Besitzer von Zauberinnen und Barbaren. Sollten Sie also eine Zauberin ohne den geringsten Ausbau der unpopulären Feuerfertigkeiten besitzen, bleiben Ihnen nur zwei Möglichkeiten. Entweder erstellen Sie eine neue Spielfigur oder Sie sammeln fortan Levelpunkte und investieren diese in die unterentwickelten Fertigkeiten. Barbaren, die bislang mit der Wirbelwind-Attacke alles leer fegten, müssen nun in Begleitung einer weiteren Klasse durch die Lande ziehen, da etliche Monster immun gegen Körperschäden sind. Ab sofort sind also verstärkt Taktik und Teamgeist gefragt, während das bekannte Solo-Spiel im Mehrspielermodus nur den ganz Hartgesottenen zu empfehlen ist. Sollten Sie sich angesprochen fühlen und auf eigene Faust die Umgebung unsicher machen wollen, können Sie sich einen Barbaren in der Stadt mieten und ihn als Schutzschild nutzen. Das nützliche Kerlchen lässt sich darüber hinaus mit Waffen und Ausrüstung versehen. Kleiner Trost: Ältere Bekannte, beispielsweise der Höllenschmied oder Duriel, treffen Sie nun in einer wesentlich leichter zu schlagenden Version an.

Sammlertrieb

Da die neuen Dämonen wortwörtlich schlagfertiger sind als in den vorherigen vier Akten, müssen folglich bessere Ausrüstungsgegenstände für Ihre Spielfigur her. Dank Blizzards Einfallsreichtum beschert Ihnen die Erweiterung eine Auswahl an mehr als 1.000 Utensilien. Genügend Platz haben Sie ja, hat der Hersteller doch das Schatzkistchen nun endlich in eine dreimal größere Schatztruhe verwandelt. Neben unterschiedlichen Edelsteinen dürfen jetzt auch Runen und Juwelen in gesockelte Rüstungsteile eingesetzt werden. Diese verbessern beispielsweise die Angriffsstärke, Resistenzen und die Mana-Regeneration Ihrer Spielfigur. Sollten Ihnen gesockelte Items nicht genügen, retten Sie einfach die entführte Maid aus einer Eishöhle! Dann erhalten Sie die einmalige Chance, einen Gegenstand mit Ihrem eigenen Namen zu versehen; sozusagen als kleines Dankeschön der Dame. Dank neuer Rezepte für den Horadrim-Würfel können Sie nun eine rot markierte Schutzkleidung entwerfen. Welche Zutaten dazu nötig sind, müssen Sie jedoch selbst herausfinden.

Tanja Bunke

Kommentar



Tanja Bunke

Endlich macht Diablo 2 wieder Spaß und das nicht zu knapp. Die neuen Gegenstände sind beeindruckend und der Kampf gegen verflucht starke Monsterscharen wird endlich zur Herausforderung. Die Idee mit dem Gruppenspiel nimmt durch die Veränderungen der Gegenspieler und die Schwierigkeitsgrade endlich Formen an. Traurigerweise wird dieses doch eigentlich schöne Bild durch massenhaft Bugs getrübt. So können einige Spieler ihre Figur nicht in die Erweiterung konvertieren oder besitzen nach der Konvertierung einen Level-1-Charakter ohne Ausrüstung.

Vergleich

Obwohl *Diablo 2* bereits die Konkurrenz auf die hinteren Ränge verwies, schießt die zugehörige Zusatz-CD am Feld vorbei auf den Genre-Thron. Die verbesserte Auflösung 800x600 schafft mehr Übersicht, der Spieler wird durch die Monsterverstärkung gefordert und die Gegenstandsauswahl bietet erneuten Suchtfaktor.

Diablo-2-Zusatz-CD	: 88%
Diablo	: 85%
Nox	: 84%
Darkstone	: 81%



Vulkan-Spruch: Neben seinem Tier- und Element-Gefolge setzt sich der Druide mit Eis-, Blitz- und Feuerzaubern zur Wehr.

Diablo 2 - Lord of Destruction

Mindestens:	P 233 MHz, 32 MB RAM, Original-Diablo-2, Win9x/2000
Sinnvoll:	P 500 MHz, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D, Glide, DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, EAX, Aureal3D
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk u. Internet; 1 Sp. pro CD
CD/HD:	510 MB/260 MB
Internet:	www.battle.net
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 60,-
Hersteller:	Blizzard/Vivendi Universal
Veröffentlichung:	Bereits erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



» Erhöhter Schwierigkeitsgrad, neue Gegenstände und Rätsel – die Erweiterungs-CD zu Diablo 2 sollte sich jeder Rollenspieler zulegen. «

Genre:	**Action-Rollenspiel**
Testversion :	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**83 %**
Sound:	**90 %**
Mehrspieler:	**90 %**
Einzelspieler:	

88%

Halten Sie sich nicht zu lange in den Straßen von Saradash auf, denn die belagerte Stadt wird ständig von Katapulten beschossen. Suchen Sie Schutz im nächsten Gebäude.

You tallfellas are responsible for all o' this bloodshed.

Göttliches Finale

Als Kind des Bhaal haben Sie schon Baldur's Gate befreit, Ihren Bruder Sarevok im Kampf erschlagen und über Irenicus triumphiert. Dann bringen Sie die Sache doch zu Ende und entscheiden im finalen Kapitel Ihres Abenteuers den Erbstreit mit Ihren Geschwistern für sich.

Ihr Hauptcharakter beginnt sein Abenteuer alleine. Nach einer kurzen und heftigen Schlacht mit einem Bhaalskind finden Sie sich plötzlich in einer anderen Dimension wieder. Dort treffen Sie auch auf den Geist Sarevoks, des von Ihnen besiegten Endgegners aus *Baldur's Gate*. Notgedrungen erwecken Sie Sarevok wieder zum Leben und können ihn sogar als sehr schlagkräftiges Partymitglied zur Unterstützung anheuern. Gesetzt den Fall, Sie vertrauen ihrem alten Widersacher; denn wie für alle Spiele der Serie typisch, ist keineswegs sicher, dass sich Nichtspielercharaktere (NSCs) in einer kritischen Situation auch tatsächlich loyal verhalten. Mithilfe zweier mysti-



Ihr ehemaliger Gegner Sarevok ist ein beeindruckender Krieger, der im Kampf und als Ratgeber ausgezeichnete Dienste leistet.



Dagegen ist kein Kraut gewachsen: Unter den harten Hieben der zwei Nahkämpfer geht gleich dieser Gegner zu Boden.



Die einzige Kneipe in Saradash: Hier treffen Sie auf den berühmten Erzähler und Geschichtenschreiber Volo, der sich dieses historische Ereignis nicht entgehen lässt.

Vergleich

Thron des Bhaal entspricht qualitativ *Schatten von Amn*, es ist eben nur deutlich kürzer. *Gothic* weist eine ähnlich dichte Atmosphäre auf und kann gleichermaßen mit seinem Spielwitz begeistern, nur die Steuerung ist schlechter als in *Baldur's Gate 2* gelungen. Gegenüber *Planescape Torment* kann sich *Thron des Bhaal* durch seine bessere Grafik durchsetzen. *Icewind Dale* ist als reines Hack & Slay inhaltlich weit unterlegen.

BG 2: Thron des Bhaal	91%
Gothic	90%
Planescape Torment	85%
Icewind Dale	79%

scher Statuen in dieser Dimension können Sie alle bisher bekannten Charaktere aus *Schatten von Amn* herbeirufen und so sehr schnell und unkompliziert Ihre Wunschparty bilden. Sie werden eine gute Kombination an Charakteren brauchen, um in den kommenden Gefechten nicht unterzugehen. Schließlich verlassen Sie durch ein Portal die Dimension, um Ihrem Schicksal als Bhaalskind zu begegnen.

Es kann nur einen geben

Sie erscheinen direkt in der belagerten Stadt Saradash. Dort gewinnt man fast den Eindruck, Bhaal wäre nicht Gott des Mordes, sondern der Fruchtbarkeit gewesen, angesichts der Zahl seiner Nachkommen. Jedenfalls befinden sich sowohl unter den Verteidigern der Stadt als auch bei den Angreifern etliche Ihrer Halbgeschwister. Getreu der Prophezeiung des Alaundo kommt es zur finalen Schlacht zwischen allen verbleibenden Bhaalskindern. Das Ganze erinnert stark an *Highlander*. Wer am Ende übrig bleibt ... nun, der Gott des Mords ist tot, sein Platz also frei. Wie gewohnt genießen Sie im Spiel volle Handlungsfreiheit: Sie können sich als rechtschaffener und guter Held für die Gerechtigkeit einsetzen oder als Egomane die eigenen Ziele verfolgen und etwaige Hindernisse rücksichtslos aus dem Weg räumen. Je nach Ihrer Gesinnung eröffnen sich unterschiedlichste Möglichkeiten und Aufträge. Theoretisch können Sie den gottähnlichen Charakterlevel 40 mit 8.000.000 Punkten erreichen. Damit steht fest, dass dies definitiv das letzte Abenteuer des Hauptcharakters ist und die Geschichte von *Baldur's Gate, Legenden der Schwertküste, Schatten von Amn* in *Thron des Bhaal* somit einen würdigen Abschluss finden.

Mehr als ein Add-on

Thron des Bhaal ist dabei mehr als ein Add-on: Im Gegensatz zu *Legenden der Schwertküste* beinhaltet *Thron des Bhaal* nämlich eine eigene Karte, die zahlreiche neue Gebiete weiter im Süden eröffnet, sowie eine Handlung, die direkt auf *Schatten von Amn* aufbaut. Sobald Sie in diese neuen Kapitel vordringen, gibt es kein Zurück mehr in die altbekannten Landstriche. Falls Sie *Schatten von Amn* noch nicht abgeschlossen haben, erwartet Sie am südlichen Ende der Karte ein neuer Dungeon mit zahlreichen Monstern, Fallen, Rätseln und Gegenständen, dem Sie während der Kapitel 2, 3 und 6 einen Besuch abstatten dürfen. Alternativ können Sie diese Gemäuer auch aus *Thron des Bhaal* erkunden, mit dem Unterschied, dass sie dort am nördlichen Rand der Karte zu finden sind. Es spielt übrigens keine Rolle, ob Sie *Schatten von Amn* schon durchgespielt haben, noch alte Spielstände und Charakterdaten besitzen oder *Baldur's Gate 2* erst wieder installieren müssen, bevor Sie das Add-on genießen. Der Unterschied beträgt schlimmstenfalls 450.000 Erfahrungspunkte, da alle Neustarter mit 2.500.000 beginnen und das alte Maximum bei 2.950.000 lag. Wenn Sie einen neuen Charakter entwerfen, steht Ihnen zudem eine zusätzliche Klasse zur Auswahl: der Wilde Magier.

Alexander Geltenpoth

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Eigentlich sollte Thron des Bhaal der dritte Teil der Serie sein, da Baldur's Gate ursprünglich als Trilogie geplant war. BioWare scheute sich wohl, die Missions-CD als Baldur's Gate 3 auszugeben, was daran liegt, dass es technisch Schatten von Amn entspricht und mit nur einer CD nicht die epischen Ausmaße eines vollwertigen Rollenspiels der Serie erreicht. Egal, inhaltlich ist dieses Add-on super und der Umfang übertraf meine Erwartungen.

Thron des Bhaal

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D, Software
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	6 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	660 MB/1.500-2.500 MB
Internet:	www.bg2.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	BioWare/Virgin
Veröffentlichung:	Mitte Juli
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Das letzte Kapitel einer epischen Geschichte: BioWare strickt einen würdigen Abschluss. «

Genre:	Rollenspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	83%
Sound:	88%
Mehrspieler:	91%
Einzelspieler:	

91%



Sehr schade: Bei den Drachenritten lenken Sie den Drachen nicht selber.

Verbündet bis in den Tod

Märchen erzählen oftmals von mutigen Rittern, die mit einer Lanze bewaffnet den Jungfrauen raubenden Drachen den Garaus machen. Dragonriders: Chronicles of Pern beweist, dass es auch anders geht ...

Im Jahr 1968 legte die Schriftstellerin Anne McCaffrey mit *Drachenflug* den Grundstein zu einer der erfolgreichsten Fantasy-Roman-Reihen. Über eine Dekade später, kurz nachdem der so genannte Brotkasten (C64) seinen Einzug in die heimischen Kinderzimmer hielt, befasste sich die Spiele-Industrie erstmals mit den Novellen über die Drachenreiter von Pern. Das Entwicklerteam von EPYX, bekannt durch *Summergames*, brachte 1983 in Zusammenarbeit mit The Connelley Group eine gleichnamige Umsetzung für den C64 und den Atari 800 heraus. Heutzutage sind bereits über ein Dutzend Bände der Drachenreiter-Erzählungen in mehr als 22 Sprachen erhältlich, darunter auch in Chinesisch und Polnisch. Mehr als genug Stoff für ein umfangreiches Adventure, dachte sich wohl die Spieleschmiede Ubi Soft UK und werkelte eifrig drauflos. Was dabei herausgekommen ist – lesen Sie hier.

Fakten

- Basiert auf den Romanen von Anne McCaffrey *Die Drachenreiter von Pern*
- Über 200 Nichtspielercharaktere
- 8 Charakterfertigkeiten und 4 Attribute
- Komplett in 3D kreiert
- Umfangreiches Adventure-Spiel, gepaart mit Rollenspielelementen

Eine Feuerechse erweist sich neben dem Drachen als Begleiter.

Das Ziel vor Augen

Sie schlüpfen in die Rolle des jungen Drachenreiters D'Kor, der gemeinsam mit seinem bronzenen Flugdrachen Zenth und einer kleinen Feuerechse im Fort Weyr lebt. Als hätten Sie mit der Pflege Ihres beschuppten Freundes nicht schon genug zu tun, liegt Ihnen auf einmal der Oberste Rat der Drachenreiter in den Ohren, eine geeignete, neue Herrscherin für den Clan zu finden. Denn dummerweise ist die letzte Weyr-Herrin und Reiterin des goldenen Drachenweibchens unerwartet dahingeschieden. Das Muttertier verfällt in Depressionen und verweigert die Aufzucht der Nachkömmlinge, die für ein Gefecht gegen die so genannten Fäden entscheidend wären. Diese unfreundlichen Kreaturen sind ständige Begleiter eines roten Sterns, der alle 200 Jahre die Umlaufbahn des Planeten Pern kreuzt, und lassen sich uneingeladen auf ihm nieder. Voller Tatendrang beginnen Sie Ihre Suche und finden schnell heraus, dass die vorherige Gebieterin nicht friedlich entschlummert ist, sondern eher über den Jordan geschubst wurde.

Rätselrunde

Dragonriders: Chronicles of Pern vermischt Adventure-Spaß à la *Monkey Island 4: Die Flucht von Monkey Island* mit vereinzelten Rollenspielelementen. Knobeleien werden in Hülle und Fülle geboten, erweisen sich jedoch nicht immer als logisch. So bittet Sie beispielsweise ein Händler wortwörtlich, ein „Herdentier" zu besorgen, das seinen umgestürzten Fuhrwagen von einem Durchgang wegzieht. Im weiteren Gespräch finden Sie allerdings heraus, dass Sie das „Herdentier" nur erhalten, wenn Sie dem Viehhändler im Gegenzug eine Schlange bringen, die Sie zuvor einem kleinen Jungen abluchsen müssen. Zusätzlich zu den teilweise nervigen Knobeleien dürfen Sie dann noch Ihren Spielehelden auf Vordermann bringen. Wie in üblichen Rollenspielen besitzen Sie besondere Fähigkeiten, zu denen Schleichen, Buddeln und Dolch-Kampf gehören, Attribute wie Ansehen und Wissen steigern Sie, indem Sie Ihren Mitmenschen mit Rat und Tat zur Seite stehen. Die Stärke hingegen erhöht sich kontinuierlich im Gefecht gegen aggressive Lebensformen, die Sie außerhalb der Stadtmauern vorfinden. Ihre Gesundheit stellen Sie mit der Einnahme von Kräutern wieder her. Grafisch präsentiert sich das Abenteuerspiel komplett in 3D und ist randgefüllt mit nett gestalteten Zwischensequenzen. Als kleines Manko hingegen sind die nicht sehr detaillierten Charaktere zu nennen, die aufgrund weniger Animationsstufen stocksteif durch die Gegend staksen.

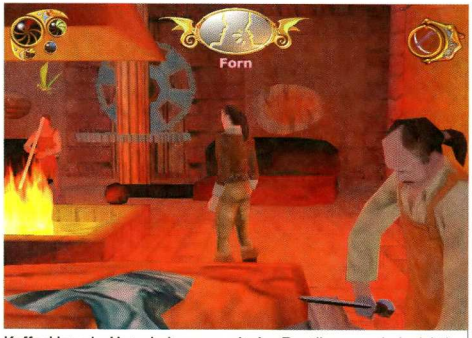
Tanja Bunke



Kampfgeschick: Diverse Monster trachten nach Ihrem Leben. Schwerter, Bögen und Dolche halten die Ungeheuer auf Abstand.



Wenn Sie sich auf Käfersuche mit Ihrer Armbrust begeben, wechseln Sie von der Verfolgerperspektive in eine Ich-Perspektive.



Kaffeeklatsch: Unterhaltungen mit der Bevölkerung sind wichtig. Die Bewohner geben Ihnen oftmals hilfreiche Tipps zu Rätseln.

Vergleich

Obwohl *Dragonriders: Chronicles of Pern* sicherlich eine faszinierendere Hintergrundgeschichte bietet als die beiden Konkurrenzspiele, liegt es vom spieltechnischen Aspekt eher im Mittelfeld und erreicht bei weitem nicht den Motivationsgrad von *Grim Fandango* und *Monkey Island 4: Die Flucht von Monkey Island.*

Grim Fandango	90%
Monkey Island 4	83%
Dragonriders	70%

Kommentar



Tanja Bunke

Die Parallelen zu den Drachenreiter-von-Pern-Romanen sind deutlich zu erkennen, da die Hintergrundgeschichte und gewisse Charaktere wie der goldene Drache Ramoth 1:1 übernommen wurden. Im spieltechnischen Bereich lassen massig Rätsel den Abend vor dem Computer wie im Flug vergehen. Eine durchaus gelungene PC-Umsetzung.

Dragonriders

Mindestens:	P 333 MHz, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	P 500 MHz, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	EAX, Aureal3D, DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Gamepad
Spielerzahl:	1 Spieler pro CD
CD/HD:	650 MB/670 MB
Internet:	www.dragonriders-game.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 59,95
Hersteller:	Ubi Soft
Veröffentlichung:	Juli 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Für Liebhaber von umfangreichen, mit knifflingen Rätseln gespickten Abenteuerspielen «

Genre:	**Adventure**
Testversion:	**Beta-Version Juni**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**61%**
Sound:	**68%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	**70%**



Aussichtslos

Bei Ihrer Suche nach den verschwundenen Wissenschaftlern gelangen Sie an fantasievoll gestaltete Orte. Die Grafik bietet zwar ein überaus farbenfrohes Szenario, wirkt aber aufgrund der fehlenden Geschöpfe leblos.

An speziellen Monitoren können Sie die Aufzeichnungen diverser Forscher abrufen und gelangen so an Hinweise über das Geschehen.

Abenteuerspiele im Stil von Riven oder Myst, die nur durch aufwendige Grafiken bestechen, interessieren in der heutigen Spielergemeinde nur noch Gebissträger. Ob Schizm da eine Ausnahme darstellt ...

Im Dezember 1872 verschwindet die Besatzung des Schiffes Marie Celeste. Das Essen in der Kombüse dampft noch, aber von der Mannschaft fehlt jede Spur. Zwei Jahrhunderte später ereignet sich ein ähnlicher Vorfall, als Forscher auf dem Planeten Argilus landen. Sie finden verlassene Siedlungen vor, obwohl die Maschinen in den Arbeitsstätten auf Hochtouren laufen. Um diesem Phänomen auf die Schliche zu kommen, schickt die Zentrale der Erde Spezialisten auf den Planeten. Zunächst läuft alles wie geplant, doch dann bricht der Funkkontakt ab. Ein zweiköpfiges Team von Raumfahrern soll Klarheit schaffen.

Aus der Traum

Der *Myst*-Klon bietet eine spannende Hintergrundgeschichte, kassiert ansonsten allerdings nur Minuspunkte. Um einem lästigen CD-Dauerwechseln zu entfliehen, machen sich bei der Vollinstallation von fünf CDs satte 3,5 Gigabyte an Videodateien im Avi-Format auf Ihrer Festplatte breit. Bei anschließender Betrachtung der Grafik und des Spielablaufes eine reine Platzverschwendung. In der Rolle der Raumfahrer Sam Mainey und Hannah Grant bewegen Sie sich durch eine Mixtur von Standbildern und Filmsequenzen. Zwar wird auf der Verpackung von einer „atemberaubenden, extrem detailreichen und fotorealistischen Grafik" gefaselt, im Endeffekt erwarten Sie jedoch grob aneinander gereihte Pixel, die das Szenario unschön verwischen. Auf einen weiteren Makel stoßen Sie bei den langweiligen Knobeleinlagen. Anstelle von logisch aufgebauten Rätseln drehen Sie mal hier ein Scheibchen und legen dort einen Hebel um, der irgendwo anders etwas bewirkt. Fazit: Werfen Sie die Schlaftabletten weg, *Schizm* wirkt schneller als Schäfchen zählen.

Tanja Bunke

Kommentar



Tanja Bunke

Schlechte Grafiken, langweiliges Spielprinzip. Schizm landet nach fünf Sekunden da, wo es hingehört – im Mülleimer. Ein nahe liegendes Wortspiel mit dem Titel des Spiels erspare ich Ihnen an dieser Stelle ...

Schizm - Mysterious Journey

Mindestens:	P 333 MHz, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	P 500 MHz, 128 RAM
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Spieler pro CD
CD/HD:	3.000 MB/300 MB
Internet:	www.schizm.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. 90,- DM
Hersteller:	Lk Avalon/Infogrames
Veröffentlichung:	Bereits erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Angabe



» Grafisch mittelmäßiger Myst-Klon, der zusätzlich einschläfernde Rätseleinlagen bietet. Nur für Genre-Liebhaber geeignet. «

Genre:	**Adventure**
Testversion :	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Befriedigend**
Ffeedback:	**–**
Grafik:	**55%**
Sound:	**63 %**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

43 %

Echt scharf !

Ab 429,-DM



Executive Serie



Professional Serie



Value Line Serie



Perfect Vision Serie

Infos unter
www.ctx-computer.de

CTX Highlights:

EX710F	PR960F	VL1300	PV520
17" Expert Flat	19" FD Trinitron ®	21" FST	15,1" LCD-TFT
0,25mm Dot	0,24mm Streifen	0,25mm Dot	0,297mm Dot
max. 1600 x 1200	max. 1920 x 1440	max. 1800 x 1440	120/110° Blickwinkel
203 Videobandb.	232 Videobandb.	250 Videobandb.	350 : 1 Kontrast
30 - 97 kHz H.Sync.	30 - 110 kHz H.Sync.	30 - 115 kHz H.Sync.	31 - 60 kHz H.Sync.
50 - 160 Hz V. Sync.	50 - 160 Hz V. Sync.	50 - 160 Hz V. Sync.	58 - 75 Hz V. Sync.
TCO99	TCO99	TCO99	TCO99
Flat Monitor	BNC, USB Hub	BNC	Pivot Funktion

Alle CTX Monitor inclusiv 3 Jahre Vor-Ort-Service.

Erhältlich bei folgenden Distributoren:

ETC	Tel: 02151 - 3 37 46 13
Campus	Tel: 02241 - 9 41 10
More	Tel: 030 - 35 14 11 00
Lintec	Tel: 034298 - 7 13 00
Devil	Tel: 0531 - 21 54 00
FSE	Tel: 06331 - 53 80
Transtec	Tel: 07071 - 70 33 51
Monitor2000	Tel: 0711 - 7 81 97 90
CTT	Tel: 089 - 420 900 90
Atelco	Tel: 0800 - 11 44 44 4

CTX Computer GmbH
Forum Str. 10a
41468 Neuss
Tel: 0 21 31-34 99 10
www.ctx-computer.de

CTX
The Monitor Specialists

2001 - CTX Computer GmbH. Produktbezeichnungen und Logos sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller. Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Fakten

- 3 Völker
- 9 Stämme
- 3 Kampagnen mit je 7 Missionen
- 100 verschiedene Figuren mit eigenen Tagesabläufen
- Tag-und-Nacht-Rhythmus im Spiel
- Knapp 100 Gebäudearten
- Mehrspielermodus für 8 Spieler

Kampf der Geschlechter

Okay, sie können nicht Fußball spielen und finden Big Brother und Konsorten immer noch geil, aber eines, das können unsere Freunde aus Österreich: Ziemlich gute Aufbaustrategiespiele entwickeln – alle Achtung!

Ja ist denn heut schon Weihnachten? Dumme Frage, natürlich nicht. Wirft man aber einen Blick auf die im Sommer naturgemäß recht mager bestückten Händlerregale, purzeln einem seit wenigen Tagen mit *Siedler 4*, *Cultures – Rache des Regengottes*, *Tropico*, *Startopia* und eben *Die Völker 2* gleich eine ganze Hand voll ordentlicher Aufbaustrategiespiele entgegen, die innerhalb der vergangenen drei Monate erschienen sind. Umso besser, wenn man sich wie *Die Völker 2* mit dem ersten Teil bereits eine begeisterte Fangemeinde von über 100.000 Strategen erspielt hat. Letztere werden sich vor allem wohlwollend an ein echtes Novum, ja fast einen kleinen Skandal erinnern, für den der inzwischen zwei Jahre alte Vorgänger sorgte. Durften sich bis Anno 1999 nur männliche Knuddel-Männchen und -Krieger durch grüne Wälder und saftige Wiesen schlagen, tauchten bei *Die Völker* plötzlich blonde Schönheiten im rassigen Krieger-Outfit auf und verdrehten so manchem Spieler gehörig den Kopf – Rrrrrr!

Machtverlust

Logisch also, dass auch beim Nachfolger die schönen und naturverbundenen Damen der Amazonen wieder mit von der Partie sind. Gleiches gilt auch für die knuffigen Pimmons und die Sajikis, eine nach wie vor ziemlich gehässige und tequilasüchtige Spezies der Insektoiden. Durften Sie bei *Die Völker* noch Ihr gesamtes Volk als eine Art Gottvater regieren, unterteilt sich nun jede Rasse noch einmal in jeweils drei Stämme, von denen Sie jeweils einen als eine Art Häuptling anführen. Dieser „Machtverlust" macht das Spiel allerdings um einiges interessanter und erlaubt einen sehr viel intensiveren Handel mit befreundeten Stämmen, als dies zuvor der Fall war.

Doch der Rollentausch vom allein herrschenden Gottvater zum umgänglichen Häuptling bringt noch eine interessante Neuerung mit sich und haucht dem Spiel sehr viel mehr Eigenleben ein: Genau wie bei *Cultures* besitzt jeder einzelne Dorfbewohner einen eigenen Namen, eine Wohnung, Frau, Kinder, einen Arbeitsplatz, im Idealfall eine Ausbildung und er geht einem geregelten Tagesablauf nach.

Es lebe die Emanzipation

Ein Spieltag beginnt stets um 8 Uhr morgens in der Dämmerung, wenn die Arbeiter aus ihren Häuschen kriechen und die Frauen Früchte sammeln gehen. Von 11.30 bis 12.30 Uhr vergnügt sich der arbeitende Teil Ihrer Bevölkerung im Wirtshaus, während die Gattinnen auf Shoppingtour gehen, bevor sie um 16.30 Uhr im Gebetstempel verschwinden. Eine Stunde später machen dann auch die Männer Feierabend

und es wird dunkel. Im Schutz der Nacht werden Ehen geschlossen, Kinder gezeugt und Todesfälle bedauert, wovon Sie am nächsten Morgen in Form einer kurzen Meldung Notiz nehmen dürfen. Eine Besonderheit haben noch die emanzipierten Amazonen zu bieten, bei denen bodygebuildete Männer in pinkfarbenen Unterhöschen den Hausmann spielen, während sich die patenten Damen nicht zu schade sind, Bäume zu fällen und Holz zu schleppen.

Ein bisschen Frieden …

Als Städteplaner müssen Sie – je nach Missionsziel – aus einer kleinen Siedlung mit zwei Wohnhäusern, einem Palast und einem Brunnen ein schmuckes Dorf mit Schule, Labor, Sägewerk und Bäckereien aus dem Boden stampfen. Wichtigste Spielfigur ist Ihr Baumeister, der sämtliche Gebäude errichtet. Ihm zur Seite sollten stets ein paar Handwerker und Träger stehen, um die nötigen Rohstoffe zur Baustelle zu transportieren. Später lassen sich in der Schule Kinder und Jugendliche zu weiteren Baumeistern oder Handwerkern ausbilden. Fehlende Rohstoffe oder Bedarfsgüter wie Holz und Erdbeertörtchen können Sie von anderen Stämmen und fliegenden Händlern erwerben, die Ihnen in der Regel auch gerne Ihre Waren abkaufen. Aber nicht nur der Handel, auch der Jobmarkt brummt. Häufig bieten Ihnen arbeitslose Forscher oder Ritter gegen ein paar Goldmünzen ihren Dienst an. Auf Letztere können Sie, genau wie auf alle anderen Kampfeinheiten, auch vollkommen verzichten. Denn wer einfach nur in Ruhe seine Siedlung aufbauen und dabei



Diese „doppelte" Stadtmauer dürfte ungebetene Gäste auf Distanz halten.



Mahlzeit! Um Punkt 12 stürmen alle Arbeiter das Wirtshaus, um sich zu verköstigen.



Da spritzt das Blut: Jägerin Xasanna hat ein wildes Tier mit Pfeil und Bogen erlegt.



Vergleich

Auch nach drei Jahren zieht Sunflowers' *Anno 1602* einsam seine Runden an der hart umkämpften Genrespitze. *Die Völker 2* befindet sich zwar wertungstechnisch in allerbester Gesellschaft, hätte allerdings mit einem besseren Missionsdesign ganz oben mitmischen können.

Anno 1602	88%
Cultures	80%
Die Völker 2	78%
Siedler 4	77%
Die Völker (abgewertet)	75%

etwas Handel treiben möchte, erreicht das Spielziel genauso wie jemand, der permanent Krieg führt. Von sich aus werden andere Stämme Ihr Volk aber nie angreifen.

Steuer-Reform?

Hauptkritikpunkt des ansonsten hoch gelobten, ersten Teils war die etwas umständliche Steuerung. Hier haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen, damit man sich nicht mehr durch unzählige Menüs klicken muss. Viele Informationen lassen sich direkt aus dem Spiel „ablesen" – kommt aus dem Schornstein einer Fabrik beispielsweise kein Qualm mehr, stimmt da irgendwas nicht so ganz. Auch wenn das Menü übersichtlicher als beim ersten Teil strukturiert ist, braucht man einige Zeit, bis man weiß, was sich hinter welchem Button verbirgt. Gottlob erleichtern dem angehenden Stammesführer eine Reihe nützlicher Hotkeys das Leben. Abgesehen von Kampfeinheiten, die Sie direkt per Mausklick auf die Gegner loslassen, steuern Sie Ihre Untertanen indirekt.

Wir sind das Volk!

Ein ganz dickes Lob hat sich Jowood für die schicke Optik verdient. Weder *Die Siedler* noch *Cultures* bringen das wuselige Treiben derart detailliert, knuddelig und hübsch rüber. Die Animationen aller Figuren sind herzallerliebst und dank der stufenlos zoombaren Grafik-Engine geht auch die Übersicht selten flöten. Jede einzelne Spielfigur lässt sich mittels Mausklick sofort orten und auch das Bauen von neuen Gebäuden geht sehr leicht von der Hand. Für die stimmige Atmosphäre sorgt zudem der passende Soundtrack des „amerikanischen Chris Hülsbeck", Jesper Kyd.

Kleine Enttäuschung

Neben dem Endlosspiel und einem Mehrspielermodus für bis zu sieben Mitspieler stellt der Kampagnenmodus das Herzstück des Spiels dar. Wahlweise mit den Amazonen, den Pimmons oder den Sajikis dürfen Sie in jeweils sieben Missionen Ihr Können unter Beweis stellen. Zählte das ausgeklügelte und spannende Missionsdesign noch zu den Stärken des ersten Teils, entpuppt es sich beim Nachfolger als Schwäche. Die Aufträge sind weder besonders schwer noch wirklich abwechslungsreich. Wer mit einem Volk die Kampagne durchgespielt hat, wird sich bei den anderen beiden Völkern schnell langweilen. Zu gering sind die Unterschiede. Eigentlich mehr als ärgerlich, denn mit der schicken Optik und dem starken Wirtschaftssystem hat auch *Die Völker 2* zweifelsohne das Zeug zum Hit – aber dazu gehören eindeutig bessere und motivierendere Missionen.

Christian Sauerteig



Der Wechsel von Tag zu Nacht wird auch grafisch stimmig mit einem kitschig-roten Sonnenuntergang in Szene gesetzt.



Der Gebäudebau geht leicht von der Hand. Im Weg stehende Bäume und Sträucher werden kurzerhand platt gemacht.

Kommentar



Christian Sauerteig

Jubelte ich kürzlich noch über die ansatzweise frischen Ideen von Startopia, lässt mich der Nachfolger des hoch gelobten Die Völker wieder auf den harten Boden der altbekannten und (wohlgemerkt!) bewährten Aufbaustrategie plumpsen. Wie bei Anno 1602, Siedler 4 oder Cultures müssen Sie Häuser bauen, Kartenabschnitte aufdecken, neue Technologien erforschen und bei Bedarf mit anderen Stämmen kämpfen – nichts wirklich Neues. Die Umsetzung ist Jowood ganz gut gelungen, für eine höhere Wertung hätte ich mir allerdings bessere Missionen und mehr Abwechslung gewünscht. Ressourcen sind fast immer im Überfluss vorhanden, Katastrophen, Hungersnöte oder sonstiges herausforderndes Übel leider nicht. So kann man sich ohne große Probleme durch die komplette Kampagne spielen. Fans von knuffiger Aufbaustrategie mit überaus schicker Optik wird's bestimmt gefallen.

Die Völker 2

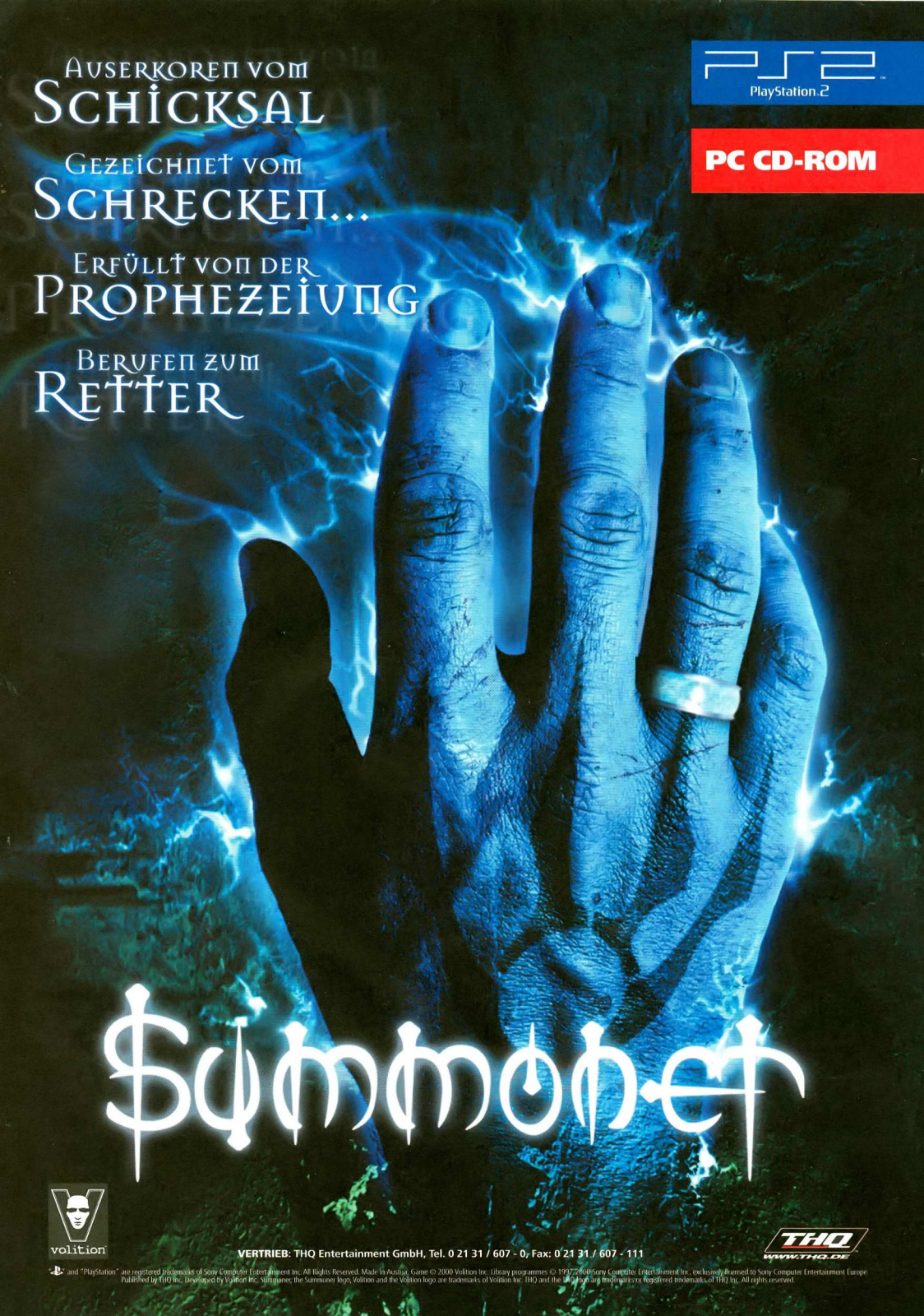
Mindestens:	PII 350, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 650, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk u. Int. (1 Sp./CD)
CD/HD:	675 MB/ca. 365-550 MB
Internet:	www.dievoelker.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Jowood/Infogrames
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren



Genre:	Aufbaustrategie
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	85 %
Sound:	83 %
Mehrspieler:	75 %
Einzelspieler:	

» *Starke Optik, funktionierendes Wirtschaftssystem aber nur mäßige Missionen – schade!* «

78%



"PlayStation" 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.

Reif für die Anstalt

Ein mysteriöser Schatten huscht im dichten Nebel des viktorianischen London durch die engen Gassen. Es ist still, zu still. Nur das Plätschern der Regentropfen ist zu vernehmen ... Sind Ihre Nerven stark genug, um in dieser beklemmenden Atmosphäre einen klaren Gedanken fassen zu können?



Mit blanken Fäusten verhaut Mr. Hyde (Mitte) einen Verrückten. Rechts im Bild sehen Sie Ihren Kollegen, der aus Schwindel erregender Höhe abgestürzt ist.



Ärgerlicher Bug. Hier sind wir in einen geschlossen (!) Käfig gesprungen und dürfen von vorne beginnen.

Im Irrenhaus ist die Hölle los. Der verrückte Burnwell hat seinen Mitinsassen ein Kräftigungsmittel unters Essen gemischt und im daraus resultierenden Chaos Dr. Jekylls Tochter entführt. Aus der Verfolgerperspektive begeben Sie sich als Anstaltsbesitzer Dr. Jekyll auf die gefährliche Suche nach Ihrem kleinen Schatz. Bewaffnet mit einem Stock verpassen Sie dabei einem aggressiven Patienten nach dem anderen einen Schlag auf die Rübe. *Jekyll und Hyde* spielt sich haargenau wie sein Vorbild, die erfolgreiche *Alone in the Dark*-Reihe. Wichtige Gegenstände, etwa Schlüssel oder Heilmittel, stechen durch ein auffälliges Blinken sofort ins Auge. Per Tastendruck fügen Sie diese Ihrem Inventar hinzu, um damit beispielsweise später ein Rätsel zu lösen.

Geduldsfrage

Sehr früh im Spielverlauf stellt *Jekyll und Hyde* Ihre nervliche Belastbarkeit auf die Probe. Burnwell hat sich im Krankenhaus-Turm verschanzt. Dummerweise wurden durch einen Sturm die Treppen hinauf arg in Mitleidenschaft gezogen. In bester *Tomb Raider*-Manier springen und klettern Sie nun von einer Plattform zur nächsten, in der Hoffnung, nicht abzustürzen. Dies wäre aufgrund der mangelhaften Speicherfunktion fatal. Denn trotz Sicherung des Spielstandes landen Sie unweigerlich am Levelanfang. Haben Sie sich endlich nach oben gearbeitet, dürfen Sie als Belohnung zum Spielbeginn zurücklaufen, sich dort in den monströsen Mr. Hyde verwandeln und noch mal nach oben klettern. Wer hier noch nicht aus Verzweiflung und Langeweile das Gamepad geschmissen hat, jagt daraufhin in ähnlicher Manier den Entführer quer durch die Londoner City. *Jekyll und Hyde* überzeugt in keiner Disziplin. Lieblose Grafiken und Spielcharaktere, die wie der hölzerne Pinocchio durch die Gegend staksen, machen wenig Lust auf mehr. Nicht einmal die zahlreichen Dialoge lassen Spannung aufkommen. Hier hat man fast das Gefühl, dem Wort zum Sonntag in der ARD beizuwohnen.

Benjamin Bezold

Dr. Jekyll & Mr. Hyde

Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Gamepad
Spielerzahl:	1
CD/HD:	584 MB/ca. 100-700 MB
Internet:	www.jekyll-game.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	In Utero/Cryo
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Trotz guter Ansätze nur Durchschnittskost. Technische Mängel und eine lächerliche KI verderben den Spaß. «

Genre:	**Adventure**
Testversion :	**Final-Goldmaster**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	–
Grafik:	**59 %**
Sound:	**50 %**
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

54 %

Kommentar



Benjamin Bezold

Ich glaub, ich spinn! Das dachte ich zumindest, als ich zum x-ten Male bei einer Hüpforgie in die Tiefe gestürzt bin und von vorne anfangen durfte. Warum werden nur immer wieder derart nervige Speichersysteme verwendet? Dabei hätte die Storyline durchaus überzeugen können. Doch die lachhafte Gegner-KI, gepaart mit einer Grafik, bei deren Anblick man fast selbst in der Anstalt landen könnte, geben Jekyll & Hyde den Rest. Zumindest clevere Gegner und eine ansprechendere Optik hätten Jekyll & Hyde durchaus spielenswert gemacht.



Umzingelt: In dieser engen Schlucht sind wir mit unserer Karawane in einen tödlichen Hinterhalt getappt.

Die strategische Karte. Von hier aus bestimmen Sie das nächste Reiseziel. Die gelbe und die blaue Fahne stellen Gegner dar.

Brennend heißer Wüstensand

Echtzeitstrategie im Land der aufgehenden Sonne? Das ist ja mal ganz was Neues.

König Salomons Ring ist vom Himmel gefallen. Man erzählt, der Ring verleihe seinem Besitzer Macht und Reichtum. Wer den Ring sein Eigen nennt, wird unumschränkter Herrscher der bekannten Welt ... In der Person des furchtlosen Sindbad machen Sie sich auf die Suche nach dem sagenumwobenen Fingerschmuck. Doch mehrere feindliche Stämme haben ebenfalls von dem Gerücht Wind bekommen und setzen alles daran, vor Ihnen am Ziel zu sein. Genreuntypisch steuern Sie mithilfe zweier Kartentypen Ihre Einheiten durch den Orient. Über die strategische Karte legen Sie Ihr nächstes Reiseziel fest und stellen Ihre Armee auf. Die taktische Karte kommt ausschließlich bei Kämpfen zum Einsatz. Was Sie dabei grafisch geboten bekommen, erschreckt selbst hartgesottene Strategen. Lächerliche Charaktere laufen in einer für Strategiespiele zu niedrigen Auflösung von 800x600 über abgrundtief hässliche Landschaften. Als ähnlich enttäuschend erweisen sich die Gefechte. Ehe Sie Ihre Einheiten formieren können, werden Sie regelrecht vom Gegner überrollt, der in einem Affentempo auf Sie zurennt. Von künstlicher Intelligenz fehlt jede Spur. Wer auf den orientalischen Schauplatz verzichten kann, ist mit Microsofts *Age of Empires*-Reihe um Welten besser beraten.

Benjamin Bezold

Kommentar



Benjamin Bezold

Selten flog ein Strategiespiel schneller von meiner Festplatte als Persian Wars. Dabei hörte sich die Story recht vielversprechend an. Aufgrund der mangelhaften künstlichen Intelligenz sind strategische Überlegungen unmöglich. Bevor Sie Ihre Bogenschützen beispielsweise auf einer Anhöhe in Position gebracht haben, prügelt der Gegner bereits auf Sie ein. Nicht einmal für hartgesottene Genre-Fans ist Persian Wars auch nur annähernd empfehlenswert.

Persian Wars

Mindestens:	P 200 MMX, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk/1 Sp. pro CD
CD/HD:	256 MB/313 MB
Internet:	http://persianwars.cryogame.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 70,-
Hersteller:	Cryo/Modern Games
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Orientalische Prügelorgie mit Rollenspielelementen. Technisch und spielerisch abschreckend. «

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Master v.1.5.1
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	37%
Sound:	33%
Mehrspieler:	39%
Einzelspieler:	**45%**

OkaySoft *service*
» Vorbestellservice
» US & UK uncut Importe
» bis 15:30 Sofortversand
OkaySoft *online*
» Topaktuell
» Termine
» Lagerstatus
» Hintergrund-Storys
» ohne Cookies
OkaySoft *shop-mailer*
» Eingangs-Bestätigung
» Versand-Bestätigung
» Terminverschiebungen
» Storno-Bestätigung

OKAYSOFT SPIELE-VERSAND

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

Age of Sail 2	DV 19,90	Black & White	DV 79,90	- Lord of Destruction	DV 59,90	Freespace 2 Dim.Pack	DV 45,90	Mechcommander 2 *	US i.V.	Schizm	DV 76,90	Startopia	DV 81,90
Aliens vs. Predator 2*	EV i.V.	Bundesliga Manager X	DV 85,90	- Lord of Destruction	EV 59,90	Gothic	DV 74,90	MoH Allied Assault *	EV i.V.	Serious Sam	DA 49,90	Sudden Strike	DV 84,90
Alone in the Dark 4	DV 79,90	C+C 3: Renegade *	EV i.V.	Die Sims	DV 74,90	Grand Prix 3	DV 34,90	Might + Magic 8	DV 28,90	Shanghai 2nd Dynasty	DV 28,90	Sudden Strike Forever	DV 58,90
Am. McGee's Alice	DV 45,90	CIA Operative	US 82,90	- Das volle Leben	DV 32,90	Grand Theft Auto 2	DV 16,90	Monkey Island 1-3 C.	DV 29,90	Shogun	EV 49,90	Summoner	DV 75,90
Anachronox *	EV 81,90	Civilization 2 Test of T.	DV 19,90	- Party ohne Ende	DV 36,90	Gunman Chronicles	EV 49,90	Need for Speed 4	DV 29,90	Sidewinder GameVoice	92,90	Tachyon	DA 22,90
Anarchy Online	EV 129,90	Codename Eagle	DA 19,90	Die Völker 2	DV 76,90	Halflife -Blue Shift	EV 31,90	Operation Flashpoint	DA 75,90	Sidewinder Precision 2	84,90	Train Simulator	DV 102,90
Anno 1503 *	DV 82,90	Combat Flight Sim. B.	DV 78,90	Doom 3 *	EV i.V.	Halflife -Blue Shift	EV 32,90	Pearl Harbor Strike a.	DV 63,90	Silent Hunter 2 *	DV 76,90	Tropico	DV 78,90
Anstoss 3	DV 54,90	Commandos 2 *	DV 89,90	Duke Nukem Forever*	EV 79,90	- Generation Pack v2	DV 49,90	Planescape Torment I	DV 39,90	Sim City 3000	DV 29,90	UO: Third Dawn	DV 29,90
Anstoss Action	DV 76,90	Counter-Strike -IC	US 25,90	Edge of Chaos	DV 76,90	Halo *	DV 81,90	Q. 3 -Team Arena	EV 49,90	Soldier of Fortune 2 *	DV i.V.	Unreal -Tournament	EV 28,90
Aquanox *	DV 76,90	Delta Force Land W.	DA 45,90	Emperor: Battle for D.	US 106,90	Heavy Metal FAKK 2	DV 24,90	Red Faction *	US i.V.	Soldier of Fortune 2 *	EV i.V.	Unreal 2 *	EV i.V.
Baldurs Gate Die Saga	DV 45,90	Desperados	DV 79,90	Emperor: Schlacht u.D.	DV 83,90	Heroes Chronicles Fin.	DV 44,90	Return to Castle Wolf. *	DV i.V.	Star Trek: Voyager	ML 49,90	World War II Norman.	US 86,90
Baldurs Gate 2 -DVD	DV 84,90	Deus Ex 2 *	EV i.V.	Eurofighter Typhoon	DV 76,90	House of the Dead 2	DA 76,90	R.Garros Tennis 2001	DV 54,90	- Expansion Pack	DV 42,90	World War II Online	US 129,90
+Der Thron d. Bhaal*	DV 75,90	Devil Inside	DV 16,90	Everquest DeLuxe	DA 79,90	Icewind Dale & Heart.	DV 78,90	Roller Coaster Tycoon	DV 55,90	- Dominion Wars	US 124,90	Worms World Party	DV 59,90
- Der Thron d. Bhaal *	DV 45,90	Diablo 1 Doublepack	DA 22,90	Fallout 2	DV 19,90	JA 2 unfinished Busin.	DV 28,90	Rune	DV 42,90	- Dominion Wars *	DV i.V.	Z2 -Steel Soldiers	DV 74,90
- Throne of Bhaal	US 75,90	Diablo 2	DV 34,90	Fallout Tactics	DV 79,90	King of the Road	DV 75,90	- Halls of Valhalla	DV 42,90	- DS9 -The Fallen	DV 39,90		
- Throne of Bhaal *	EV 45,90	Diablo 2	EV 64,90	Fallout Tactics	EV 78,90	Legends of Might & M.	DV 76,90	- Halls of Valhalla	US 64,90	Starcraft + Broodwar	DV 26,90		
Battlezone 2	DV 22,90	- limited Edition	DV 39,90	Far Gate	DV 74,90	Max Payne *	DA 84,90	- GOLD Pack *	DV 62,90	- & DVD	DV 32,90		

Versandkosten: ab DM 149.- Lieferwert versandkostenfrei (Inland),Vorauskasse 5.50, Nachnahme komplett 13.90, kein Ladengeschäft * bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen erwünscht.

4.07.2001

www.OKAYSOFT.de

Leben auf der Überholspur

Wollten Sie schon immer mal mit einem 40-Tonner die Straßen unsicher machen? Kein Problem! Ascaron beschert uns mit King of the Road die Fortsetzung einer in Amerika überaus erfolgreichen Rennspielserie.



Fast ein Jahr lang feilte die Gütersloher Softwareschmiede Ascaron an einer überarbeiteten Fassung des US-Erfolgs *Hard Truck 2*. Und das Endprodukt kann sich mehr als sehen lassen. In *King of the Road* steigen Sie in das Führerhaus eines Lkw und versuchen, die größte regionale Spedition aufzubauen. Natürlich sind Sie bei Ihrem Vorhaben nicht allein. Während Sie beispielsweise eine Ladung Tee in das Örtchen River Valley transportieren, erfahren Sie, dass sieben weitere Spediteure auf dem Weg dorthin sind, um dieselbe Ware möglichst vor Ihnen abzuliefern. Im Rückspiegel taucht bereits der erste Konkurrent auf. Dummerweise ist Ihr Sattelschlepper dem Gegner leistungsmäßig hoffnungslos unterlegen. Versuchen Sie ihn von der Straße abzudrängen und riskieren dabei, die wertvolle Fracht zu beschädigen? Oder könnte sich ein Bestechungsversuch der örtlichen Polizei auszahlen?

Für jeden ausgeführten Auftrag wird Ihrem Kontö eine bestimmte Geldsumme gutgeschrieben. Vom Verdienten kaufen Sie Upgrades, etwa Radarwarner oder Tuningteile. Natürlich können Sie sich auch gleich für ein neues Gefährt entscheiden. 26 Lkws mit Original-Lizenz und ein Auto (BMW M5) stehen zur Auswahl. *King of the Road* offenbart sich als Bereicherung des Genres. Lediglich die technische Umsetzung dieser Mischung aus Rennspiel und Wirtschaftssimulation lässt einige Wünsche offen. Die künstliche Intelligenz der Verkehrsteilnehmer verdient den Namen nicht. Werden Sie etwa nach einem Rotlicht-Delikt von der Polizei zum Anhalten aufgefordert, ist es immer wieder erheiternd, die Beamten bei einem peinlichen Wendemanöver zu beobachten: Sie bleiben einfach quer auf der Straße stehen.

Benjamin Bezold



Die Fahrphysik des BMW M5 ist eine Zumutung. Bereits bei Tempo 120 gerät das Fahrzeug schnell ins Schlingern.

Kommentar



Benjamin Bezold

Endlich mal was anderes! Ascarons Lkw-Simulation bringt jede Menge Abwechslung in den Einheitsbrei des Genres. Das im Vergleich zu anderen Rennspielen völlig neue Spielprinzip erweist sich als äußerst motivierend. Grafisch gesehen kann King of the Road mit Spitzentiteln wie Need for Speed: Porsche nicht mithalten. Dafür gefallen die enorm große Spielwelt, realistische Wettereffekte sowie der Wechsel von Tag und Nacht umso mehr. Mit einer überzeugenderen Steuerung der Boliden wäre durchaus eine höhere Wertung möglich gewesen.

King of the Road

Mindestens:	PII 350, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	8 Sp. Internet/Netzwerk/1 Sp. pro CD
CD/HD:	654 MB/ca. 40-600 MB
Internet:	www.ascaron.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Ascaron/Infogrames
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Gelungener Mix aus Rennspiel und WiSim. Technische Mängel trüben den Gesamteindruck. «

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Ja
Grafik:	70%
Sound:	58%
Mehrspieler:	59%
Einzelspieler:	

70%

I-War 2: Edge of Chaos

Ein physikalisch schlüssiges Flugmodell bei einem Science-Fiction-Spiel? Geht das überhaupt? Und wie! Die britischen Particle Studios lassen Sie in *I-War 2* Raumschiffe steuern, deren Flugverhalten auf den Newton'schen Axiomen basiert. In der Person des 14-jährigen Cal krabbeln Sie in das Cockpit eines Kampfschiffs, um den gewaltsamen Tod Ihres Vaters zu rächen. Doch der Oberbösewicht Caleb Maas macht Ihnen einen Strich durch die Rechnung, Sie landen lebenslänglich hinter Gittern. 15 Jahre später gelingt endlich die Flucht. Zu einem stattlichen Mann herangewachsen, finanzieren Sie fortan als Weltraumpirat Ihren Rachefeldzug und erleben in 16 Systemen aufregende Dogfights. Die gut synchronisierten Dialoge der deutschen Fassung gefallen durchaus, können aber nicht über die textbasierten Missionsbesprechungen hinwegtäuschen.

Benjamin Bezold



Im letzten Moment können wir einem gegnerischen Schiff ausweichen, dem wir bereits beträchtlichen Schaden zugefügt haben.

Kommentar



Benjamin Bezold

I-War 2 überzeugt durch das gelungene Flugmodell. Die träge reagierenden Schiffe erfordern viel Übung und fliegerisches Geschick. Selbst Experten beißen anfangs des Öfteren in den Joystick, was aber auch auf das misslungene HUD zurückzuführen ist.

I-War 2: Edge of Chaos

Mindestens:	PII 400, 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:	1.400 MB/ca. 400 MB
Internet:	www.edgeofchaos.net
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Infogrames
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren



» Realitätsnahe Weltraumsimulation vor prächtiger Kulisse. Genrefans werden I-War 2 lieben. «

Genre:	Action
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Ja
Grafik:	82%
Sound:	79%
Mehrspieler:	71%
Einzelspieler:	80%

Pearl Harbor



Eine Action-Flugsimulation mit dem Titel *Pearl Harbor*? Ist das das Spiel zum Film? Nein! Der geschichtliche Hintergrund ist alles, was Koch Medias lächerliches Produkt mit Jerry Bruckheimers gleichnamigem Kinohit gemein hat. Aufgrund der extrem empfindlichen Steuerung grenzt es beinahe an ein Wunder, wenn Sie es schaffen, gegnerische Flugzeuge vom Himmel zu holen. Die hässliche, langsame Grafik gibt *Pearl Harbor* den Rest. **bb**

Mindestens:	P II 300 MHz., 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct 3D
Hersteller:	Maus Software/Koch Media
Preis:	Ca. DM 70,-
Genre:	Action
Grafik:	18% **Sound:** 9%
Mehrspieler:	— **Einzelspieler:** 14%

Sleep Walker



Schlafwandeln ist gefährlich. Zumindest für Ihre Spielfigur, die Sie durch 100 Levels voller tödlicher Fallen lotsen sollen. Der ratzende Rudi bewegt sich auf eigene Faust, so dass Sie ihm beispielsweise Kisten oder Wegweiser vor die Nase setzen müssen, um seine Laufrichtung zu beeinflussen. Grafisch erinnert *Sleep Walker* an eine C64-Umsetzung und ist in isometrischen Plattformen aufgebaut. Selbst für die Mittagspause ist *Tetris* eher zu empfehlen. **tabu**

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Hersteller:	Crystal Int./Koch Media
Preis:	Ca. DM 20,-
Genre:	Geschicklichkeit
Grafik:	14% **Sound:** 13%
Mehrspieler:	— **Einzelspieler:** 27%

State of War



Der Name ist Programm: Spätestens nach einigen Minuten befinden Sie sich im Kriegszustand mit *State of War*, denn positive Aspekte dieses Echtzeitstrategiespiels finden Sie nicht mal mit der Lupe. Eintönige, kaum animierte 2D-Grafik, ein optionsarmes Aufbausystem, der stumpfsinnige Missionsaufbau sowie die stupide Gegner-KI stellen die größten Mankos dar. Da sind Sie selbst mit mittelmäßigen und älteren Genrevertretern besser bedient. **ag**

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Technik:	DirectDraw, DirectSound, 2 Sp., Internet
Hersteller:	Cyprom/Koch
Preis:	Ca. DM 30,-
Genre:	Echtzeitstrategie
Grafik:	33% **Sound:** 28%
Mehrspieler:	30% **Einzelspieler:** 27%

Wardoves

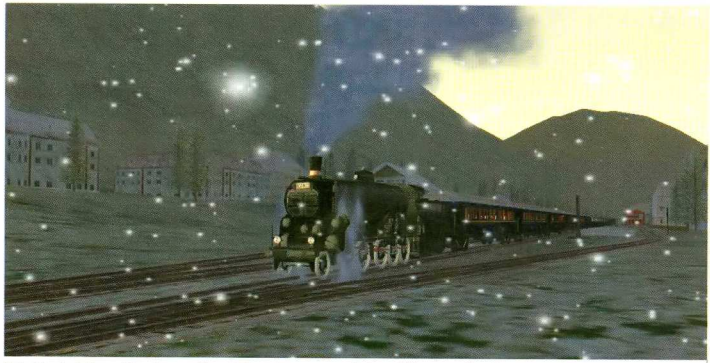


„Kriegstauben" nennt sich übersetzt der ödeste *Moorhuhn*-Abklatsch, der mir je vor die Flinte gekommen ist. Das Schlimmste sind die Ladehemmungen beim Ballern. Nicht mal das haben die Programmierer hinbekommen. Als Sprecher für den Vorspann scheint man zudem irgendeinen Idioten aus der Fußgängerzone vors Mikro gezerrt zu haben: indiskutabel. Kaufen Sie dieses Spiel nie, nicht, auf keinen Fall, niemals und unter keinen Umständen. **jh**

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win 95/98
Technik:	Direct Draw, Direct Sound
Hersteller:	Redfire/GDV
Preis:	Ca. DM 30,-
Genre:	Action
Grafik:	38% **Sound:** 14%
Mehrspieler:	— **Einzelspieler:** 1%

Mit der Bahn um die Welt

Gehören Sie auch zu den Menschen, die regelmäßig mit Zugverspätungen zu kämpfen haben? In Microsofts Train Simulator zeigen Sie den Eisenbahngesellschaften, wie Fahrpläne trotz widriger Umstände eingehalten werden.



Für Nostalgiker: Der legendäre Orient-Express auf dem Weg von St. Anton nach Innsbruck.



Hier sind wir an Bord des Hochgeschwindigkeitszuges Amtrak Acela Express unterwegs.



Zahlreiche Bahnübergänge säumen den „Marias Pass" im Bundesstaat Montana.

Sintflutartige Regenfälle haben über Nacht weite Teile der Bahnstrecke von Philadelphia nach Washington unter Wasser gesetzt. Sind Sie der Herausforderung gewachsen, trotz mehrerer Umleitungen Ihre Passagiere pünktlich ans Ziel zu bringen? Ausführliche Lernmissionen bereiten Sie exzellent auf dieses und zahlreiche andere Abenteuer in der ersten Zugsimulation für den PC vor. Haben Sie sich erst einmal mit der unkonventionellen Bedienung der neun Lokomotiven vertraut gemacht, kann's losgehen.

Auf sechs originalgetreu gestalteten Strecken erleben Sie die Faszination Bahn pur. Egal, ob Sie in den Alpen von Innsbruck nach St. Anton unterwegs sind, den Nordwesten Englands erkunden oder im Regionalverkehr Tokios fahren: Microsofts *Train Simulator* lässt die Herzen aller Eisenbahnfans höher schlagen. Auf eine deutsche Route müssen Sie ebenso verzichten wie auf Züge der Deutschen Bahn. Add-ons von Drittanbietern könnten dieses Manko aber bald wettmachen, sofern sich die Bahn nicht bei der Lizenzvergabe quer stellt.

Geisterzüge

Macht der *Train Simulator* Spaß? Jein! Otto Normalspieler gewinnen dem Fahren auf Schienen wenig ab. Außer Gasgeben, Bremsen, Hupe betätigen und in den Dampfloks – etwa der Gölsdorf 380 – den Heizkessel schüren gibt es wenig zu tun. Langeweile ist sozusagen programmiert. Wer hingegen schon immer Lokführer werden wollte, kann sich einen Kindheitstraum erfüllen und kommt am *Train Simulator* nicht vorbei. Die detailreiche Grafik gefällt auf Anhieb. Selbst die Nägel im Gleisbett sind zu erkennen. Anders hingegen die Landschaft. Sie bietet dem Auge zu wenig Abwechslung. Sehr negativ ins Gewicht fallen die menschenleeren Bahnsteige. Warum soll ich den Fahrplan einhalten, wenn sowieso niemand dasteht? Kurios: Trotz Überdachung regnet es in Sackbahnhöfen unaufhörlich weiter.

Benjamin Bezold

Kommentar



Benjamin Bezold

Eine Simulation fürs Gemüt. Wer nach einem anstrengenden Arbeitstag abspannen will, ist beim Train Simulator genau richtig. Vor allem Fans von Modelleisenbahnen geraten sofort ins Schwärmen. Natürlich darf nicht außer Acht gelassen werden, dass es sich bei diesem Produkt mehr um eine Simulation als ein Spiel handelt. Der Spaß hält sich somit eher in Grenzen, ähnlich wie bei zivilen Flugsimulatoren.

Train Simulator

Mindestens:	PII 266, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Software, Direct 3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	500 MB/1.500 MB
Internet:	www.microsoft.com/games/trainsim
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 120,-
Hersteller:	Microsoft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Nicht geprüft



» Kindheitsträume werden wahr. Ein 850 km langes Streckennetz erwartet den Hobbylokführer. «

Genre:	Simulation
Testversion:	Engl. Goldmaster
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	74%
Sound:	75%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

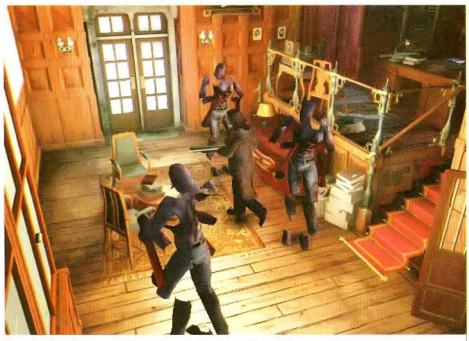
73%

Alone in the Dark: The New Nightmare (dt.)

Gruselfreunde aufgepasst: Edward Carnby ist zurück – stark verjüngt und mit Trendfrisur. Im vierten Teil der Horrorschocker-Reihe *Alone in the Dark* dürfen Sie als smarter Edward oder schmucke Aline Cedrac die Ausgeburten der Hölle zurück ins Jenseits befördern. Plasmastrahler und Schrotflinte kommen zum Einsatz, wenn Zombies und Dobermänner in den Gewölben eines Geisterhauses nach Ihrem Lebenssaft lechzen.

Die Splatter-Szenen der US-Version erinnern an diverse *Halloween*-Streifen und finden sich auch in der deutschen Version wieder. Sämtliche Dialoge sind einwandfrei übersetzt und geben nur aufgrund einiger umgangssprachlicher Verkürzungen wie „kannste" und „haste" Grund zum Schmunzeln.

Tanja Bunke



Hoch die Beine: Die zerstückelten Zombies greifen Sie zwar nicht an, versuchen Sie jedoch zu Tode zu erschrecken.

Kommentar

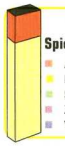


Tanja Bunke

Alone in the Dark: The New Nightmare ist sicherlich kein Spiel für Leute mit schwachen Nerven oder einer Dunkelheitsphobie. Grausige Zwischensequenzen und massive Schockmomente sorgen für Dauergänsehaut und ein flaues Gefühl im Magen.

Alone in the Dark (dt.)

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:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Darkw./Infogrames
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

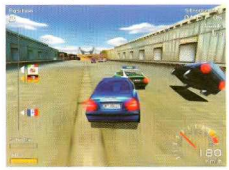


» Alone in the Dark behält auch in der deutschen Version die Furcht einflößende Hochspannung. «

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

80%

Europa Raser



Nach einem kurzen Abstecher ins kühle Nass kehrt Davilex' *Raser*-Serie auf den Asphalt zurück. Beim neuesten Werk der Holländer kacheln Sie gegen 7 andere Nationen auf 21 Strecken durch 10 europäische Länder. Grafik und Steuerung machen zwar einen besseren Eindruck als beim Vorgänger, die Handhabung der Fahrzeuge ist aber nach wie vor unpräzise und wenig realistisch. Für ein kleines Spielchen zwischendurch in Ordnung. **cs**

Mindestens: PII 350, 64 MB RAM, 3D-Karte
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Davilex
Preis: Ca. DM 70,-
Genre: Rennspiel
Grafik: 59% **Sound:** 56%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:**
58%

Fly! II



Erfahrene Piloten des Vorgängers *Fly!* finden sich bei dieser zivilen Flugsimulation sofort zurecht. Abgesehen von einer Reihe neuer Flugzeuge, dem Hubschrauber Bell 407, und verbesserten Grafiken hat *Fly! 2* eher einen Schritt zurück gemacht. Perfekt für Einsteiger, suggeriert die Verpackung – ein fataler Fehler! Ein informatives Handbuch sowie Lernmissionen fehlen komplett. Auf hohem Niveau hingegen rangiert das Flugmodell. **bb**

Mindestens: P 333 MHz, 64 MB RAM, Win98/Me/2000
Technik: Direct3D
Hersteller: Terminal Reality/Take 2
Preis: Ca. DM 80,-
Genre: Simulation
Grafik: 70% **Sound:** 66%
Mehrspieler: 57% **Einzelspieler:**
61%

Leadfoot



Endlich können sich alle Schlafgestörten das Eurosport-Nachtprogramm auf ihren PC holen. Hinterm Steuer eines fetten Monster-Trucks oder flinken Buggys nehmen Sie an spektakulären Off-Road-Rennen teil. Im Karriere-Modus warten 15 Rennserien auf Sie, bei denen es um satte Preisgelder geht. Grafik und Steuerung machen einen ordentlichen Eindruck. Lediglich die äußerst starken Computergegner dürften manchen Spieler verzweifeln lassen. **cs**

Mindestens: PII 266, 64 MB RAM, 3D-Karte
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Ratbag/Take 2
Preis: Ca. DM 70,-
Genre: Rennspiel
Grafik: 71% **Sound:** 68%
Mehrspieler: 75% **Einzelspieler:**
70%

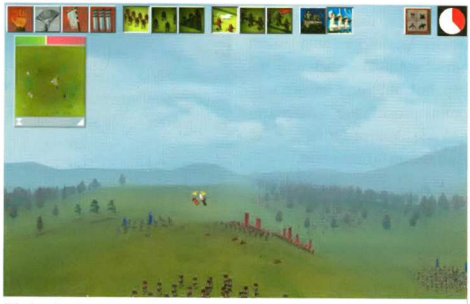
Precision Skateboarding



Heiliges Skateboard – was ist denn das? Bei einer maximalen Auflösung von „göttlichen" 640x480 Bildpunkten zuckeln Sie bei diesem gänzlich missratenen Spielchen über vier öde Parcours, die selbst Omas mit ihrem Gehwagen im Nu meistern. Die übelste Bruchlandung erleidet allerdings die katastrophale Steuerung: Weder mit Tastatur noch Gamepad ist es möglich, seinen Skater irgendwie auf Kurs zu halten. Absolut keine Konkurrenz zu Tony Hawk. **cs**

Mindestens: PII 266, 32 MB RAM
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Pantera Entertainment
Preis: Ca. DM 40,-
Genre: Skateboard-Spiel
Grafik: 24% **Sound:** 11%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:**
13%

Shogun Warlords



Die berittenen Bogenschützen haben fast all ihre Pfeile verschossen und können vor den Speerträgern nur noch flüchten.

Das mittelalterliche Japan im Krieg: Alle Feudalherren beanspruchen den Thron des Shogun, den es durch Wirtschaftsplanung und in taktischen Schlachten zu gewinnen gilt. Die *Warlords*-Ausführung von *Shogun: Total War* ist in einigen Punkten der Standardfassung (siehe Test in PC Action 6/2000) überlegen: Die aufpolierte Grafik läuft etwas flüssiger und neue Einheiten vertiefen die strategischen Möglichkeiten. Wichtigster Bestandteil ist die neue Kampagne, die auch in dem Add-on *The Mongol Invasion* enthalten ist: Auf der Seite Japans versuchen Sie die Horde der Mongolen zu stoppen. Lenken Sie lieber die Geschicke der Steppenreiter, brauchen Sie sich nicht mit Ressourcen-Management und Wirtschaftsplanung zu belasten, sondern plündern einfach die japanischen Ländereien. Das reine Add-on *The Mongol Invasion* erscheint in Deutschland im Juli, die *Warlords*-Ausführung hingegen erst im September.

Alexander Geltenpoth

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Obwohl Shogun schon ein Jahr alt ist, kann es sich akzeptabel im Genre behaupten. Hier stimmt eben der Inhalt, da nehme ich gern in Kauf, dass die Grafik die heutigen technischen Möglichkeiten kaum ausnutzt. Für Genre-Liebhaber empfehlenswert.

Shogun Warlords

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PII 400, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, EAX, A3D
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.700 MB/1.700 MB
Internet:	www.totalwar.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Dreamtime/EA
Veröffentlichung:	September
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

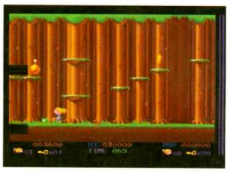


» Anspruchsvolles Strategiespiel mit wirtschaftlicher Planung und taktischen 3D-Schlachten «

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Englische Beta
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	74%
Sound:	81%
Mehrspieler:	78%
Einzelspieler:	

75%

Amiga Classix 3



Obwohl Ihnen laut Verpackungsaufschrift über 100 der besten Amiga-Spiele für Ihren PC versprochen werden, erwartet Sie nur eine Sammlung von Billig-Produkten im Public-Domain-Stil. *Spider*, *Crystal Dragon* und *Vroom* mögen zwar dem einen oder anderen bekannt sein, gehören aber mit Sicherheit nicht zur Gattung der Klassiker. Erinnerungen ruft eher die durch einen Emulator erzeugte Benutzeroberfläche von Amiga 500 und 1200 hervor. Nicht zu empfehlen. **tabu**

Mindestens:	P 400, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Hersteller:	Epic Int.
Preis:	Ca. DM 39,95
Genre:	Spielesammlung
Grafik:	15%
Sound:	11%
Mehrspieler:	22%
Einzelspieler:	

21%

Rune – Halls of Valhalla



Add-on, das zwar ohne *Rune*-Original läuft, aber Einzelspieler stehen lässt – und zwar im Regen. Für Nahkampf-Duelle mit Schwert, Axt, Hammer und Schild in Internet und Netzwerk gibt es 33 neue Karten, 1 Päckchen Models und die 2 neuen Modi „Arena" und „Kopfball" (witzig, eine Art Basketball mit Schädeln). Bots (Computergegner) zum Üben? Nö! Fazit: nur für eingefleischte Wikinger-Fans, die gerne online auf anderen rumhacken. **hfr**

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	DDraw, D3D, OGL, EAX, DS(3D), A3D
Hersteller:	Take 2
Preis:	Ca. DM 50,-
Genre:	Action
Grafik:	80%
Sound:	78%
Einzelspieler:	–
Mehrspieler:	

68%

Legends of Might & Magic



Ein Ego-Shooter im Universum von *Might & Magic*? Das klingt nicht nur komisch, sondern spielt sich auch so: Jeweils ein gutes und ein böses Team treten gegeneinander an und ballern sich in den vier Mehrspielermodi mit Zauberstab, Bogen und Armbrust gegenseitig aus dem Fantasy-Reich. Erbeutetes Gold dient dem Kauf besserer Ausrüstung. Im Vergleich zu *Counter-Strike* oder *UT* macht sich *Legends of M&M* in jeder Hinsicht einfach nur lächerlich. **ag**

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Technik:	D3D, DirectSound
Hersteller:	3DO/Infogrames
Preis:	Ca. DM 80,-
Genre:	Ego-Shooter
Grafik:	42%
Sound:	39%
Einzelspieler:	–
Mehrspieler:	

40%

Arabian Nights



Die Sultanstöchter sind verschwunden. Sogleich mimt Aladin den Helden und sucht die holden Damen. Neun Episoden lang springen, klettern und kämpfen Sie sich wie Lara Crofts großer Bruder durch die Straßen von Akabha. Die etwas schwerfällige Steuerung behindert Sie oftmals in den Gefechten, die Sie mit Magie, Schwert oder Karatekünsten gegen über 40 Gegner führen. Netter Zeitvertreib in vier Schwierigkeitsgraden und 3D-Comicgrafik. **tabu**

Mindestens:	P 233, 64 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, Glide, DirectSound
Hersteller:	Wanadoo/Modern Games
Preis:	Ca. DM 60,-
Genre:	Action-Adventure
Grafik:	62%
Sound:	63%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

64%

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 Frankel

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 Schrüfer, Richard Schöller, Oliver Schneider, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek

Bildredaktion
Albert Kraus

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-Sebaldus-Gruppe

Anzeigenkontakt

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

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

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

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

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 I. Quartal 2001: 101.732 Exemplare

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

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

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem

Die PC ACTION 09/2001 erscheint am 15. August 2001

Spielerforum

Counter-Strike
Seite 108



Leckerbissen: die Original-Configs der Top-Clans bei den PC Action Masters.

Black & White
Seite 118



Basteln mit B&W: der Beta-Patch, neue Skins und jede Menge Tools auf der Cover-CD.

Inhalt

Age of Empires 2 120
The_Sheriff, der SMUSH, Heiß und kalt, So funktioniert ein SMUSH

Anstoss 3 CD-ROM/DVD
Patchwork bei Anstoss Action, Neues zu Anstoss 4

Black & White 118
Beta-Patch, Hinweise zum Patch, Neue Skins, B&W-Tools, Taktik: Dorfübernahme

Command & Conquer 122
Das SFF Board, Patch 1.006, Verbindung erstellt, Neues vom UCD, Cncx.de kostenpflichtig?

Diablo 2 112
Aufbau Battle.Net, Arbeitsreicher Beta-Test, Teilziel erreicht, Story-Wettbewerb

Die Siedler 4 117
Was lange währt ..., Neues Kartenmaterial, Erscheinungstermin der Missions-CD

Die Sims 124
Harte Zeiten, Alle Downloads auf einen Blick, SimsVille, Die Sims im Kino?, E3 Awards

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

Flugsimulationen CD-ROM/DVD
Die P-38 Lightning im CFS 2, Der „Gabelschwanz-Teufel"

GTA 116
GTA-2-Mod: Der große Lauschangriff, Videoschnipsel zu GTA 3

Half-Life – Counter-Strike 108
Happy Birthday Counter-Strike, HL-TV: Spaß für Zuschauer, Frontline Tactics & FLF, Opera Mod, Tipps für den Download

Need for Speed 112
Neues von der NfS-Liga, Newsüberblick: Motor City Online, Klassiker auf der Cover-CD, Interview mit Wagendesigner SnakeCobra

NHL 2001 CD-ROM/DVD
Fundgrube, NHL 2002: Erste Videos, Ray Bourques größte Stunde!, Der Draft

Starcraft 126
Replays editierbar, BWCL, VIP-Turnier, Mittendrin statt nur dabei, Ger-Team, Replay-Archive

Star Trek Voyager Elite Force CD-ROM/DVD
Abschied, Selbst aktiv werden

Unreal Tournament 110
Strike Force 1.61, Pirateninsel, Nights Edge, Kleiner Mapping-Guide

Auf der Cover-CD

Age of Empires 2
Zufallskarte der Ensemble Studios: ES@Seasons, The_Sheriff in Aktion: ein gespeichertes Beispiel für Age of Kings

Black & White
B&W Beta-Patch, Patch-Uninstaller, Skins: Teddybär, Pandabär, Schildkröte, Tools: Modelviewer, SculptEd, Map Express Editor

Command & Conquer
Alarmstufe Rot 2 v1.006 (d), Editor: FinalAlert 2 Beta 1

Diablo 2
Mod Hell on Earth, Patch v1.09b

Die Siedler 4
Patch 1.07, 4 neue Karten für Siedler 4

Die Sims
Möbel-Sets, Damen-Skins

Flugsimulationen
Demoversion der Blue Arrow FS P-38 Lightning

GTA
Schriftart (GTA 3), Telefonate-Mod (GTA 2), Neue Karte (GTA 2), Sechs neue Fahrzeuge (GTA 2), Neuer Mod (GTA 1), DMA-Cars (GTA 1)

Half-Life – Counter-Strike
Botpack 9.5, Server Watch 3.0e, Config-Dateien der deutschen Top-Clans

Need for Speed
Ford Thunderbird (NfS 4), Pagani Zonda C12 (NfS 4), Porsche 911 Ruf RGT (NfS 4), Mercedes S55 AMG (NfS 4), Opel Corsa, Beast Dragster

Starcraft
Demo-Sammlung von Wettkämpfen

ST Voyager Elite Force
Neue Maps: Borg Conflict, Teleport Captures, The Doom, Up And Down

Unreal Tournament
Nights Edge UT-MOD, Maps: DM-ADG-Pirates, DM-Suntzu, DM-Tangonis

Half-Life



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

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

„Dass die Gamestar-Turnierleitung unser mTw|pca-Team für die nächste Saison gesperrt hat, ist für mich unverständlich und in keiner Weise nachvollziehbar."



Ein Spielermodel aus der Beta 1. Damals sahen die Counter-Terroristen lange nicht so detailliert aus.

Happy Birthday

Das PC Action Masters ist vorbei. Der neue *Counter-Strike*-Patch 1.2 lässt weiter auf sich warten. Diesen Monat ist es ruhig geblieben. Trotzdem waren wir wieder für Sie unterwegs und haben uns nach neuen Mods umgeschaut. Was wir gefunden haben, erfahren Sie weiter unten im Text. Zuvor möchten wir den Schöpfern unseres Lieblingsspieles zum zweiten Geburtstag von *Counter-Strike* gratulieren. Diese zwei Jahre sind schon etwas Besonderes, da sich kaum ein Titel so lange auf dem Markt hält, ohne langweilig zu werden oder Fans zu verlieren. *CS* setzte sich im Lauf der Zeit in der Beliebtheitsskala über andere beliebte 3D-Shooter wie *Unreal Tournament*. Seit der Beta 1 hat sich viel getan. Der große Boom kam jedoch mit der Beta 3. Für alle unter Ihnen, die noch nicht seit den ersten Versionen dabei sind, haben wir Screenshots aus der Beta 1 herausgekramt, damit Sie sich besser vorstellen können, was sich alles geändert hat. Danke Gooseman. Danke Cliffe. Auf die nächsten zwei Jahre :).

Spaß für Zuschauer

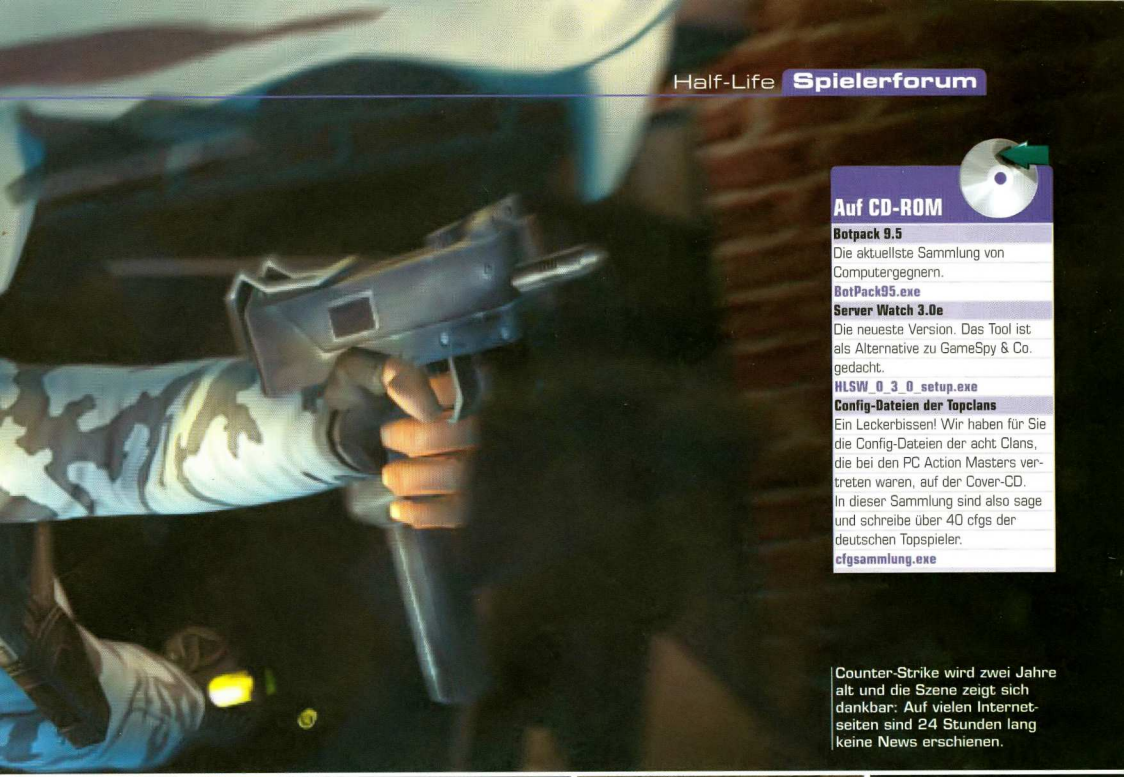
Martin Otten vom *HLTV*-Entwicklerteam berichtete, dass der neue Multi-Spectator-Mode (MSM) so gut wie fertig gestellt sei. Für das Zuschauer-Tool laufen momentan der Test und die Debugging-Phase. Außerdem richten die Macher für diverse Maps die Vogelperspektive ein, die einen besonders guten Einblick in die taktischen Verhaltensweisen der Teams erlaubt. Ferner gibt es einen ungefähren Erscheinungstermin: In etwa drei Wochen soll der MSM erhältlich sein. Dass *HLTV* bei den Leuten gut ankommt, haben wir während der CPL Dallas gesehen. Da stellte Valve seine neue Errungenschaft das erste Mal vor. Mit Erfolg.

Tipps für den Download

They Hunger 3
Download Mirror: **http://planethalflife.com/manke**
Aller guten Dinge sind drei. Das haben sich auch die Entwickler von They Hunger gedacht und gehen mit ihrem dritten Teil an den Start. Aus rechtlichen Gründen können wir Ihnen den Gruselklassiker leider nicht auf Cover-CD liefern.

Multi Bot Launcher v12.2
Download Mirror: **www.halflife.de/files/download.php?id=204**
Die Version 12.2 des Multi Bot Launchers ist erschienen. Neben einigen Fehlerbehebungen enthält die neue Version zusätzlich zwei neue Bots.

Server Watch 3.0 GP2
Download Mirror: **www.dfsoftware.com/ServerWatch**
Das kostenlose Server Watch geht mit einer neuen Version 3.0 GP2 ins Rennen – mit dem kleinen Programm, das für Spieler wie Admins nützlich ist, können Sie unter anderem Server beobachten oder sich benachrichtigen lassen, wenn bestimmte Spieler beitreten oder der Server down ist.



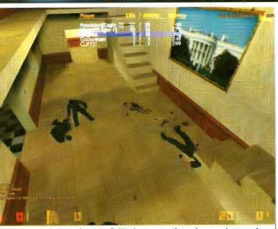
Auf CD-ROM

Botpack 9.5
Die aktuellste Sammlung von Computergegnern.
BotPack95.exe

Server Watch 3.0e
Die neueste Version. Das Tool ist als Alternative zu GameSpy & Co. gedacht.
HLSW_0_3_0_setup.exe

Config-Dateien der Topclans
Ein Leckerbissen! Wir haben für Sie die Config-Dateien der acht Clans, die bei den PC Action Masters vertreten waren, auf der Cover-CD. In dieser Sammlung sind also sage und schreibe über 40 cfgs der deutschen Topspieler.
cfgsammlung.exe

Counter-Strike wird zwei Jahre alt und die Szene zeigt sich dankbar: Auf vielen Internetseiten sind 24 Stunden lang keine News erschienen.



cs_Mansion: Nicht mehr im aktuellen CS enthalten, läuft die Map trotzdem noch auf vielen Servern.



Auch die Punktanzeige hat sich verändert. Den Clanrekord von 66:0 erzielte Speiky noch in der Zeit vor mTw|pca.



Frontline Tactics: Der Effekt des Flammenwerfers ist sehr gut animiert. Bald können Sie Gegnern kräftig einheizen.



Gerade in engen Gängen sollte die neue Waffe in FT Ihr Standardwerkzeug werden.

Frontline Tactics & FLF

Auf der *Frontline Force*-Homepage (www.frontlineforce.com) gab es kürzlich zwei neue Screenshots des *Frontline Force*-Mod-Ablegers *Frontline Tactics*. Die Bilder zeigen eine neue Waffe. Es ist aber nicht irgendein Ballermann, sondern ein Flammenwerfer, dessen Feuereffekt bereits sehr gut animiert ist und sehr hübsch aussieht. In *Frontline Tactics* wird es noch mehr um Taktik gehen als bei *Frontline Force*. Auch der neue Patch 1.3a zu *FLF* sieht sehr viel versprechend aus. In der neuen Version werden zwei Map-Packs mit veröffentlicht. Einerseits das OMP (offizielles Map-Pack), andererseits das CMP (klassisches Map-Pack). Beide Pakete bestehen aus je sieben Karten, die aus früheren *FLF*-Veröffentlichungen zusammengestellt werden. Dadurch hält sich die Downloadgröße diesmal in Grenzen. Unter anderem wird der Crash-Bug entfernt, der bei manchen Usern Abstürze verursacht.

Opera-Mod

Der Mod *Opera* steht kurz vor der Veröffentlichung. Wie die Entwickler mitteilten, arbeite man nur noch am Feintuning. In *Opera* werden Elemente des Arcade-Prügel-Klassikers *Streetfighter* mit denen aus modernen Ego-Shootern verknüpft. Allerdings sehen einige Spielermodels noch nicht wirklich überragend aus, so dass abzuwarten bleibt, ob der Mod in puncto Grafik neue Maßstäbe setzt. Dafür sind aber die bisher veröffentlichten Screenshots der Maps sehr gelungen. Auch die Waffen können auf den Bildern überzeugen. Ein genauer Termin für das Erscheinen steht noch nicht fest. Wir halten Sie aber auf dem Laufenden.

Außerdem

/// CiT, Webmaster von cs-today.de, hat sein Angebot an News erweitert. Seine **neue E-Sport-Seite** (www.esports-world.de) beschäftigt sich mit allen Themen rund um *Counter-Strike*, *Unreal Tournament* und einen indizierten Ego-Shooter von id Software. /// **The Gamers Radio,** auch FX-Radio (www.fx-radio.de) genannt, präsentierte sich kürzlich mit einer komplett **neuen Seite.** /// Nach dem Rauswurf der beiden renommiertesten deutschen Clans (mTw.pca und TAMM) treten andere Spitzenteams beim Gamestar-Turnier aus. /// **CS Movie fertig!** Auf www.cinecourts.com/cs/ finden Sie den **elfminütigen Film** zum Download. /// **Neuer Mod** in der Mache: Zwei PC-Action-Leser arbeiten an einem **Mittelalter-Rollenspiel** und suchen noch Helfer. Mehr Infos gibt's unter www.snakeentertainment.de.

Unreal Tournament



Unser Experte Heiko Schubert informiert über die *Unreal Tournament*-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: puresteel@mtw-clan.de

„In letzter Zeit erreichen mich immer häufiger hervorragende Spielkarten von PC-Action-Lesern. Dank der überraschend guten Qualität lässt sich die Wartezeit auf Unreal 2 angenehm verkürzen."

Es ist überraschend, mit welcher Kreativität und Hingabe sich Hobbydesigner an UT-Maps versuchen. Dieses Pirateninsel-Szenario beweist es ohne Zweifel und ist auf der aktuellen Cover-CD zu finden.

Strike Force 1.61

Strike Force gehört neben *Tactical Ops* und *Infiltration* sicherlich zu den besseren *Unreal Tournament*-Modifikationen, die versuchen, einen halbwegs realistischen Kampfablauf zu simulieren. Seit kurzem gibt es die Version 1.61. Im Vergleich zu den Vorgängerversionen bietet Ihnen *Strike Force* nun eine bessere Freund-Feind-Erkennung, indem feindliche Truppen im Sichtfeld des HUF mit rotem Text betitelt und befreundete Einheiten in grüner Schrift angezeigt werden. Um Ihnen die Unterscheidung zwischen Ihren Mitspielern und den Gegnern zusätzlich zu vereinfachen, wurden auch die Spielfiguren überarbeitet. Sie sollten jetzt nicht mehr Gefahr laufen, versehentlich einen Teamkollegen auszuschalten. Ferner gibt es nicht mehr die Möglichkeit, nach seinem Ableben das Geschehen als Zuschauer weiter zu verfolgen. Dies soll verhindern, dass Sie Ihr Team mit Informationen über die Standorte des Gegners versorgen und sich dadurch einen unfairen Vorteil verschaffen. Neben weiteren kleinen Änderungen beinhaltet das Update drei neue *Strike Force*-Spielkarten. Das rund 40 MB große Update finden Sie bei www.strikeforcecenter.com. Falls Sie noch nicht über alle benötig-

Auf CD-ROM

Nights Edge
Kleiner, teambasierter UT-Mod, der mit neuen Waffen aufwartet
Nightsedge_0_9_1.exe

DM-ADG-Pirates
Toben Sie sich auf einer einsamen Pirateninsel aus.
DM-ADG-Pirates.exe

DM-Suntzu
Große DM-Spielkarte mit fernöstlichem Ambiente
DM-Suntzu.exe

DM-Tangonis
Kleine 1on1-Arena von Strogg
DM-Tangonis.exe

Kleiner Mapping-Guide

Da wir mittlerweile immer mehr *UT*-Maps von PC-Action-Lesern zugesandt bekommen, möchte wir Ihnen den einen oder anderen Tipp zum Karteneditor UnrealED geben. Heute wollen wir Ihnen zeigen, wie Sie einen Screenshot Ihres Levels als Vorschaubild in Ihre Map einbinden. Als Erstes benötigen Sie ein passendes Bild Ihrer Karte, dazu fliegen Sie am besten als Spectator durch die Map und legen mittels der Taste F9 eine Reihe von Shots an, aus denen Sie anschließend den schönsten auswählen. Dieses Bild wird mithilfe eines Bildbearbeitungsprogramms, z. B. Paint Shop Pro, auf 256x256 Bildpunkte verkleinert und als *.PCX mit 256 Farben (8 Bit) gespeichert. Jetzt starten Sie den *Unreal Tournament*-Editor und importieren im Texturbrowser das zuvor angepasste Bild. Sie benennen das importierte Bild „Screenshot" und ordnen es dem Packet MyLevel zu. Bitte achten Sie darauf, das neue Texturpaket nicht abzuspeichern, da die Levelvorschau nicht in einer separaten Datei, sondern direkt in Ihrer Spielkarte gespeichert wird. Anschließend markieren Sie Ihre neue Textur und gehen in die Leveleigenschaften, entweder über „View/Level Properties" oder über die Taste F6. In den Eigenschaften öffnen Sie den Unterpunkt „Levelinfo", klicken im Bereich „Screenshot" auf „use", wodurch augenblicklich der richtige Verweis auf das Vorschaubild erscheint. Nachdem Sie Ihre Map gespeichert haben, können Sie fortan das Vorschaubild Ihres Levels im *UT*-Browser bewundern.

ten Dateien verfügen, die einen Gesamtumfang von beinahe 250 MB haben und diesen Mod noch nicht kennen sollten, können Sie auch die 52 MB große Demoversion downloaden.

Pirateninsel

Unter den zahlreichen Maps, die wir hin und wieder geschickt bekommen, sind immer wieder ein paar Leckerbissen dabei. Die beiden Spieler [ADG]Haudi und PanTast nahmen sich des Piratenlebens an und kreierten einen atmosphärischen *Unreal Tournament*-Level, sozusagen von Spielern für Spieler. Neben der typischen Seeräuberfestung und den zugehörigen Hütten laden ein Schiffswrack am Strand und dunkle Räuberhöhlen zur Feindeshatz ein. Somit gibt es ausreichend Platz für bis zu zwölf Spieler, die mit allen Mitteln um die Vorherrschaft auf dem Pirateneiland kämpfen. Werden Sie der Sieger sein und fortan als Freibeuterboss über die Insel herrschen? Probieren Sie es aus, Sie finden DM-ADG-Pirates auf der Cover-CD.

Nights Edge

Mit *Nights Edge* entsteht ein abwechslungsreicher *Unreal Tournament*-Mod, der mehrere Spielmodi umfasst. Zurzeit ist nur eine von drei Spielarten realisiert – Wet Works. Das Prinzip ist denkbar einfach: Sie haben die Aufgabe, mit Ihrer Bande sämtliche Mitglieder der gegnerischen Gruppe zu eliminieren. Zur Auswahl haben Sie diverse automatische Waffen sowie futuristische Hightech-Wummen, mit denen Sie Ihren Kontrahenten wegbrutzeln. Doch damit es sich nicht wie ein klassisches Team-Deathmatch spielt, steht zu Beginn einer Runde eine bestimmte Zahl von Ausrüstungsgegenständen zum Verkauf bereit. So ist es Ihnen möglich, sich mit Rüstungen in verschieden Ausbaustufen einzudecken oder ein Fernglas zur besseren Ortung des Feindes zu kaufen. Natürlich benötigen Sie für alle Schusswaffen und Gegenstände Geld, welches Sie durch Plündern des eliminierten Gegners erhalten. Sobald Ihr Team die gesamte gegnerische Truppe außer Gefecht gesetzt hat, erhält es einen Punkt. Neben Wet Works sind noch zwei Assault-ähnliche Spielvarianten geplant, Sabotage und Industrial Espionage. Um bei Sabotage zu punkten, müssen Sie in einem vorgegebenem Zeitrahmen Missionsziele sabotieren. Mit der Industriespionage beschäftig sich Industrial Espionage. Ihr Team hat den Auftrag, einen bestimmten Gegenstand, z. B. einen Datenträger, aus der gegnerischen Basis zu entwenden und diesen zum Ausgang zu befördern. *Nights Edge* finden Sie auf der Cover-CD.



Freund oder Feind? Dank der neuen Strike-Force-Version 1.61 können Sie nun leichter zwischen Ihren Mannen und denen des Gegners unterscheiden. Also Waffe geladen und ab ins Gefecht!



Nights Edge: Erst wenn alle gegnerischen Gangmitglieder ausgeschaltet wurden, haben Sie die Runde gewonnen. Gute Waffen wie die H&K45 in diesem Bild gibt es nur gegen ausreichend Geld.



Dank des Zooms des Scharfschützengewehres schießen Sie Ihre Gegner aus sicherer Entfernung ab. Zudem bietet das Gewehr ein Fadenkreuz, das den meisten anderen Knarren fehlt.

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

„Während Sie diese Ausgabe lesen, sollte das Add-on bereits erhältlich sein. Für uns geht damit eine Ära zu Ende, das Diablo-2-Spielerforum schließt nach zwei Jahren die Pforten."



Ein Druide entzündet ein wahres Feuerwerk. Die Wölfe erledigen den Rest.



In seiner Form als Werwolf ist der Druide ein akzeptabler Nahkämpfer, der mit diesen Dämonen schon fertig wird.

Aufbau Battle.Net

Wenn Sie diese Ausgabe in den Händen halten, müsste *Lord of Destruction* erschienen sein. Das Battle.Net wurde auf den zu erwartenden Ansturm eingerichtet. Bereits Mitte Juni hat Blizzard die Server-Kapazitäten der amerikanischen Realms stark aufgemöbelt und die Bandbreite verbessert. Ebenfalls in Arbeit ist eine dritte Realm für Asien. Auch die europäischen Fans dürfen aufatmen: Blizzard kündigte eine Verdreifachung der europäischen Server-Kapazitäten und eine Optimierung der Bandbreite an. Wir hoffen natürlich alle, dass diese Maßnahmen Wirkung zeigen und echtes Online-Spielvergnügen ins bislang häufig überlastete Battle.Net bringt. Allerdings sind nicht alle Maßnahmen in letzter Zeit auf Wohlwollen gestoßen. So wurde der Umfang der Telnet-Zugänge, die unter anderem den Einsatz von Bots ermöglichten, stark reduziert und nur noch für einige wenige Channels zugelassen. Zwar kündigte Blizzard an, dass das Battle.Net für zukünftige Spiele neue Features erhalten soll, aber welche das sind, bleibt weiterhin ungeklärt. Bis dahin müssen Benutzer auf Chat-Tools wie Topaz und Channel-Bots, die speziell bei Clans sehr beliebt waren, in jedem Fall verzichten. Über die Gründe hat sich Blizzard nicht ausgelassen. Da die Telnet-Zugänge aber kaum nennenswert an der Bandbreite des Battle.Nets nagen, dürften eher Sicherheitsgründe ausschlaggebend sein. Berechtigte Bedenken, denn die Hackerangriffe auf das Battle.Net sind nicht weniger geworden.

Arbeitsreicher Betatest

Anhand gewonnener Informationen aus dem Betatest nahm Blizzard noch bis zur letzten Minute Änderungen am Balancing der Erweiterung vor. Mehrere umfangreiche Patches dienten dazu, sowohl Fähigkeiten der Charaktere zu optimieren als auch zahlreiche Feinarbeiten am Gameplay durchzuführen. Die Vermutung liegt nahe, dass Sie bei derart umfangreichen Beta-Patches kurz vor der Veröffentlichung auch mit einem Update der Verkaufsversion direkt nach dem Release rechnen dürfen. Aber das ist nichts Neues, so ging Blizzard schon bei der Veröffentlichung des Originalspiels vor. Die *Diablo*-Fanschar kann sich bereits seit dem 20. Juni einen Eindruck von den zahlreichen Gameplay-Änderungen der alten Charaktere und Gegenstände verschaffen. In einer Überraschungsaktion veröffentlichte Blizzard nämlich neue Patches (den finalen Patch v1.09 finden Sie auf der Heft-CD), die einen Großteil der gravierenden Ände-

Story-Wettbewerb

In Zusammenarbeit einiger *Diablo 2*-Spieler mit den Seiten Gilden-Web, Diablo 2 Watchtower und Diablo II Network findet zurzeit ein großer Story-Wettbewerb statt. Im Rahmen dieses Wettbewerbs können Sie Ihre Fantasie spielen lassen und bis zum 30. Juli eigene Geschichten aus dem Fantasy-/Sci-Fi-Bereich einsenden. Die Storys werden von einer unabhängigen Jury bewertet. Als Gewinn winken PC-Spiele. Weitere Infos finden Sie unter www.dragonriders.de/storyaward.

Auf CD-ROM

Mod Hell on Earth

Der Diablo-2-Mod „Hell on Earth" von Goldark und Selenaia nimmt zahlreiche Änderungen an den Charakteren, am Gameplay und an einigen Quests vor.

hoephv1032.exe

Patch v1.09b

Der aktuelle Patch für Diablo 2 modifiziert die alten Regeln schon für das Add-on.

drtl109b.exe

rungen beinhalten und für einige Diskussionen unter den Fans sorgen.

Fest steht vor allem eins: Spieler des Original-*D2* werden mit Erschrecken feststellen, dass selbst gute Charaktere aus dem Original nach der Konvertierung ihre Probleme haben. Vorbei sind die Zeiten, in denen zwei oder drei Skills ausreichten, um sich locker durch alle Schwierigkeitsgrade zu kämpfen. Bossmonster verfügen häufiger über mehrere Magie-Resistenzen, saugen den Charakteren das Leben ab und sind teilweise sogar gegen physischen Schaden immun. Ohne eine breitere Streuung der Fähigkeiten sind diese Monster kaum zu besiegen. Eine Konzentration auf nur ein oder zwei Skilltrees erscheint auf den ersten Blick fast aussichtslos, zumal auch einige starke Fähigkeiten wie Static kräftig entschärft wurden. Diese Veränderungen werden nur zum Teil durch die deutlich stärkeren Söldner ausgeglichen. Während Teamarbeit im Mehrspielermodus aus eben diesen Gründen deutlich wichtiger ist, werden Einzelspieler im höchsten Schwierigkeitsgrad häufig erst ins Gras und dann in die Tischkante beißen. Selbst mit guter Ausrüstung ist es unter Level 50 kaum zu empfehlen, den *Hell*-Modus überhaupt anzuwählen. Im Beta-Test konnten die beiden unteren Schwierigkeitsgrade noch relativ locker durchgespielt werden, doch der Übergang zu *Hell* ist ziemlich krass und nur für Hardcore-Zocker gedacht. Da wird schnell klar, warum mit den Crafted Items, den Runen-Wörtern und den neuen Set-Kombinationen etliche Gegenstände mit zum Teil erstaunlich guten Werten existieren.

Teilziel erreicht

Durch den erhöhten Schwierigkeitsgrad und die neuen Anforderungen im Kampf wird der Sammlertrieb der Spieler noch stärker gefördert, um die Ausrüstung weiter zu optimieren. Dazu kommt der Basteltrieb, denn die Crafted Items und Runen lassen zahllose Möglichkeiten für das Erstellen neuer, hochwertiger Gegenstände zu. Spielerisch stellt *Lord of Destruction* eine wertvolle Erweiterung dar und wird die Fans der ersten Stunde wochenlang an den Bildschirm fesseln, auch wenn viele wegen der krassen Änderungen der Charakter-Skills murren dürften. Die Erweiterung bringt *Diablo 2* dem näher, wie es von Anfang an hätte sein sollen. Allerdings ist es Blizzard wieder nicht gelungen, Anreize zu bieten, alle Akte mehrfach zu spielen. Die Spieler werden sich auch mit der Erweiterung wieder auf bestimmte Bereiche des neuen Aktes konzentrieren, um Erfahrung und Gegenstände zu sammeln. War es im Originalspiel noch der gesamte vierte Akt und speziell der Flammenfluss, wird in der Erweiterung wohl Baals Festung den meisten Besuch erhalten. Zum einen werfen die Gegner dort recht häufig Gegenstände ab. Zum anderen sind diese Bereiche angenehmer zu spielen als die Schlachtfelder auf den Ebenen. In der Frozen Tundra treffen Sie beispielsweise auf ständig teleportierende Dämonen, die einem nach einiger Zeit gehörig auf den Wecker gehen.

Diablo 2 Watchtower

Die Zeit des Abschieds ist gekommen. Nach über zwei Jahren, in denen wir Sie über *Diablo 2* und die Erweiterung *Lord of Destruction* informiert haben, endet das Spielerforum mit dieser Ausgabe. Ich möchte mich an dieser Stelle für Ihr Interesse und das Feedback bedanken. Des Weiteren bedanke ich mich bei der PC Action für dieses einmalige Feature, das auch mir persönlich einiges gebracht hat. Natürlich werden mein Team und ich Sie weiterhin auf unserer Website, dem Diablo 2 Watchtower (www.d2watchtower.de), über die weiteren Entwicklungen der *Diablo*-Reihe informieren.

Stygian Furys feuern Energieblitze auf den Spieler ab (rechts). Die kleinen Dämonen reiten auf diesen Monstern.



Auch im fünften Akt treffen Sie auf riesige Heerscharen der bereits bekannten Venom Lords.

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.nd4spd.de
prichters@hotmail.com

„Besonders empfehlenswert finde ich diesen Monat den Ford Thunderbird von Marcel Hennersdorf und die Kreationen von SnakeCobra. Auch in der NfS-Liga geht es wieder rund."

Ein Sprung in Motor City Online: Die heiße Beta-Testphase ist am Rollen.

Auf der Cover-CD

Ford Thunderbird (NfS 4)
Ein 55er Ford Thunderbird! Marcel Hennersdorf sei Dank können Sie nun ein Stückchen Automobilgeschichte durch die virtuelle NfS-4-Welt lenken.
55tb.exe

Pagani Zonda C12 (NfS 4)
Ebenfalls von Marcel Hennersdorf: der Pagani Zonda C12. Dieser rassige Sportwagen ist rundum gelungen und stellt eine ideale Ergänzung der AAA-Klasse dar.
zc12.exe

Porsche 911 Ruf RGT (NfS 4)
Mit dem Porsche 911 Ruf RGT von Jake kommt Fahrfreude auf.
rufrgt.exe

Mercedes S55 AMG (NfS 4)
Jakes Mercedes S55 AMG ist ein Sportwagen in der Verkleidung einer Luxus-Limousine, die so manchem Porsche das Fürchten lehrt.
s55v3.exe

Opel Corsa
Der Opel Corsa von SnakeCobra ist klein, aber fein. Wer vermutet schon einen Ferrari-Konkurrenten hinter dem gutmütigen Kleinwagen.
OpelCorsaBO.exe

Beast Dragster
SnakeCobras Beast Dragster kann man mit einem Wort beschreiben: SCHNELL!
beastdrag.exe

News-Überblick: Motor City Online

Anfang Juni begann die lang erwartete Beta-Phase von *Motor City Online*. 500 glückliche Freiwillige, die sich rechtzeitig online ihre Teilnahme am Beta-Test gesichert hatten, durften über die offizielle MCO-Internetseite www.motorcityonline.com ihre Kopie in Anspruch nehmen. Erscheinen soll das Spiel allerdings nach jüngsten Informationen erst im Winter.

Neues von der NfS-Liga

Stammleser kennen *NfS*-Liga-Initiator Hauke Vollstedt sicherlich aus dem Interview



von Ausgabe 3/2001. Jetzt gibt es Neuigkeiten aus der Liga (www.nfsliga.de)! Hauke war so freundlich, uns einen Bericht über die deutsche *NfS*-Clan-Meisterschaft zur Verfügung zu stellen: In der *Need for Speed*-Liga hat sich in den vergangenen Wochen einiges getan. Wir hatten das Glück, zwei neue Partner zu gewinnen: zum einen *NfS*-Publisher Electronic Arts und zum anderen die PC Action. Durch die Zusammenarbeit ist es der Liga nun möglich, auch kleine Preise an die teilnehmenden Fahrer zu vergeben. Highlight war vor kurzem natürlich die erste Deutsche Clan-Meisterschaft mit den Clans eYe, DR, MH, LR und Fan. Am Ende entschied der eYe-Clan (72 Punkte) das spannende Turnier mit einem hauchdünnen Vorsprung von drei Punkten vor dem Limit-Racing-Team für sich. In einem über weite Strecken sehr ausgeglichenen Finale verdankt eYe dies vor allem der überragenden Leistung von [eYe]Sili, der sich auch den ersten Platz in der Fahrerwertung sicherte. Für die Überraschung des Turniers sorg-



Im Cockpit des Ford Thunderbird für Need for Speed 4: Den sorgfältig gestalteten Wagen finden Sie auf der Cover-CD.



Da kommt Nostalgie auf: In den 50er-Jahren baute man noch zeitlos schnittige Autos wie den Thunderbird.

te der Clan Fanatica (67 Punkte), der mit nur zwei Punkten Rückstand auf LR den dritten Platz errang. Platz 4 belegte der MH-Clan mit 62 Punkten und Platz 5 erreichte das Deadline-Racing-Team mit 42 Punkten. Ein kleiner Kritikpunkt beim Turnier waren einige Rückzüge und Clanwechsel der Fahrer. Trotzdem hat es allen Spaß gemacht und es ist schon in näherer Zukunft eine Neuauflage geplant. Wir hoffen, die Liga in den nächsten Monaten durch eine feste Clanliga in Form einer Rangliste erweitern zu können, und arbeiten bereits an einem immer konkreter werdenden Design. Es lohnt sich also sicherlich, in nächster Zeit mal einen Blick auf die Seite zu werfen.

Klassiker auf der Cover-CD

Am 22. Oktober 1954 wurde bei Ford in Dearborn, Michigan, mit dem Ford Thunderbird eine Legende geboren: 198 PS, acht Zylinder, Cabriobauform und reichlich Hubraum machten den „T-Bird" zum Verkaufsschlager und boten der Corvette-Konkurrenz Paroli. Marcel Hennersdorf von NfS 4 Zone (http://www.nfs4-zone.de) hat den Thunderbird für *NfS 4* umgesetzt. Sie haben Gelegenheit, selbst mit dem grandiosen Wagen zu spielen: Er befindet sich neben einigen Werken anderer Designer wie dem Porsche 911 Ruf RGT und dem Mercedes S55 AMG auf der Cover-CD.

Interview mit Wagendesigner SnakeCobra



Haben Sie die vorherige Ausgabe gelesen? SnakeCobra alias Timo Sehrbruch lieferte Ihnen dort auf der Cover-CD das Zusatzauto Dodge Copperhead. Wir haben uns für Sie mit dem Designertalent unterhalten. Nebenbei erwähnt finden Sie auf der aktuellen Cover-CD wieder zwei Wagen von ihm: Opel Corsa und Beast Dragster.

PC ACTION Hallo Timo, erzähl uns doch bitte, wer genau du bist und wie du zum *NfS*-Wagendesigner wurdest!
SnakeCobra: Mein voller Name ist Timo Sehrbruch, ich bin 15 Jahre alt und wohne in Bochum. Zum Car-Designer wurde ich durch *NfS 3*. Ich habe immer von diversen Heft CDs Add-on-Autos installiert und so auch mitbekommen, dass es Car-Editoren gab. Diese hab ich mir aus dem Internet runtergeladen und etwas rumprobiert. Anfangs beschränkten sich meine Basteleien auf Texturänderungen. Später, dank des Editors „CarCad", änderte ich auch die Gittermodelle. Und als dann *NfS 4* erschien, machte ich damit natürlich weiter, weil es mir großen Spaß macht.

PC ACTION Welche Chancen gibst du neuen Mods? Hast du vielleicht sogar einen Geheimtipp für unsere Leser?
SnakeCobra: Mein Geheimtipp wäre auf jeden Fall das Mod-Projekt *NfS: Lowrider* von ZORRO. Was ich bisher von seinem Mod gesehen habe, ist sehr gut, wenn nicht sogar ausgezeichnet. Allein durch die Wagen, die wegen ihres realistischen Schadensmodells überzeugen können, ist dieser Mod eine Empfehlung wert!

PC ACTION Beunruhigt dich die Sache mit dem Copyright-Problem bei Add-on-Wagen?
SnakeCobra: Keineswegs. Im Notfall gibt es ja immer noch die Möglichkeit, Fantasiewagen zu bauen, die dann den entsprechenden Wagen sehr ähnlich sehen. Es dürfte also kein größeres Problem sein, dass uns Add-ons für *NfS* erhalten bleiben.

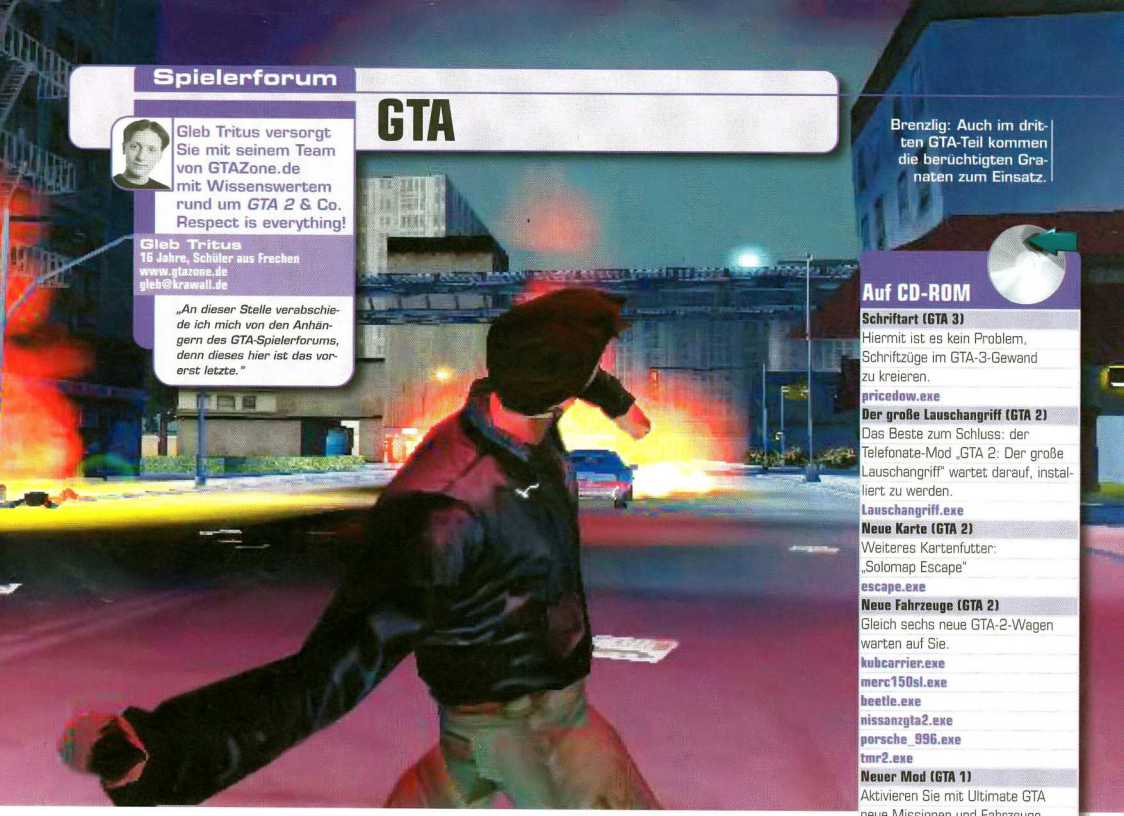
PC ACTION Freie Add-ons zu *NfS: Porsche* und vermutlich auch *Motor City Online* sind ja nicht sehr wahrscheinlich. Wie, denkst du, wird sich die Szene entwickeln?
SnakeCobra: Die Zukunft von Add-on-Wagen ist zwiespältig, da es für kommende *NfS*-Titel nicht sicher ist, ob man wieder die Wagen editieren kann. Aber selbst wenn dies nicht der Fall sein sollte, wird *NfS 4* mit Sicherheit noch genug Anhänger haben.

PC ACTION Momentan werden einige *NfS*-Fanseiten im Internet eingestampft. Siehst du deren Verschwinden für Wagen- und Mod-Designer als problematisch an?
SnakeCobra: Durch das allmähliche Verschwinden einiger teilweise sogar sehr guten Sites wird es tatsächlich für einige Car-Designer immer schwieriger, ihre Autos unter die Leute zu bringen. Deswegen nimmt die Zahl von neuen Add-on-Autos momentan auch konstant ab. Aus diesem Grund habe ich mit www.nfs-city.de auch schon meine eigene Seite aufgemacht, wo ich ausschließlich meine Cars und die meiner Mitarbeiter anbiete. Andere machen es ähnlich.



Auf der CD: der Opel Corsa von SnakeCobra.

GTA



Brenzlig: Auch im dritten GTA-Teil kommen die berüchtigten Granaten zum Einsatz.

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

„An dieser Stelle verabschiede ich mich von den Anhängern des GTA-Spielerforums, denn dieses hier ist das vorerst letzte."

Auf CD-ROM

Schriftart (GTA 3)
Hiermit ist es kein Problem, Schriftzüge im GTA-3-Gewand zu kreieren.
pricedow.exe

Der große Lauschangriff (GTA 2)
Das Beste zum Schluss: der Telefonate-Mod „GTA 2: Der große Lauschangriff" wartet darauf, installiert zu werden.
Lauschangriff.exe

Neue Karte (GTA 2)
Weiteres Kartenfutter: „Solomap Escape"
escape.exe

Neue Fahrzeuge (GTA 2)
Gleich sechs neue GTA-2-Wagen warten auf Sie.
kubcarrier.exe
merc150sl.exe
beetle.exe
nissanzgta2.exe
porsche_996.exe
tmr2.exe

Neuer Mod (GTA 1)
Aktivieren Sie mit Ultimate GTA neue Missionen und Fahrzeuge zu GTA 1.
ugta.exe

DMA-Cars (GTA 1)
Eine Sammlung von Fahrzeugen, die es nicht in den ersten Teil geschafft haben
dmacars.exe

GTA 2: Der große Lauschangriff

Diese Ausgabe haben wir einen besonderen Leckerbissen für alle *GTA 2*-Fans. Dank des Kartendesigners Christian Scheb, Gewinner unseres Kartenwettbewerbs aus Ausgabe 3/2001, können Sie mit den Mitgliedern der Musikgruppe „Abgehörte Telefonate" eine Spritztour durch die *GTA 2*-Straßen unternehmen. Mit *GTA 2: Der große Lauschangriff* erwartet Sie ein umfangreicher Mod mit Missionen rund um die Band. Neben den Musikern treffen Sie auch auf Leserbriefonkel Harald Fränkel, der angesichts eines Protestsongs der Telefonate das Zeitschriften-Imperium der PC Action in Gefahr sieht. Alles in allem wohl der spaßigste Mod, der jemals für *GTA 2* erstellt wurde. Weitere Infos unter: www.abgehoerte-telefonate.de.

Videoschnipsel zu GTA 3

Unter http://gta.niteshade.net/gta3_movies.shtml gibt es vier Mal frisches Videomaterial aus *GTA 3*. Die auf der Spielemesse E3 aufgenommenen Clips zeigen erstmals das gesamte Spielinterface sowie beeindruckende Verfolgungsjagden zu Fuß und im Fahrzeug.



Der große Lauschangriff auf der Cover-CD: Auch das GTA-2-Hauptmenü erstrahlt im Abgehörte-Telefonate-Look.



Missionsbeschreibung im Telefonate-Mod: Harald Fränkel plant einen Anschlag auf die Bandmitglieder. Sind Sie bereit?

Die Siedler 4



Tobias Patella betreut den Siedler-Online-Club auf der größten europäischen *Siedler 4*-Seite.

Tobias Patella
17 Jahre, Schüler aus Darmstadt
tobias@siedleriv.de
http://www.siedleriv.de

„Frischer Wind in der Siedler-Welt: Der Patch ist da, dazu gibt es endlich neue Karten!"

Was lange währt ...

Nach einer enormen Wartezeit wurde endlich der lang ersehnte Patch zu *Siedler 4* veröffentlicht. Zur Freude aller buggeplagten Spieler erhöht dieser spürbar die Stabilität von *Siedler 4*, ferner bringt er zahlreiche neue Features und Verbesserungen mit sich. Dem endlich stabilen Mehrspielermodus wurde eine Handelsoption hinzugefügt, so dass man nun mit seinen Bündnispartnern nach Belieben Waren tauschen kann – entweder per Esel oder mit einem Handelsschiff über den Wasserweg. Doch auch für den Spieler, der lieber alleine zockt, hat sich einiges verbessert. Dieser kommt nun ebenfalls in den Genuss der Mehrspielerkarten, auf denen er gegen den Computer antreten kann. Auch die KI stand schon öfter im Kreuzfeuer der Kritiker, weswegen sie ebenfalls überarbeitet wurde. So erobern Computergegner jetzt verloren gegangenes Terrain zurück und sollen sich im Allgemeinen wesentlich aggressiver verhalten als früher.

Neues Kartenmaterial

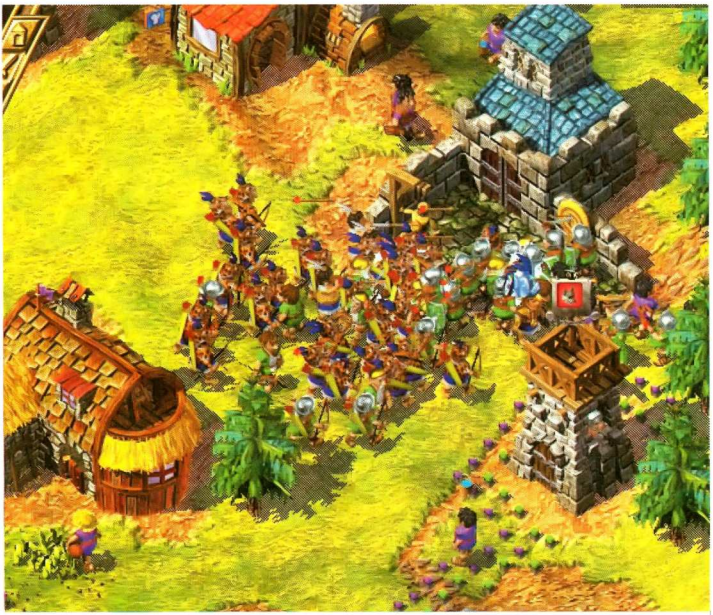
Damit Sie die neuen Features auch gleich ausprobieren können, gibt es diesen Monat einige neue Karten, die auf der Cover-CD zu finden sind. Besonders empfehlenswert ist die Einzelspielerkarte „Go West", in der es gilt, gegen kampfeslustige Maya zu bestehen.

Erscheinungstermin der Missions-CD

Erst vergangenen Monat angekündigt, gibt es bereits einen Termin für die erste Erweiterung zu *Siedler 4*. Wie Publisher Ubi Soft mitteilte, wird die *Siedler 4*-Missions-CD voraussichtlich ab dem 17. Juli in den Läden stehen. Der Preis beträgt knapp 30 Mark. Dafür gibt es einen Zufallskartengenerator, fünf neue Kampagnen und Detailverbesserungen wie einen neuen Schwierigkeitsgrad sowie einstellbare Geschwindigkeitsstufen.

Siedler-4-Turniere

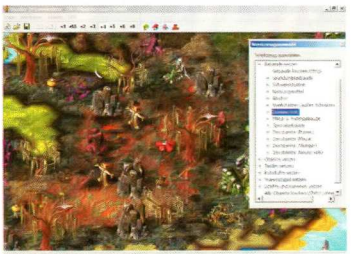
Die Crew des SiedlerOnline Clubs hat mittlerweile erste *Siedler 4*-Turniere veranstaltet, womit auch endlich die Rangliste online ist. Wer also immer noch ungeduldig auf die offiziellen Ranglisten von Blue Byte wartet, sollte mal einen Blick auf www.siedleriv.de wagen. Dort gibt es Ende Juli auch wieder zahlreiche Preise zu gewinnen. Ein Besuch lohnt sich auf jeden Fall!



Endlich sind stabile Mehrspielerpartien ohne Probleme möglich. Die Community freut sich!



Unendlich viele Karten: So wird der typische Startplatz einer Zufallsgeneratorkarte aussehen.



Der Siedler-4-Leveleditor lässt sich bequem bedienen und bietet InGame-Grafik.

Auf CD-ROM

Patch 1.07
Das neueste Update zu Siedler 4
siv_815_872.exe

Neue Karten
4 neue Karten für Siedler 4
DesertO.zip
Armageddon.exe
Sweetwater.exe
GoWest.exe

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

„Der offizielle Patch wurde verschoben, aber Lionhead tröstet uns mit einem Beta-Patch. Ich meine: Immerhin besser als nichts."

Beta-Patch

Da sich Electronic Arts dazu entschlossen hat, den offiziellen Patch gründlich zu testen, verschiebt sich die Veröffentlichung um gut vier Wochen. Um die *Black & White*-Fans nicht länger warten zu lassen, hat Lionhead entschieden, einen Beta-Patch herauszubringen, der die gröbsten Fehler im Spiel beseitigen soll. So behebt er den Bug, dass Ihre Kreatur schon gelernte Zaubersprüche beim Wechsel zwischen den Levels vergisst. Ebenfalls ausgebessert wurde der Fehler, dass sich die Kreatur nicht richtig von dem Fluch in Welt 5 erholt: Wenn Sie jetzt im letzten Level alle drei gegnerischen Weltwunder zerstören, wird der Fluch gebrochen. Außerdem kann jetzt die Herausforderung in Welt 4, bei der Sie eine blinde Frau zu ihrem Bruder führen müssen und als Belohnung den Wolf erhalten, gelöst werden. Lionhead verbesserte auch Spiel-Details: Sie können, wenn Sie schon einen Spielstand haben und ein neues Spiel starten, die Tutorials am Anfang des Spiels überspringen und direkt bei der Auswahl der drei Anfangskreaturen weitermachen. Eine komplette Liste mit allen Verbesserungen finden Sie unter: http://main.bwgame.com/patchdetails.shtml. Viele der Veränderungen werden aber erst wirksam, wenn Sie ein neues Spiel starten.

Hinweise zum Patch

Da sich der Patch noch in der Testphase befindet, ist er noch nicht ganz fehlerfrei. Es treten sogar zwei neue Fehler auf. Nummer 1: Es wird keine Musik mehr von CD abgespielt. Dieses Problem können Sie aber beheben, indem Sie entweder Ihrem CD-ROM-Laufwerk den Laufwerksbuchstaben „D:" zuteilen oder den Ordner „Audio" von der CD in Ihr *Black & White*-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte kopieren. Der zweite Fehler betrifft die Kreaturen im Spiel: Wenn Sie das Anfangstutorial überspringen, weigert sich Ihre neue Kreatur, zu trinken und ihren Darm zu entleeren. Dafür gibt es zurzeit keine Lösung. Wichtig: Der Beta-Patch wird nicht von Electronic Arts unterstützt,

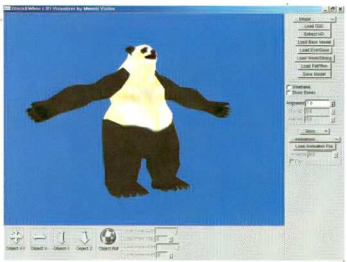


Den Teddybären auf der Cover-CD gibt es für alle drei Gesinnungen: vom lieben Kuschelbären (links) bis zum Killer-Teddy (rechts).

Unser böser Teddybär greift ein gegnerisches Lager mit einem Feuerballzauber an. Den Skin finden Sie auf der Cover-CD.



Wir lassen die Kuh fliegen: Wenn Sie Tiere in das Lager von neutralen oder gegnerischen Dörfern werfen, gewinnen Sie Glaubenspunkte.



Mit dem Modelviewer-Tool dieser Ausgabe können Sie sich auch Skins wie den Pandabären anschauen, den Sie ebenfalls auf der CD finden.



Auf der Cover-CD: Unsere gute Schildkröte lässt es regnen und hilft so den Dorfbewohnern.

Auf CD-ROM

B&W Beta-Patch
Inoffizieller Patch auf die Version 1.1OBETA 1
Black_&_White_Patch_v1.100.BETA.exe

Patch Uninstaller
Deinstallationsprogramm für den Patch, das alle Veränderungen rückgängig macht
B&W_Patch_Uninstaller.exe

Skin: Teddybär
Skin von Ken Twin, der den Braunbären ersetzt
teddybear.exe

Skin: Pandabär
Skin von IRON_GOLLEM. Ersetzt den guten Eisbären.
Pandabear.exe

Skin: Schildkröte
Skin für die gute Schildkröte, erstellt von Tutanchamun
good_turtle.exe

Tool: Modelviewer
Programm von Darkyoda zum Betrachten der 3D-Modelle in B&W
modelviewer_3b.exe

Tool: SculptEd
Mit SculptEd von Peder Nordenström können Sie die Oberflächenstrukturen der Karten verändern.
SculptEd_10b.exe

Tool: Map Express Editor
Programm von Dwayne Altadonna, mit dem Sie die vorhandenen Karten in B&W nach Ihren Vorstellungen editieren können
BnWExpressMapEditorSetup.exe

bei Problemen schicken Sie bitte die Datei „bugreport.txt" ausgefüllt an diese Mail-Adresse: bwbeta1@lionhead.com. Falls Sie die Installation des Patches rückgängig machen wollen, hat Lionhead ein Deinstallationsprogramm zur Verfügung gestellt. Sie finden den Beta-Patch und das Deinstallationsprogramm auf unserer Cover-CD.

Neue Skins

Die *Black & White*-Skin-Macher waren auch diesen Monat sehr aktiv und haben einige neue Texturen für die Kreaturen erstellt. Auf der Cover-CD finden Sie einen Pandabären, der den guten Eisbären ersetzt, einen neuen Skin für die gute Schildkröte und als Highlight eine Teddybären-Kreatur von Ken Twin. Der Teddy ersetzt den Braunbären und steht für alle drei Gesinnungen zur Verfügung. Als Besonderheit sind auch Extra-Skins für die Augen dabei, die das Stoff-Teddy-Aussehen vervollkommnen.

B&W-Tools

Inzwischen sind auch die ersten brauchbaren Tools erschienen, mit denen Sie *Black & White* nach Ihren Wünschen verändern können. Wir haben drei davon für Sie auf unsere Cover-CD gepackt. Mit dem *B&W*-Modelviewer können Sie alle 3D-Modelle des Spiels (l3d-Dateiendung) betrachten. Die Modelle der Kreaturen befinden sich im Verzeichnis „Black & White\Data\CreatureMesh". Sie können die Texturen der Modelle auch im tga-Format speichern und mit einem Bildbearbeitungsprogramm editieren. Der *B&W*-Express-Map-Editor ermöglicht es Ihnen, die vorhandenen Karten nach Ihren Wünschen zu gestalten. So können Sie mit wenigen Mausklicks neue Dörfer, Gegner, Einwegzauber oder Landschaftsobjekte in die Karten einfügen. Die Landschaft selber können Sie mit diesem Programm nicht verändern. Abhilfe schafft hier aber der SculptEd-Editor, mit dem Sie die Oberflächenbeschaffenheit der Karten ändern können, also Berge und Täler erschaffen.

Taktik: Dorfübernahme

Normalerweise sind gute Götter, die nicht mit Feuerbällen oder Steinen um sich werfen wollen, bei der Übernahme von Dörfern, die nicht in ihrem Einflussbereich liegen, auf die Fähigkeiten ihrer Kreatur angewiesen. Jedoch können Sie ihr ein wenig unter die Arme greifen und Glaubenspunkte verdienen, indem Sie Gegenstände aus Ihrem Einflussbereich in das Dorf werfen. Dazu eignen sich besonders Tiere oder Bäume, die Sie in das Lager des neutralen Dorfes befördern. Ebenfalls effektiv ist es, Einwegzauber oder Artefakte in das Dorf zu werfen. Wenn Sie sich vor feindlichen Übernahmen schützen wollen, sollten Sie auf die Schildzauber zurückgreifen: Dorfbewohner, die sich unter einem Schild befinden, können von den Aktionen des Gegners nicht beeindruckt werden.

Age of Empires 2

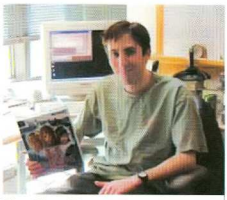


Hans-Peter Brill ist in der *Age of Empires*-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen *AoE*-Ligen beteiligt.

Hans-Peter Brill
40 Jahre, EDV-Fachmann, Berlin
AOEWinner@gmx.de

„Viele Ager träumen von einer Bilderbuchkarriere, wie Kevin „The_Sheriff" Holme sie gemacht hat."

Schutz und Bedrohung: Die beiden Klöster schützen die Dorfbewohner und produzieren Mönche.



The Sheriff an seinem Arbeitsplatz bei Ensemble: Er ist dort für Quality Assurance zuständig, also fürs Testen.

Auf CD-ROM

ES@Seasons
Neue Zufallskarte der Ensemble Studios
seasons.exe
Install-Anleitung.pdf

The_Sheriff in Aktion
Ein gespeichertes Beispiel für Age of Kings
The_Sheriff_SMUSH.mgl
Readme.doc

The_Sheriff

Kevin Holme alias The_Sheriff war einer der ehrgeizigsten *Age of Empires*-Spieler und gewann damals unter seinem Pseudonym The_Sheriff zahlreiche Turniere. Noch heute ist in der Microsoft Gaming Zone ein Raum für *Der Aufstieg Roms* nach ihm benannt. Er war aber nicht nur ein sehr guter Spieler, sondern fiel oft auch durch seine ausgefallenen Strategien auf. Nach Abschluss seines Studiums gelang es ihm, sein Hobby zum Beruf zu machen: Kevin wurde bei Ensemble in Texas eingestellt und darf sich nun auch beruflich um *Age of Kings* kümmern. Dass Kevin das Spiel nun nicht nur sehr viel professioneller sieht, sondern immer noch eine der ganz großen Spielerpersönlichkeiten ist, beweisen einige seiner Prunkstücke, die wir in dieser Ausgabe vorstellen.

Der SMUSH

Regelmäßige Leser des Spielerforums kennen bereits viele Formen des frühen Angriffs (Rush) aus älteren Ausgaben: Douche, Flush, Touche und andere (vgl. u. a. PC Action 9/2000). Der Sarazenen-Markt-Rush (kurz: SMUSH) ist eine auf The_Sheriff zurückzuführende Erfindung. Diese basiert auf der folgenden Vorgehensweise:

- Mit nur 19 Dorfbewohnern in die Feudalzeit
- Im Markt Steine gegen Holz und Nahrung tauschen, wobei der Handelsbonus der Sarazenen genutzt wird
- Steine sammeln, solange deren Handelskurs hoch ist
- In der Ritterzeit mit Mönchen die Gegner bekehren

The_Sheriff schrieb mit dieser Strategie *AoK*-Geschichte. Auch wenn damals noch nicht die mit dem Add-on *Die Eroberer* erschienenen Regeländerungen galten: Heute ist diese Strategie aktueller denn je und gerade in neuerer Zeit wieder verstärkt zu finden. Wenn der Angriff wirklich früh kommt, hat der Verteidiger eigentlich keine wirkliche Reaktionsmöglichkeit. Doch wie so oft bei *Age of Kings* ist das Timing das Entscheidende. So können Sie diese Strategie selbst erlernen:

Schritt 1: Spielstart trainieren

- 2 Dorfbewohner bauen Haus
- 3. Dorfbewohner baut zweites Haus

- Die vorhandenen Dorfbewohner und die nächsten 3 Dorfis schlachten Schafe
- Dorfis 7 bis 11 bauen Mühle und sammeln Beeren
- Dorfi 12 baut drittes Haus und sammelt dann auch Beeren
- Dorfis 13 bis 15 sammeln Holz
- Nummer 16 lockt Wildschein zum Dorfzentrum
- Mindestens 8 Dorfbewohner jagen Wildschwein
- Wenn 100 Holz zusammen sind, Holzlager bauen
- Nummer 19 lockt zweites Wildschwein an
- Wieder mit 8 Dorfbewohnern jagen, auch wenn Schwein 1 noch nicht fertig
- Gegebenenfalls zwischendurch abladen, um rascher 500 Nahrung zu erreichen
- Bei 500 Nahrung in die Feudalzeit wechseln
- Alles unter 7:30 Minuten ist okay
- Ersten Schritt immer wieder üben, bis er perfekt sitzt. Gerade das Locken der Schweine mit ungeschützten Dorfbewohnern will geübt sein.

Schritt 2: Schnelle Ritterzeit

- Sobald zweites Schwein ausgenommen ist, auf 8 Holzfäller erhöhen
- In Feudalzeit sofort mit 2 Dorfbewohnern Markt bauen
- Im Markt alle Steine verkaufen
- Holz und Nahrung kaufen
- Schmiede bauen
- Ritterzeit starten
- Alles unter 11 Minuten ist okay
- Nun ersten und zweiten Schritt immer wieder trainieren

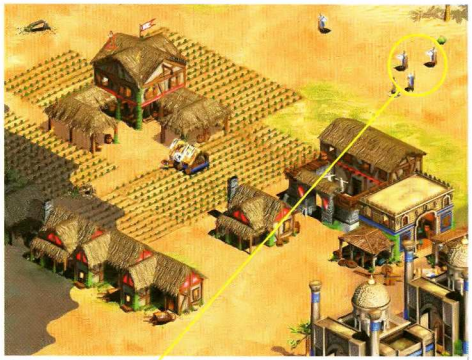
Schritt 3: Erkunden und Entsenden

- 2 Dorfbewohner zum Gegner senden
- Alle Dorfbewohner auf Holz wechseln
- Bei 100 Holzeinheiten Steinlager bauen und 8 Holzfäller zum Steineklopfen schicken
- 1 weiteres Haus bauen
- Nur wenn Ressourcen entbehrlich: doppelschneidige Axt entwickeln
- Bei Erreichen der Ritterzeit sofort 2 Klöster beim Gegner bauen

Schritt 4: Angriff der Mönche

- Gold durch Verkauf der Steine
- 6 Mönche jeweils paarweise produzieren
- Immer rechtzeitig an weitere Häuser denken
- Wenn der Steinpreis unter 100 fällt, Goldlager bauen und umschwenken
- Beizeiten Waffenschmiede und darin Rammböcke bauen

Nun kommt es auf das Mikromanagement an. Es gilt einerseits, die Dorfbewohner zu bekehren, und andererseits, dem gegnerischen Dorfzentrum nicht zu nahe zu kommen. Gegnerische Bewohner, die sich im Zentrum verstecken, können nicht produzieren. Immer wieder den Kontrahenten nerven! Jeder bekehrte Dorfbewohner stärkt die eigene Ökonomie und schwächt den Gegner. Später können sogar gegnerische Gebäude konvertiert werden (Erlösung entwickeln). Die angegebenen Zeiten beziehen sich auf Karten wie Arabia oder Ähnliche. Bei Karten mit wesentlich mehr Nahrung sinken die Chancen dieser Strategie. Wie immer empfehlen wir eine langsame Spielgeschwindigkeit, da hier der Strategieeffekt am stärksten betont wird.



Typischer SMUSH: Mönche (rechts oben) bekehren den Gegner. Damit werden wir stärker und schwächen gleichzeitig den Feind.

Heiß und kalt

Wie der Name ES@Seasons schon sagt: Bei dieser neuen Zufallskarte, die Sie auf der Cover-CD finden, geht es um die vier Jahreszeiten. Mit jeweils 25-prozentiger Wahrscheinlichkeit kommt eine Frühjahrs-, Sommer-, Herbst- oder Winterkarte. Alle nutzen dieselbe Kartenart, aber die Ressourcen variieren stark, so dass jede Jahreszeit eine andere Strategie erfordert. Die gegnerischen Teams werden durch einen Fluss voneinander getrennt. Im Sommer hat dieser einen niedrigen Wasserstand und kann fast überall passiert werden. Im Herbst gibt es nur noch ein oder zwei Übergänge, im Winter ist der Fluss komplett zugefroren und im Frühjahr gibt es nur noch wenige Eisbrücken über den Fluss, die nicht zugemauert werden können. Genauso unterschiedlich sind die Startressourcen, die in den wärmeren Jahreszeiten recht üppig und im Winter sehr bescheiden ausfallen. Diese Karte bringt also wirklich viel Überraschung und Abwechslung in das Spiel!



Die neue Zufallskarte ist ebenfalls ein Werk von Kevin „The_Sheriff" Holme.



Spielt beim SMUSH eine wichtige Rolle: der Mönch.

So funktioniert ein SMUSH

Auf der CD finden Sie diesmal einen historischen SMUSH von The_Sheriff höchstpersönlich. Besonders beachtenswert:

- Anordnung der beiden Klöster (schützen Dorfbewohner)
- Versuch des Verteidigers, die Klöster einzumauern
- Ausbruch der Mönche (Holz fällen, Palisade bauen und löschen usw.) war in *Age of Kings* möglich, geht nicht mehr in *Die Eroberer*!
- Mikromanagement der Einheiten beim Angriff

Achtung: Es handelt sich um ein aufgezeichnetes Spiel für *Age of Kings*, nicht für *Die Eroberer*.

Auch wenn das auf der Cover-CD gespeicherte Beispiel von The_Sheriff ein Teamspiel zeigt, so sollte diese Strategie dem Zweikampf (1vs1) vorbehalten bleiben. Ein einziger Ritter oder wenige Bogenschützen würden verheerende Folgen in der Ökonomie des daheim ungeschützten Angreifers hinterlassen. The_Sheriff konnte sich auf seinen Mitspieler Out4Blood, der auch seinem Gegner keine Ruhe ließ, verlassen und riskierte deshalb diese ansonsten gewagte Strategie in einer Mehrspielerpartie. Die vorliegende Taktik ist ein weiterer Beweis dafür, dass *Age of Kings*-Spiele spannend sein können und nicht notwendigerweise stundenlang dauern müssen.

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

„Ich freue mich schon darauf, irgendwann den Nachfolger von TS spielen zu können – Tiberium ist cooler als Erz! Und Kane lebt sowieso."

Die Hütten, das Goldfeld und der Tempel sind die drei Schlüsselpositionen auf dem Weg zum Sieg in der Turnierkarte.

Das SFF-Board

Obwohl schon seit einiger Zeit online, ist das SFF-Board (www.sffboa.de) nur den wenigsten aktiven *C&C*-Spielern bekannt. Das ändert sich eventuell in der nächsten Zeit, denn es bietet etliche Fachforen, nicht nur solche zu *C&C*. Besonders das Layout hinterlässt einen optisch guten Eindruck und sorgt mit starken Kontrasten für ausgezeichnete Lesbarkeit der einzelnen Beiträge. Unter dem Namen „Project X" sind viele Board-Mitglieder in die Entwicklung eines *RA2*-Mods eingebunden. Deshalb wird die ganze Sache auch „Community-Mod" genannt. Anscheinend gehen die Arbeiten gut voran. Wer Lust hat, mitzumachen, sollte sich im „*C&C* Mods"-Forum melden.

Patch 1.006

Endlich wurde das lang erwartete Update von Westwood freigegeben. Die Version 1.006 erschien übrigens nur wenige Stunden nach dem Patch auf v1.005. Letztere stellte sich als fehlerhaft heraus, also wurden kurzerhand die Mängel entfernt und die Versionsnummer nochmals erhöht. Die neue Version behebt zahlreiche Bugs, darunter auch den berüchtigten K2D-Bug: Auf vielen PCs



Die Mitte ist der strategisch wichtigste Punkt der Karte Alamo.



Massenaufmärsche wie dieser sind in Emperor keine Seltenheit.

stürzte *Alarmstufe Rot 2* oft unvermittelt nach wenigen Minuten ab, wodurch an spaßige Mehrspielerpartien nicht zu denken war. Die Fans reagierten mit Wut und Empörung, doch Woche um Woche verging, ohne dass man bei Westwood eine Lösung für das Problem gefunden hätte. Erst nachdem sich Westwood PCs zuschicken ließ, auf dem der Fehler häufig auftrat, konnte das Problem behoben werden. Bei Westwood wird dem Community-Support mittlerweile ein höherer Stellenwert zuerkannt, wie die Unterstützung für den freigegebenen Kartenedito*r FinalAlert 2* beweist. Das Update von *FinalAlert 1* auf *2* ist übrigens empfehlenswert, allein wegen der höheren Arbeitsgeschwindigkeit und der bedienerfreundlicheren Oberfläche. Dazu hat Westwood auch gleich einen Wettbewerb gestartet: Eingeschickte Karten landen – sofern sie den Qualitätsanforderungen genügen – auf der offiziellen Fanmap-Page (http://westwood.ea.com/games/ccuniverse/redalert2/english/mapsfansubmitted.html). Herausragende Karten werden sogar auf der *RA2*-Newsseite als „Karte der Woche" vorgestellt.



Eine gut ausgebaute Basis in Yuri's Revenge. Die zwei Fabriken garantieren eine schnelle Produktion.

Verbindung erstellt

Fast der gesamte, für den Mehrspieler-Bereich zuständige Programmcode wurde neu geschrieben oder zumindest überarbeitet. Dadurch sind viele seltsame Probleme, die bei Internet-Spielen mit vier Teilnehmern auftraten, verschwunden. Außerdem können nun auch Spieler an Partien über das Internet teilnehmen, die hinter NAT oder Firewalls sitzen. Davon profitieren alle, die über LANs oder TDSL-Router online gehen. Getestet wurden die neuen Netzwerk-Features mit vielen Produkten aus dem Netzwerk-Bereich. In den meisten Fällen wird die passende Kombination automatisch erkannt. Klappt etwas trotzdem nicht, hat der Spieler immer noch die Möglichkeit, die Einstellungen manuell festzusetzen.

Neues vom UCD

Nachdem sich Roodah aus der Community zurückgezogen hatte, verließ nun auch Marodeur, Leader und Webmaster (http://ucd.gamesmania.de) die UCD. Im Gegensatz zu Roodah war hier aber einfach Zeitmangel der Grund. Während einer Mitglieder-Versammlung wurden daher die verschiedenen Führungspositionen neu vergeben: Dark Omen wird sich fortan um die Community kümmern, Sir General um die Website, CNCJack und als Vertreter Prof-Falmer um die grafischen Aufgaben. Außerdem beschloss die neue Führungsriege die Einführung eines einheitlichen Logos, das als Markenzeichen und Gütesiegel dienen soll. Die UCD arbeitet weiterhin an interessanten neuen Projekten, wie dem *Effekthascher*-MOD und dem TS-*EliteSoldier* für *Tiberian Sun* sowie der *Hellfire*-Modifikation für *Alarmstufe Rot 2*. Die aktuellen Versionen dieser MODs lassen sich von der UCD-Hauptseite herunterladen.

Cncx.de kostenpflichtig?

Vor einigen Wochen verkündeten die Webmaster von cncx.de, Elmar und Patrick, dass ihre Seite ab jetzt Mitglied im xame-Network ist. Das Geschäftsmodell von xame sah vor, dass Surfer dafür zahlen müssen. Der Preis lag bei knapp fünf Mark pro Monat für einen uneingeschränkten Zugriff. Die Meinungen der Spielergemeinschaft gingen stark auseinander: Viele waren prinzipiell gegen eine kommerzielle Nutzung von Fanseiten, andere eher bereit, den geringen Betrag zu entrichten. Mittlerweile erledigte sich die Angelegenheit von selbst: xame musste aus finanziellen Gründen den Betrieb einstellen. Laut Elmar ist cncx.de tot, ein neues Projekt sei jedoch schon in Planung. Die zuvor kontrovers diskutierte Frage bleibt: Dürfen Fansites für ihre Inhalte Geld verlangen? Bitte veröffentlichen Sie Ihre Meinungen dazu in einem der drei großen Foren oder schreiben Sie eine E-Mail an webmaster@ccin.de.



Die amerikanische Verkaufsversion der Mission-CD zu RA2.

Auf CD-ROM

Alarmstufe Rot 2 v1.006 (d)
Die aktuelle Version von Alarmstufe Rot 2
RA2100GDE.EXE

FinalAlert 2 Beta 1
Der von Westwood unterstützte und verbesserte Editor zu Alarmstufe Rot 2
FA2BETA1.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

„SimsVille macht mit den neuen Bildern und Videos einen sehr viel besseren Eindruck als bisher. Die Befürchtungen, das Spiel würde nicht mehr als ein Die-Sims-Nebenprodukt, haben sich vorerst in Luft aufgelöst."



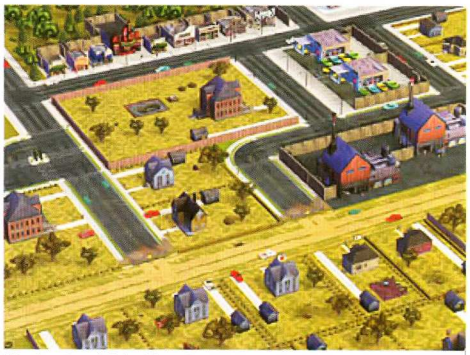
Die farbenfrohen Möbel-Sets von simstyle2002.com bringen Leben in den Sim-Alltag und bieten eine willkommene Abwechslung zu den oft gleich aussehenden Kombinationen vieler anderer Designer.

Harte Zeiten

Nach der Veröffentlichung des zweiten Add-ons ist es von offizieller Seite aus sehr ruhig um *Die Sims* geworden. Maxis hält zwar nach wie vor sein Versprechen, jeden Donnerstag zum so genannten „SimDay" weitere Neuigkeiten zum Spiel zu veröffentlichen, aber statt neuer Möbel oder sonstiger Erweiterungen finden sich dort in letzter Zeit immer merkwürdigere Dinge. Nachdem die Möglichkeit, Tagebücher an Freunde zu empfehlen, schon als ein solches „SimDay-Event" herhalten musste, gelang es Maxis kurz darauf, den Vogel abzuschießen. Gleich zweimal hintereinander wurden Liedtexte in der bekanntlich sinnfreien Sims-Sprache zu den Lagerfeuer-Songs aus *Das volle Leben* veröffentlicht. Fraglich ist nur, wie viele Sims-Fans sich tatsächlich vor ihren Computer setzen, um ein fröhliches „Dee mee numin Ron be mau mau" mit ihren Sims anzustimmen. Aus Maxis-Kreisen ist zu hören, dass die neuen Projekte wie *Sims Online* und *SimsVille* höhere Priorität haben. Das erklärt zumindest, warum die SimDays in letzter



Am Lagerfeuer singen die Sims Volkslieder in ihrer eigenen Sprache. Hartgesottene Fans dürfen seit neuestem die offiziellen Texte von Maxis zur Hand nehmen und selbst mitsingen.



Hier ist das gleiche Viertel zu sehen, allerdings in einem völlig heruntergekommenen Zustand. Die Grafik soll dem Spieler auf einen Blick zeigen, wo es Probleme gibt.

Zeit immer spärlicher ausfallen. Neue Skins und Möbel gibt es zum Glück auf den vielen privaten Internetseiten zuhauf, doch tauchen auch erste Probleme auf. Vor allem den großen Seiten fällt es schwer, die eigenen Betriebskosten zu tragen. Homesims.com ist mittlerweile sogar gezwungen, die Zahl der gleichzeitigen Downloads zu begrenzen und 7 Deadly Sims (www.7deadly-sims.com) konnte sich nur durch einen Spendenaufruf über Wasser halten. Die Hoffnung liegt daher auf den kleineren Seiten, die davon nicht betroffen sind.

Alle Downloads auf einen Blick

Trotz der Schwierigkeiten, in denen sich die großen amerikanischen Websites befinden, ist das Angebot an Möbeln noch immer gigantisch und wächst unaufhaltsam. Um Ihnen die Suche zu vereinfachen, arbeitet die deutsche Sims-Seite Sims Zone (www.simszone.de) an einem neuen Service namens „File Zone", der Ihnen Tag für Tag die besten Downloads zeigt. Ziel ist es dabei aber nicht nur, die tägliche Dosis an netten Objekten zu liefern, sondern auch eine dauerhafte Übersicht, ähnlich einem Katalog. Sie können gezielt nach bestimmten Gegenständen suchen, statt wie bisher eine Reihe von Seiten nach einem passendem Stück abklappern zu müssen. Zusätzlich können Sie sich im nagelneuen Forum (www.simforum.de) über Ihre besten Anschaffungen und natürlich auch alles andere unterhalten.

SimsVille

So mancher hatte *SimsVille* im Geiste schon abgeschrieben. Kein Wunder, denn bis zur E3 war lange Zeit nichts mehr von der Dorfsimulation zu hören, die Maxis bereits für den vergangenen Frühling angekündigt hatte. Mittlerweile wurden aber neue Bilder und sogar ein kurzes Video veröffentlicht, denen man deutlich ansieht, dass die Entwickler in den vergangenen Monaten eifrig an dem Spiel gearbeitet haben. Besonders die Grafik hat weiteren Feinschliff erhalten. Von wohlhabenden Sims bewohnte Viertel sind herausgeputzt, während man heruntergekommene Gegenden sofort an Details wie verdorrten Rasenflächen oder billigen Läden erkennt. Zudem ist *SimsVille* das erste Maxis-Spiel, das auf echte und sichtlich schönere 3D-Grafik baut. Im Internet wird bereits der 15. Januar als Erscheinungstermin gehandelt, von offizieller Seite wurde bisher allerdings nur das erste Quartal 2002 genannt.

Die Sims im Kino?

Können Sie sich *Die Sims* im Kino vorstellen? Gerüchten zufolge plant der US-Filmgigant Warner einen Streifen zu drehen, der an das Spiel angelehnt ist. Dieser soll von zwei Göttern handeln, die die Geschicke einer durchschnittlichen amerikanischen Familie leiten. Die Sims-Gemeinschaft hat eher skeptisch auf die Ankündigung reagiert, denn es ist sehr fraglich, ob das Spiel wirklich genug Stoff für einen abendfüllenden Film bietet. Da scheint es schon wahrscheinlicher, dass sich die Filmemacher einfach nur die Idee vom Spiel abgeschaut haben und dabei weniger daran dachten, einen reinen *Die Sims*-Film zu drehen.

E3-Awards

Wie jedes Jahr wurden auch nach dieser E3 die besten Spiele prämiert, die auf der Messe zu sehen waren. In der Kategorie „Beste Simulation" sicherte sich *Sims Online* den Titel, obwohl die bisherigen Kritiken zwar gut, jedoch nicht überschwänglich ausgefallen waren. Gleich nach der Online-Variante folgt *SimGolf*, das bereits vielerorts als potenzieller Hit eingestuft wird.

Auf CD-ROM

Möbel-Sets

Das bunte Set von simstyle2002.com sowie ein konservatives Set komplett mit Blümchensofas von Sim-Shop.com (www.technomatter.com/simshop)

studyroom.exe

floral.exe

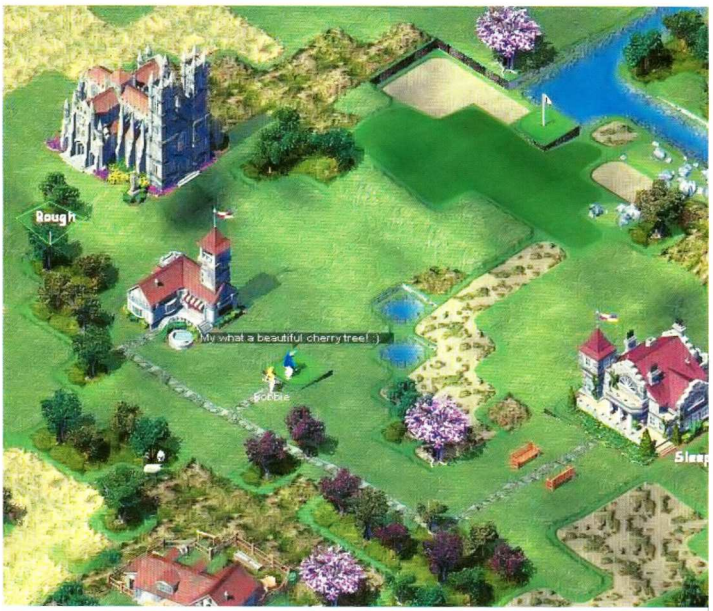
Damen-Skins

Vom Abendkleid bis zum fetzigen Partydress findet sich bei den Skins von Florian Tenk alles, was sich die Sim-Dame wünscht.

skins.exe

Außerdem

\\\ Gerüchten zufolge soll *Die Sims* auch in einer Version für **Nintendos Game Boy Advanced** erscheinen. \\\ Von Will Wright persönlich stammt die Aussage, dass **Die Sims 2 schon Ende nächsten Jahres im Laden** stehen soll. Wie immer ist diese Angabe mit Vorsicht zu genießen. \\\ Laut Maxis wird **Sims Online siebenmal so viele Objekte** enthalten wie *Die Sims*. Für Abwechslung sollte also gesorgt sein. \\\



Neue Bilder zu SimGolf: Zu sehen ist eine europäische Landschaft, in der Sie Ihr Golfressort zwischen Burgen und Schlössern errichten. Auch andere Landschaften sind geplant.

Starcraft



Arne Bleckwenn ist einer der Köpfe hinter der renommierten deutschen *Starcraft/Brood War*-Seite Broodwar.de.

Arne Bleckwenn
18 Jahre, Schüler aus Schellerten
www.broodwar.de

„Ich bin sehr gespannt auf die Ergebnisse des VIP-Turniers und genieße momentan die Replays der Starcraft-Profis."



Das Vorrundenspiel von OgerEli (Terran) gegen [pG]Kosh (Protoss) ist eins der Highlights des VIP-Turniers. Hier setzte sich Eli mit 2:1 durch und verwies Kosh auf den zweiten Platz.

Replays editierbar

Nach einer Idee der Programmierer von Camelot Systems (www.camsys.org), die bereits die bekannten Programme *Stardraft* und *Stargraft* für *Starcraft* entwickelt haben, sollen *Starcraft*-Replays (Kampfaufzeichnungen) bald editierbar sein. Momentan laufen die Arbeiten am Projekt RepEdit auf Hochtouren. Nach der Fertigstellung des Editors sollen die Spieler die Möglichkeit haben, die *Starcraft*-Replays in jeglicher Form zu verändern und anzupassen. Unter den *Starcraft*-Spielern hat dieses Projekt jedoch bereits heftige Kritik hevorgerufen, da so die Unveränderheit einer Aufzeichnung, beispielsweise nach einem Clan-Kampf, nicht mehr sichergestellt werden kann.

BWCL

Die Clan-Liga der größten *Brood War*-Seite Europas, Brood War.de, eröffnete vor kurzem ihre zweite Saison. In der BWCL (*Brood War*-Clan-Liga) kämpfen jetzt bereits zum wiederholten Male die unbestritten besten Clans aus Deutschland um die Meisterschale. Anders als in der vorhergehenden Saison, steht dem neuen BWCL-Team (bestehend aus Sektionsleiter Xiao-Su „Xax" Han, Broodwar.de-Webmaster Amin „Cassius" Mokhtari und Programmierer Jan „Tomcat" Braun) ein bis ins Detail ausgearbeitetes Betreuungssystem zur Verfügung. Dieses ermöglicht es den Clans, einen Service zu bieten, der in Europa in dieser Form einmalig ist. Durch den starken Andrang wurde die BWCL für die zweite Saison extra vergrößert, um weiteren Clans die Chance zu bieten, sich mit den Besten der Besten zu messen. Da die Welle der Neuanmeldungen nicht abreißt, spielt man mit dem Gedanken, die Liga für die nächste Saison zu vergrößern. Im Vergleich zu existierenden Ligen ist die BWCL eine Liga, die einen guten Clanvergleich bietet. Eine Begegnung besteht aus vier Einzelspielen (1on1) und zwei Teamspielen (2on2). Die Ergebnisse, die durch diese Art von Begegnungen entstehen, dienen als Gradmesser für die Spielstärken der Mannschaften. Damit auch die clanlosen *Brood War*-Spieler nicht zu kurz kommen, wird jede Woche das Topspiel im Aufzeichnungsformat veröffentlicht. So bekommt jeder einmal die Möglichkeit, bei einem wirklichen Topspiel als Zuschauer dabei zu sein. Weitere Infos unter www.bwcl.de.

VIP-Turnier

Eine Veranstaltung ließ die *Starcraft*-Szene in diesem Monat aufleben: Der Clan Team Foundation organisierte das dritte VIP-Turnier mit 512 Teilnehmern, an dem nahezu jeder deutsche Spieler, der etwas von sich hält, angemeldet war: Gelockt von

Auf CD-ROM

Demo-Sammlung von Wettkämpfen
Vier Wettkampfaufzeichnungen von bekannten Spielern
dan-ares.exe
fish.exe
Shadow.exe
CrashvsTame.exe

großen Namen, einem in Coburg live ausgespielten Finale und einigen Preisen, die für die Gewinner bereitstanden, ließen sich auch international bekannte Größen wie beispielsweise [pG]Korn, [pG]Kosh, XL.Kalaschni und TAMM|MMM Bop dieses Ereignis nicht entgehen. Das Turnier lief weitgehend problemlos ab. Inzwischen ist das Achtelfinale erreicht. Bald werden die verbliebenen Spieler, unter denen sich auch der Gewinner der ersten beiden, etwas kleineren VIP-Turniere {ToT}Mondragon befindet, die restlichen Runden in einem Internetcafé ausspielen. Viele Wettkampf-Aufzeichnungen von Spitzenbegegnungen stehen für den interessierten Spieler auf der Homepage des Turniers (www.turnierserver.de/vip-turnier) zum Download bereit.

Mittendrin statt nur dabei

Nachdem [pG]Korn nach einer Niederlage in seinem ersten Spiel schon in der Vorrunde freiwillig das Handtuch warf, musste [pG]Kosh überraschenderweise das Teilnehmerfeld in der ersten Endrunde gegen XL.Dune verlassen. Inzwischen befinden sich unter den restlichen Teilnehmern immerhin fünf Mitglieder des Clans TAMM (was wieder beweist, dass der erfolgreiche *Counter-Strike*-Clan auch in *Starcraft* zu den Größten gehört), vier proGamer (pG), zwei Spieler von Legendary Fighters (LF) und jeweils ein Vertreter der Clans XL, KdG, ToT und Oger. Sowohl der große Andrang bei den Anmeldungen als auch das große Feedback, die bereitgestellten Preise von Vivendi Universal und das kostenlos zu Verfügung gestellte Internetcafé von NetGame-Zone in Coburg zeigen zumindest eins: Die *Starcraft*-Szene ist immer noch äußerst aktiv und wird dies wahrscheinlich auch in naher Zukunft bleiben.

Replay-Archive

Seit dem Patch 1.08 hat man bei *Starcraft* die Möglichkeit, eigene Spiele gegen Freunde aufzuzeichnen, um diese dann an Bekannte weiterzugeben oder im Internet zu publizieren. Seit dem Patch sprießen nun viele neue Internetseiten mit Replays von professionellen *Starcraft*-Spielern aus dem Boden:

www.war3.de	Das wahrscheinlich größte Replay-Archiv in Deutschland
www.pro-gaming.de	Starten bald eine qualitativ hochwertige Sektion mit Replays der *Starcraft*-Größen. Zwei Replays finden Sie bereits auf der Cover-CD
www.broodwar.de	Starten bald die eigene, umfangreiche Replay-Sektion
www.battlereports.com	Eine englischsprachige Seite mit einem umfangreichen Archiv

Ger-Team

Nach einer Pause bereitet sich das deutsche *Starcraft*-Nationalteam wieder auf internationale Begegnungen vor. Zur Einleitung findet ein Freundschaftsspiel statt, das die aktuelle Stärke des Teams aufzeigen soll. Daraufhin soll ein Spiel gegen die Schweden stattfinden, die durch ihre herausragenden Einzelspieler bekannt sind. Des Weiteren arbeitet das Team an einer neuen, aktuelleren Sektion für die *Brood War*-Seite und auch die Replays der Nationalteamspiele findet man nach den Begegnungen auf der Seite www.broodwar.de.



Hier verliert Korn (Zerg) sein einziges bestrittenes Spiel gegen [XiC]Bluescreen (Protoss).

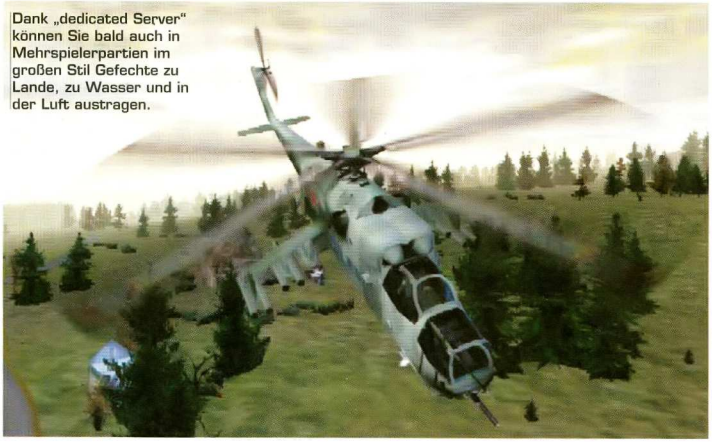


Das wahrscheinlich größte deutsche Kampf-Aufzeichnungsarchiv ist auf www.war3.de zu finden.

Unternehmen Mehrspieler

Operation Flashpoint **Ausbau der Internetfunktion für größere Multiplayer-Partien**

Kaum steht fest, dass *Operation Flashpoint* eines der heißesten Spiele dieses Sommers ist, kündigt Codemasters eine Verbesserung der Mehrspieleroptionen an. Bislang ist es nur schwer möglich, größere Gefechte mit mehr als einer Hand voll Mitspieler über das Internet zu starten, ohne enorme Performance-Einbrüche in Kauf zu nehmen. Den meisten PCs fehlt die nötige Leistung und Bandbreite, um das Spiel darzustellen und gleichzeitig als Server alle anderen Mitspieler zu verwalten. Die Lösung des Problems verspricht ein kostenloses Upgrade, nach dessen Installation sich „dedicated Server" erstellen lassen. Erst diese ermöglichen wirklich große Schlachten mit einer akzeptablen Performance, in denen sich zwei kleine Armeen mit Infanteristen, Panzern und Flugzeugen bekriegen. Laut Codemasters dürfen Sie mit dem Upgrade im August rechnen. Der bereits veröffentlichte Patch beseitigt nur ein Problem mit Windows 2000. Hilfreiche Tipps zur Umgehung anderer Bugs finden Sie auf www.planetflashpoint.de.



Dank „dedicated Server" können Sie bald auch in Mehrspielerpartien im großen Stil Gefechte zu Lande, zu Wasser und in der Luft austragen.

Auf der Cover-CD

Updates CD #1
Operation Flashpoint Windows 2000 fix (d)

Die Wüste lebt

Emperor: Battle for Dune **Bugs des Mehrspielermodus behoben, Steuerung überarbeitet**



Mit der neuen Möglichkeit, den gewünschten Bildausschnitt direkt zu wählen, sind Sie immer gleich mitten im Geschehen.

Mit der Version 1.07 (d) behebt Westwood einige kleinere Bugs im Mehrspielermodus von *Emperor: Battle for Dune*. So sind jetzt beispielsweise sämtliche Änderungen bei der Matchauswahl und die zugehörigen Einstellungen für alle beteiligten Mitspieler sichtbar, die Anzeige der Verbindungsqualität zwischen den Spielern wird häufiger berechnet und jeder eingeloggte Spieler bekommt vom Server öfter die Information, für welche Matches noch Mitspieler gesucht werden. Durch diese Änderungen ist es einfacher geworden, ohne größere Probleme passende Spiele und Mitspieler zu finden. Vergleichsweise bedeutsam sind die Verbesserungen der Steuerung: Zweimaliges Klicken auf die Nummer einer festgelegten Gruppe selektiert nicht nur die Einheiten, sondern zentriert nun auch den Bildausschnitt über ihnen. Ein Rechtsklick auf eine bestimmte Stelle der Radarübersicht bewegt die Kamera dorthin, ohne bereits ausgewählte Einheiten zu deselektieren. Gerade diese beiden Änderungen vereinfachen Orientierung und Steuerung in den häufig schnellen Gefechten. Des Weiteren können Sie ganzen Truppenverbänden den Befehl geben, zu einer bestimmten Stelle vorzurücken, bei Feindkontakt unterwegs aber zunächst die Gegner auszuschalten.

Auf der Cover-CD

Updates CD #1
Emperor Battle for Dune v1.07 (d)

Dritter Streich

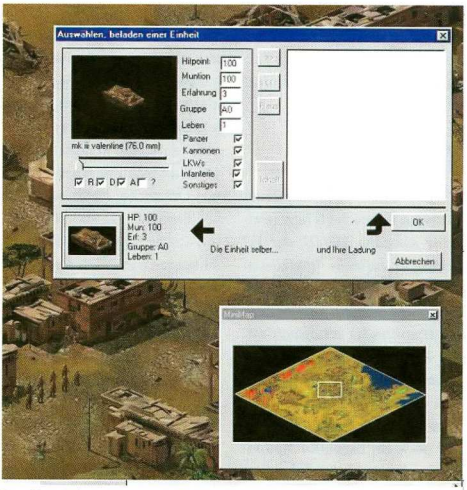
Sudden Strike Forever **Letzte Probleme behoben**

Der dritte und vermutlich letzte Patch zu *Sudden Strike Forever* räumt alle bekannten Probleme sowohl mit dem Spiel selbst als auch mit dem Editor aus. Der Fix ist so angelegt, dass Konflikte mit Updates zum Hauptprogramm nicht mehr auftauchen. Zudem ist ein Diagnoseprogramm enthalten, das die gesamte Installation des Spiels überprüft und Unstimmigkeiten sofort meldet. Damit sollte einer schnellen Selbsthilfe, notfalls durch eine Neuinstallation des Spiels, nichts mehr im Weg stehen.

Auf der Cover-CD

Updates CD #1

Sudden Strike Forever Patch #3 (d)



Der Patch beseitigt auch Fehler des Editors. Nach der Installation sollten keine Abstürze oder Fehlermeldungen mehr auftreten.

Außerdem

/// Der Patch zu **Conflict Zone** auf v1.20 (auf der Cover-CD) behebt einige schwer wiegende Bugs, die zu Abstürzen führen konnten. Zudem wurden **Inkompatibilitäten** mit Grafikkarten vom Typ **GeForce 3** und **Kyro 2** beseitigt. /// Mit der aktuellen Version 1.20 (auf der Cover-CD) für **Z: Steel Soldiers** wird die **Steuerung vereinfacht**, so dass sich unter anderem bestimmte Einheiten leichter selektieren lassen. Ferner sollen die Bugs behoben sein, die auf manchen Rechnern zu sporadisch auftretenden Abstürzen oder groben Rucklern im Spielfluss führten. Außerdem verbessert das Update die Performance im Mehrspielermodus. /// Die **Betaversion** v1.100 (auf der Cover-CD) zum lang erwarteten Patch zu **Black & White** räumt mit zahlreichen störenden Bugs auf. Allerdings ist das Update noch nicht ausreichend geprüft worden. Electronic Arts bietet dementsprechend keinen Support. Bitte deinstallieren Sie den Patch wieder, falls Probleme damit auftauchen sollten. Nähere Infos zu dem Update finden Sie im zugehörigen Spielerforum. /// Zwei neue Patches (auf der Cover-CD) befassen sich mit Fehlern in **Anstoss 3** und vor allem in **Anstoss Action.** Detaillierte Informationen zu den Verbesserungen finden Sie im zugehörigen Spielerforum. ///



Jetzt zuschlagen:

50% Preisersparnis:
Testen Sie zwei Ausgaben von PC Action zum Preis von einer.

Einfach anrufen: 01805/95 95 06
0,24 DM/Min.



Gefällt Ihnen PC Action, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 9,60 frei Haus – Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen PC Action wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

PC Action – hart, aber gerecht

P3 A 300

Sprechstunde



Wer wird Millionär?

Diesmal habe ich einen genialen Tipp für ein schöneres Leben. Ich verrate, wie Sie Millionär werden: Sie nutzen die Einführung des Euro! Zunächst müssen Sie 2.046.211,15 Mark leihen. Diesen Betrag tauschen Sie Pfennig für Pfennig bei einer Bank um. Für einen Pfennig kriegen Sie 0,51129 Cent. Hierbei wird auf einen Cent gerundet (aber nur, wenn Sie jeden Pfennig einzeln tauschen!). Die Rundung beschert Ihnen folglich 2.046.211,15 Euro. Nach dem Zahlen der Schulden bleibt ein Gewinn von einer Million Euro. Herausgefunden hat das ein Mathe-Professor. Okay, blöd ist, dass Sie 6,5 Jahre brauchen, wenn Sie täglich 24 Stunden lang pro Sekunde einen Pfennig tauschen. So lange ist die Umtauschfrist leider nicht. Da bleibt Ihnen wohl nix anderes übrig, als schneller zu machen oder ein paar Freunde einzuspannen. Ich hoffe, Sie haben sehr viele Freunde. Und wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

Leserbriefe

Eingefettet

[...] Ein fettes Lob für euren E-3-Bericht. Das war echt einer der besten im Vergleich zu anderen Game-Magazinen. [...]

Mats Pache, Rotenburg/Wümme

Du meinst sicher „der beste E-3-Bericht aller Game-Magazine" und hast dich nur falsch ausgedrückt, oder? Herzlichen Dank für die vielen Belobigungen zu unserem Messe-Special. Ich habe alle Zuschriften an unseren hauptverantwortlichen L.A.-Reporter Joachim Hesse weitergegeben. Nach der aufreibenden Hallenhetzerei lief er nur noch gebeugt, war deshalb nur noch 1,99 Meter groß und sah völlig fertig aus. Er hat sich dann aber sehr über die Schleimerei gefreut, sich mit dem fetten Lob eingerieben und glänzt jetzt fast wieder wie neu.

Abo-Werbung

[...] Aus unerfindlichen Gründen habe ich bis jetzt noch keine Ausgabe 7/2001 der PC Action in meinem Briefkasten ausmachen können, obwohl sie bereits seit dem 20. Juni im Zeitschriftenhandel erhältlich ist. Ich habe vollstes Verständnis dafür, dass beim Versand auch mal etwas schief laufen kann. Trotzdem bitte ich Sie hiermit, mir doch ein Exemplar zukommen zu lassen, da ich keine Lust habe, mir die PCA 7/2001 „nochmal" am Kiosk kaufen zu müssen.

Ralf Großklaus, Laichingen-Suppingen

Unerfindliche Gründe gibt es im Leben viele. Zum Beispiel, dass viele Leser übersehen, dass ich nicht für Abo-Fragen zuständig bin und im Impressum (diesmal Seite 107) die richtigen Kontakt-Menschen zu finden sind. Falls natürlich mal ein Irrläufer per Mail oder Brief bei mir ankommt, versuche ich selbstverständlich zu helfen. Ich würde mich an der Stelle von Herrn Großklaus ebenfalls ärgern, kann das aber an dieser Stelle nicht zugeben, weil es an meinem mühsam aufgebauten Leserbriefbeantworter-Arschloch-Image kratzen würde. Deshalb verschweige ich besser, dass ich derlei Anfragen aufgrund meines samariterlichen Gemüts natürlich an die Abo-Betreuung weiterleite und den Schnarchnasenbären dort drohe, mit einem Kassettenrekorder vorbeizukommen, um Ihnen Britney-Spears-Lieder vorzuspielen, falls sie nicht hurtig machen. Hier noch kurz ein Werbeblock: Wer PC Action abonniert, kriegt das Heft preisgünstiger und zwei Tage früher als am Kiosk. Verspätungen sind sehr selten. Da heißt es zuschlagen, Leute! Ach ja Ralf: Laichingen-Suppingen ist ein sehr schöner Ortsname. Nicht so schön wie Peniscola (in Spanien), den mir Stefan Papon für meine Bescheuerte-Ortsnamen-Sammlung geschickt hat, aber immerhin.

Es reicht!

So langsam, aber sicher reicht es. Nun werde ich nicht nur als Anime-Fan runtergeputzt und als totaler Idiot in Ihrer Zeitung dargestellt, sondern nun wird auch noch Rammstein angegriffen, die ich auch immer höre. Langsam, aber sicher reicht es mit Ihren völlig gehaltslosen Vorurteilen gegen irgendwelche Randgruppen. Es wird weder argumentiert noch sonst etwas. [...] Genauso wie es [...] gegen Österreicher ging. Sagen Sie mal, [bekommen] Sie nicht genug Zuschriften oder so was in der Art?

Frank Akagi per E-Mail

Wäre ich ein Dreckschwein, das Leser durch den Kakao zieht, würde ich jetzt antworten: „Nein, wir kriegen durchaus genug Zuschriften. Leider sind nicht viele so unfreiwillig lustig wie die Ihre. Die Sache mit Rammstein war eindeutig als ironische Bemerkung erkennbar. Ich bin sogar ein Fan dieser Gruppe (Achtung: Keine Ironie!). Lesen Sie den betreffenden Textabschnitt bitte noch ein- bis 3.243-mal, bis Sie ihn verstanden haben und lernen Sie ihn auswendig. In vier Wochen frage ich Sie telefonisch ab." So etwas würde ich selbstverständlich nie antworten, weil mir Leser heilig sind – sogar, wenn sie aus Österreich kommen und/oder Anime-Fans sind (auch wenn's keiner glaubt). Ich mach's kurz und bündig: Die Aussage über Rammstein in Ausgabe 7/2001 war nicht ernst gemeint.

Mein Angebot in der vergangenen Ausgabe, für lumpige 1.000 Mark Leserbriefplatz zu verkaufen, wollten unsere geschätzten Leser Benjamin Heskamp und Marcus Gebler ausnutzen. Ich merkte natürlich sofort, dass es sich um Falschgeld handelt – und zwar in dem Moment, als ich mir bei Media Markt einen neuen PC kaufen wollte und der nette Verkäufer mit der grünen Arbeitskleidung und dem Pistolenhalfter mir Handschellen anlegte. Damit ihr's wisst, Leser: Mit solch miesen Tricks legt ihr mich nicht rein!



Trailer-Sucht

[...] Ich liebe Trailer und hasse Gameplay-Videos und Videotests, denn Tests kann ich in der PCA selbst lesen (ich kann das =)). Also, ich hätte da 'nen genialen Verbesserungsvorschlag, der auch umsetzbar sein müsste, wie wär's mit mehr Video-Trailern? Ich hab nämlich leider nur ISDN und brauch' immer ein bisschen, bis ich die Dinger bei Fileplanet oder so hab. [...] Nebenbei, ich lese die PCA schon länger und diese Aktion würde euer Ansehen bei mir vielleicht dermaßen steigern, dass ich eventuell ein Abo bestellen würde. [...] PS: Außerdem muss definitiv das CS-Forum größer werden!

Valentin Langwieler, Bad Zwischenahn

Nix gibt's – erst das Abo, dann Forderungen stellen! Scherz beiseite: Trailer sind schnell geschnitten und cool, aber letztendlich nur Werbefilmchen. Videos mit Gameplay sagen viel mehr über ein Spiel aus, deshalb ziehen wir sie im Sinne der Leser meistens vor – als Ergänzung zu einem Artikel, damit sich unsere Ernährer ein noch besseres Bild machen können. Die Mehrzahl sieht das auch so. Damit du mich jetzt nicht hasst, wie viele andere Menschen auf dieser Welt, verrate ich dir ein Geheimnis: Ab der nächsten Ausgabe bedienen wir die vielen *Counter-Strike*-Hungrigen im *Half-Life*-Spielerforum mit noch mehr Nahrung. Lasst euch überraschen ...

Zitat-Fälscher?

[...] Wenn ihr mich schon falsch in eurer Zeitschrift zitieren wollt, dann bitte mit vollständigem Text, bzw. im Zusammenhang.

Markus Laikler per E-Mail

Nie würden wir es wagen, Zuschriften so zu kürzen, dass sie aus dem Zusammenhang gerissen sind. Selbst wenn der Einsender eine Veröffentlichung provozieren will, indem er uns unterschwellig vorwirft, wir würden beispielsweise falsch zitieren. Nein, so was machen wir nicht. Niemals. Keinesfalls. Nö. Ehrlich! Äh, um was ging's in deinem Brief noch mal, Markus? Der obige Abschnitt ist mir irgendwie verloren gegangen. Da fällt mir ein: Da ich langsam in die Jahre komme und mich zur Ruhe setzen will, wird es Zeit, dass der automatische Leserbriefbeantworter unseres Lesers Dominic Mohns endlich fertig wird. „Die Oberfläche ist bereits programmiert, jetzt fehlen nur noch Witze über Britney Spears, Österreicher und andere blöde Sprüche", sagt er. Helfen Sie ihm, dann helfen Sie mir! Vorschläge bitte an: Leserbrief beantworter@gmx.de.

Bewerbungstipps 2

Ich bin Story-Developer in der Filmbranche und würde gern wissen, an wen man sich wenden kann, wenn man meint, eine gute Idee für ein Spiel zu haben. Was genau muss eingeschickt werden (Inhaltsangabe etc.)? [...]

Stefan Löwe per E-Mail

[...] Mich würde es interessieren, wie man Spieletester werden kann. Ich habe schon bei Firmen nachgefragt, habe aber nie eine Antwort bekommen. [...] Muss man Vorkenntnisse vorweisen? Oder irgendein Zertifikat haben? Gibt es diesen Beruf überhaupt? [...]

André Vorberg, Hamburg

Nachdem ich in Ausgabe 6/2001 kurz erklärt habe, wie man Spiele-Redakteur wird, will ich als hauptamtlicher Berufsberater mal nicht so sein und die andere Seite beleuchten. Wie gelange ich in die Entwicklerbranche? Wo werde ich eine geniale Spielidee los? Oder wie kann ich wenigstens an einem Beta-Test teilnehmen? Immer wieder werde ich das gefragt. Blöd ist nur, dass ich darüber nur etwas mehr weiß als Bill Gates über die Bedeutung des Wortes „absturzsicher". Einen Link kann ich bieten: www.usf.de. Das ist die Seite des Unterhaltungssoftware-Forums, ein Treffpunkt der deutschen Entwicklerszene. Dort werden Sie sicher geholfen.

Nostalgie

[...] Ich kann mich noch gut an Elite oder Dungeon Master erinnern. Wenn man sieht, was für einen Fortschritt die Grafik und das Spieldesign mit den Jahren gemacht hat, das ist schon der schiere Wahnsinn. Erinnert sich noch jemand an diese uralten Textadventures, die es früher gab? Oder an King's Quest 1? Das sind die Spiele, mit denen ich mich mal amüsiert habe. Aber daran kann man gut erkennen, dass schöne Grafik zwar unbestritten ihre Reize hat, es aber doch mehr auf die Spielbarkeit und

Redakteure an den Pranger

Was muss ich in der Vorschau zu Wolfenstein 2 lesen? Hesse schreibt: „Je länger der Spieler mit einer WATTE (?) herumballert, desto größer wird jedoch sein Fadenkreuz." Da werden sich die Gegner vor lauter Angst wohl so richtig in die Hosen machen, was? Wie wär's, wenn Joachim zur Strafe mit rosa Tütü gekleidet in einem übervölkerten Supermarkt abgesetzt werden würde und sich den Weg bis zur Kasse lediglich unter Zuhilfenahme von Wattebäuschen freikämpfen müsste? Entsprechende Filmsequenzen auf der Heft-CD würden den zahlreichen Lesern als Genugtuung reichen. [...]

Alexander Mertz, Dinklage

Beim Test von The House of Dead 2 hast du wirklich wieder schöne Scheiße gebaut, erst schwärmst du von der 1-Hand-Steuerung, wegen der du dir mit der anderen Hand Pizzas reinschaufeln kannst, dann schreibst du: Steuerung: Juni. Was, lieber Harald, soll das bedeuten? Falls deine Freundin (ich bezweifle, dass du eine hast) im Juni Geburtstag hat, kannst du es von mir aus überall hinschreiben (ich erlaube auch Tattoos etc.) Aber bitte lass es doch aus den Tests raus!

Leo Wagner, Mülheim

Joachim Hesse muss nicht im viel zu kleinen Kleidchen durch den größten Aldi Nürnbergs tippeln, ich nehme ihn in Schutz: Der Fehler in der Vorschau zu *Castle Wolfenstein 2* ist beim Druck passiert. Offensichtlich sind die Rundungen der beiden „f"s oben abgeschnitten, so dass sie so wie „t"s aussehen. Nein, es war kein homosexueller Drucker, dem es besser gefallen hätte, wenn man im Spiel mit Wattebäuschen werfen kann. Was hast du bloß für Gedanken, Alexander? Und dann noch männliche Redakteure in Tütüs sehen wollen? Na ja, deine Phantasien gehen mich nichts an. Dass im Test zu *House of Dead 2* bei Steuerung „Juni" statt „Sehr gut" steht, dafür kann ich, Harald Fränkel, ebenso nichts. Da hat eine Layouterin geschlafen (Quelle: Das Buch „1001 Ausrede für Spiele-Redakteure", Seite 924). Ernsthaft: Warum sollte ich das Geburtsdatum meiner Freundin dort hinschreiben? Eigentlich war ihr Name vorgesehen.
Ich hab' mich nur vertan. Mein Honighäschen heißt

Big Action: Die Entscheidung

Was ist denn mit dem heiß erwarteten Finale von Big Action? Wieso bringt Ihr im Juli-Heft Outtakes, wo ich doch auf das Ende warte, bei dem sich Fränkel der Bunke endgültig geschlagen geben muss? Küsschen an Tanja, ein Verehrer.

Matthias Beha per E-Mail



Wenn alle Leser unser Heft so aufmerksam lesen, können wir künftig genauso gut auf Texte verzichten und nur noch bunte Bildchen von Tanja Bunke abdrucken. Meine Güte, Matthias Beha, halten Sie den Weltrekord im Hormon-Weitsprung oder was ist los, dass sie sich derart von einer Redakteurin ablenken lassen? Wir haben doch auf den Leserbriefseiten der Ausgabe 7/2001 erklärt, dass wir den Höhepunkt hinauszögern wollten. Jetzt ist es aber so weit: Das große Finale von *Big Action* ist da! Wer von den beiden verbliebenen Laiendarstellern – Bunke oder Fränkel – aus dem Redaktionskerker herausgewählt wurde und somit dem Grauen entgeht, einen Leser durch die heiligen Hallen der PC Action führen zu müssen, wollen wir an dieser Stelle nicht verraten – schauen Sie sich die Sendung auf der Cover-CD an und freuen Sie sich unter anderem auf den weltuniversumsexklusiven Auftritt der Gruppe *Christian Bohlenteig & seine peinlichen Freunde*, die Ihren potenziellen Chartbreaker „Du bist noch fit" kredenzen. Speziell für Martin Beha gibt es zudem ein Küsschen von Frau Bunke. Gewinner des eintägigen Aufenthalts im Irrenhaus, äh ... der Redaktion ist übrigens Wolfgang Schmidt aus Kitzingen. Herzliches Beileid.



Weltpremiere: Christian Bohlenteig präsentiert seinen ersten Song – wird er damit die Hitparaden stürmen?



Eine grausame Bluttat im Big-Action-Container? Hat Bunke den ahnungslosen Fränkel hinterrücks ermordet?

Idee eines Spieles ankommt. [...] Mit nostalgischen Grüßen

Irene Henry per E-Mail

Obwohl ich als alter Sack und Berufsjugendlicher es sehr gut verstehen kann, wenn man gerne mal in der Vergangenheit schwelgt: Würden alle Menschen so denken, würden wir Männer heute noch Frauen an ihren Haaren in die Höhle schleifen. Ob dir das als Vertreterin des weiblichen Geschlechts gefallen würde, lass ich mal dahingestellt. Ich denke, der Blick wird durch zu viel nostalgisches Denken getrübt. Die heutigen Spiele sind wahrlich nicht übel. Zugegeben, wir haben einen Redakteur bei uns, der beispielsweise lauter alten Käse sammelt und zockt. Ich will keine Namen nennen, aber er ist auf Seite 3 unter „Die Redaktion" der vierte. Neulich lud er mich zu einer Partie *Decathlon* auf dem C64 ein und ich bin froh, dabei nicht beobachtet worden zu sein – 1. Es sieht missverständlich aus, wenn zwei erwachsene Männer wie durchgeknallt an Joysticks rütteln und schwitzen. 2. Ich war hinterher völlig fertig und erkannte, dass meine biologische Zockeruhr auf kurz vor 12 steht. 3. Es hat erschreckend viel Spaß gemacht. Verschenkt zufällig jemand seinen C64?

GROSSES PROBLEM

HI PC-ACTION-REDAKTION, ICH BIN EIN TREUER LESER EURER ZEITSCHRIFT UND HABE EINE FRAGE. IMMER WENN ICH COUNTER-STRIKE SPIELEN WILL IM INTERNET, SAGT MEIN COMPUTER, „COUNTER-STRIKE WILL NOW CHECK THE INTERNET FOR UPDATES" UND KOMMT DANN NICHT WEITER. [...]

Ben B. per E-Mail

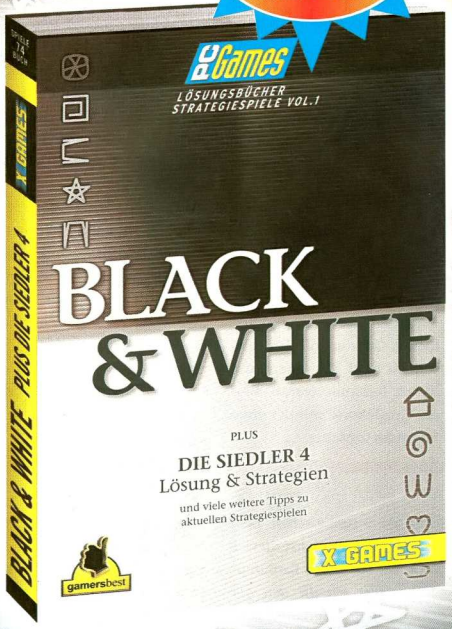
Mal überlegen. Vielleicht liegt es daran, dass nix geht, weil deine Shift-Taste klemmt? Richten lassen! Im Ernst: Ich habe die Mail an unseren Fachmann des *Half-Life*-Spielerforums weitergeleitet, vielleicht wusste er ja Rat. Wir bitten aber um Verständnis, wenn Michael Schmidt alias mtw.pca|Speiky nicht alle Anfragen bearbeitet: Da sein Spielerforum das beliebteste von allen ist, kriegt er 'ne Menge

Inserentenverzeichnis PC Action 8/2001

Avitos 176, 177
Computec Media 12, 129, 135, 163, 169, 175
Electronic Arts 6, 7
Gameplay 46
Infogrames 15, 19, 23
Koch Media 3
MTV 165
NBC GIGA 140, 179
Okay Soft 101
Pearson 133
Quantum Designs Ltd. 2
Sonera 25
THQ 138, 139
TMS & Verlag 75
Vivendi 21

WISSEN, WAS GESPIELT WIRD

DM 24,95
öS 182,-/sFr 23,-



GAMES & X GAMES

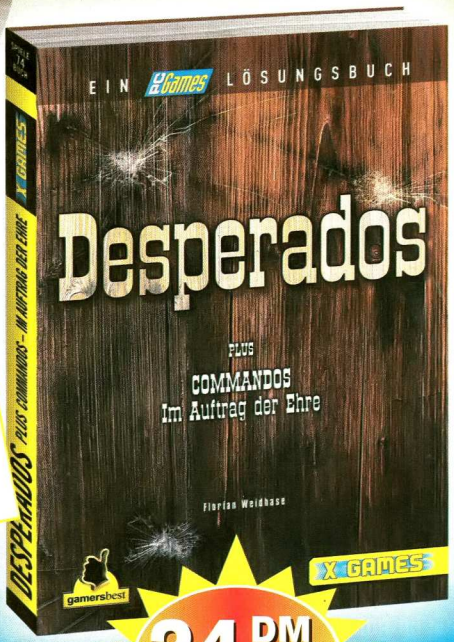
Florian Weidhase
Black & White plus Die Siedler 4
DAS Lösungsbuch zum meist erwarteten Spiel des Jahres

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



DM 24,95
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.

KUMMERKASTEN

Gestern habe ich in Word etwas getippt, und als ich auf „drucken" geklickt habe, hat sich mein Bildschirm irgendwie blau gefärbt (also alles ist irgendwie blauer als sonst). Und von der linken Seite kommen bläuliche Streifen. Was ist das? [...] Ich habe bereits den Grafikkartentreiber neu installiert und den Monitor überprüft, ob alle Stecker richtig drin sind. Bitte hilf mir!

Jan Heuermann per E-Mail

Wenngleich Ferndiagnosen fast nie möglich sind, will das Dr.-Schrauber-Team seine Leser natürlich nicht im Stich lassen. Ich rief also kurzerhand bei einem Fachgeschäft an, um die Sache für Jan Heuermann zu klären. Leider nimmt mich anscheinend niemand ernst ;-(

Fachgeschäft: Vobis Tussenhausen, mein Name ist Reiner Hohn, wie kann ich Ihnen helfen?

PC Action: Fränkel, PC Action. Ich brauche einen Tipp für einen Leser, dessen Monitor plötzlich irgendwie blau gefärbt ist.

Fachgeschäft: Wer ist blau?

PC Action: Auf jeden Fall der Monitor, vom Leser weiß ich's nicht genau.

Fachgeschäft: Aha. Was für ein Modell?

PC Action: Keine Ahnung. Er tippte was in Word und das ist von Microsoft und deshalb vermute ich, dass es bloß ein Absturz war. Kennt man ja. Bei schweren Ausnahmefehlern wird der Screen schließlich auch blau, oder?

Fachgeschäft: Wollen Sie mich verarschen?

PC Action: Nein, nur den Leser. Ist aber nicht böse gemeint, dient lediglich der Unterhaltung. Können Sie mir nicht irgendwas sagen, damit ich so tun kann, als wolle ich helfen?

Fachgeschäft: Sagen sie ihm, dass der Monitor vielleicht einfach nur kaputt ist und er unbedingt bei Vobis einen neuen kaufen soll. Eventuell ist die Grafikkarte locker. Oder er soll den Bildschirm mal an einem anderen Rechner testen oder die Grafikkarte mit der eines Freundes tauschen ...

PC Action: Boah, das klingt ja laaangweilig. Wissen Sie nicht was Fetziges? Irgendwas mit einer außerirrischen Verschwörung oder so? Von kleinen blauen Männchen vielleicht, die aus dem Monitor klettern, um uns zu töten ...

Fachgeschäft: SIE RUFEN HIER AN, UM MICH VON DER ARBEIT ABZUHALTEN ODER WAS?

PC Action: Nein, nein, ich brauche nur eine Schwachmaten-Erklärung, damit die Leserbriefseiten voll werden. Ist es glaubwürdig, wenn ich ihm sage, dass er keine bewusstseinserweiternden Pilze mehr essen soll, weil er dann keine bläulichen Streifen mehr sieht und ...

Fachgeschäft: - klick -

Elektropost. Auf die Gefahr hin, dass er mich aufgrund der folgenden Mailflut kreuzigt, hier noch mal die Adresse: speiky@gmx.de. Die private Telefonnummer ist mir grade entfallen.

Niveaulos

Ich bin zwar kein Abonnent, kaufe die PCA aber seit über einem Jahr. Ich finde die Zeitschrift sehr informativ [...]. Ich kaufe sie mir jetzt nicht mehr, da die TV-Werbung unterstes Niveau besitzt. Eine Stimme, die sich anhört wie von einer – peep – ein Kerl, der von einer Zeitschrift geschlagen wird? Die PCA hat wirklich was Besseres verdient. Man könnte doch mit dem super Spielerforum Werbung machen. Oder?

Stanislav Kowalczyk per E-Mail

Der TV-Spot besitzt unterstes Niveau? Besser als gar keins! Außerdem passt er wegen seiner Bekloppheit prima zu uns, oder? Für die, die's nicht glauben und den Film noch nicht kennen, haben wir es unter „Extras" auf die Cover-CD gepackt. Entscheiden Sie selbst! Aber sagen Sie sich beim Betrachten bitte immer wieder vor, dass wir ein super Spielerforum bieten, sonst geht der Werbeeffekt flöten. Danke für Ihre Kooperation.

Auszeichnung

Du armer, leidgeplagter Leserbriefonkel, der sich mit unterdurchschnittlichen Leserbriefen rumschlagen muss, um dann möglichst ein paar zu finden, die noch halbwegs witzig sind. Ich wollte dir sagen, dass du das nicht umsonst machst, damit bringst du viele kleine, dicke und pickelige Computerfreaks (mich natürlich ausgeschlossen :) zum Lachen. Bleib am Ball, damit machst du viele glücklich. Für deine Bemühungen verleihe ich dir den goldenen Ehrenleserbriefonkelfürbesonderenwitzundsarkasmus.

Frank Lange, Leonberg

Danke für die aufmunternden Worte, erst neulich musste ich mich mit einem besonders unterdurchschnittlichen Leserbrief von einem Frank Lange aus Leonberg herumschlagen. Der kleine, dicke und pickelige Computerfreak wollte sich bei mir lieb Kind machen, indem er mir eine Trophäe verlieh. Die kann er sich hinstecken, wo sich nur Hämorrhoiden wohl fühlen. Ich habe sofort durchschaut, dass er mit der Arschkrieche rei nur erreichen wollte, dass sein Brief veröffentlicht wird. Nicht mit mir!

Auf CD-ROM

Die Entscheidung
Letzte Folge der bescheuertsten Reality-Soap aller Zeiten
BigAction 7.mpg

Kauf mich!
Fernseh-Werbespot für PC Action
Spot 30 sek.mpg

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

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.



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	▲	2	Half-Life: Counter-Strike *Gooseman*	16,7%
2	▼	1	Black & White *Lionhead*	8,6%
3	▲	4	Unreal Tournament *Epic Games*	8,4%
4	▲	neu	Diablo 2 *Blizzard*	8,3%
5	▲	neu	Age of Kings *Ensemble Studios*	7,9%
6	▲	neu	Desperados *Spellbound*	4,2%
7	▲	neu	Star Trek Voyager: Elite Force *Raven Software*	4,0%
8	▼	5	Gothic *Piranha Bytes*	3,9%
9	▲	neu	Heavy Metal F.A.K.K.^{2} *Ritual Entertainment*	3,7%
10	▲	neu	Half-Life: Blue Shift *Gearbox*	3,4%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▲	2	Max Payne	28,6%
2	▲	7	Commandos 2	14,3%
3	▲	neu	Return to Castle Wolfenstein	9,5%
4	▶	4	Duke Nukem Forever	5,0%
5	▲	neu	Freelancer	4,8%
6	▼	1	Anno 1503	4,7%
7	▼	5	Unreal 2	4,5%
8	▲	neu	Praetorians	4,3%
9	▼	3	Doom 3	3,9%
10	▲	neu	Soldier of Fortune 2	3,7%

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	2	Tropico	Take 2
2	▼	1	Black & White	EA Games
3	▶	3	Desperados	Infogrames
4	▲	7	Die Sims	EA Games
5	▲	neu	Grand Prix 3	Infogrames
6	▲	neu	Anstoss 3	Infogrames
7	▲	neu	Cossacks	CDV
8	▼	5	Wer wird Millionär?	Eidos
9	▲	neu	Die Völker	Infogrames
10	▶	10	Die Siedler 4	Ubi Soft

Quelle: MCV

Top 10 Frankreich

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▶	1	Cossacks European Wars	Focus Marketing
2	▲	3	Black & White	EA Games
3	▲	neu	Indiziertes Spiel	Sierra
4	▲	neu	Tribes 2	Sierra
5	▶	5	Desperados	Infogrames
6	▲	neu	Les Sims: Surprise-partie	EA Games
7	▲	neu	Indiziertes Spiel	Activision
8	▼	7	F1 Racing Championship	Ubi Soft
9	▲	neu	Sim City 3000	EA Games
10	▲	neu	Swat 3 Elite Edition	Ubi Soft

Quelle: Press Image

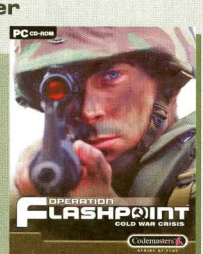
Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	Emperor	Electronic Arts
2	▲	neu	MS Train Simulator	Microsoft
3	▲	5	Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal	Interplay
4	▲	neu	Diablo 2: Lord of Destruction	Sierra
5	▲	neu	Half-Life: Blue Shift	Sierra
6	▲	neu	Deep Space Nine: Dominion Wars	Macmillian
7	▲	neu	World War 2 Online	Strategy First
8	▼	1	Myth 3	Ubi Soft
9	▲	neu	Master of Orion 2	Infogrames
10	▲	neu	Links Expansion Pack	Microsoft

Quelle: Amazon USA

Gewinner

der Ausgabe: PC CD-ROM



Benedikt Heintel, Hagen

erhält ein Spiel

Operation Flashpoint

(Test des Monats 7/2001)

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	1. 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
Adventure			
Buffy – The Vampire Slayer	Action-Adventure	The Collective	2. Quartal 2001
Call of Cthulhu	Action-Adventure	Headfirst	2. Quartal 2002
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	Microprose	4. Quartal 2001
Motor City Online	Rennspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2001
Sega GT	Rennspiel	Sega	September 2001
Stunt GP	Rennspiel	Team 17	3. Quartal 2001
World Sports Car	Rennspiel	Empire	3. Quartal 2001
Rollenspiel			
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
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	3. Quartal 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
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	3. Quartal 2001
Battle Realms	Echtzeitstrategie	Liquid	Oktober 2001
Commandos 2	Echtzeitstrategie	Pyro Studios	August 2001
Empire Earth	Echtzeitstrategie	Stainless Steel Studios	3. Quartal 2001
Frontierland	Aufbaustrategie	Jowood	3. Quartal 2001
Orb	Rundenstrategie	Strategy First	3. 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	Lucas Arts	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	Februar 2002
Der Planer	WiSim	Phenomedia	November 2001
Fußballmanager 2002	Sportmanager	EA Sports	Oktober 2001
Industriegigant 2	WiSim	Jowood	August 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 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]–16[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
  0190-77 18 83 — Mo-Fr 11[00]–19[00]
  0190-77 18 82 — (technische Fragen)
- **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 40-39 70 33 33 — Mo-Do 15[00]–20[00]
  01 90-5 89 70 33
- **Vivendi Universal** www.vivenduniversalinteractive.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 Verbindungskosten noch zusätzliche Kosten anfallen.

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* Anstoß 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™

=

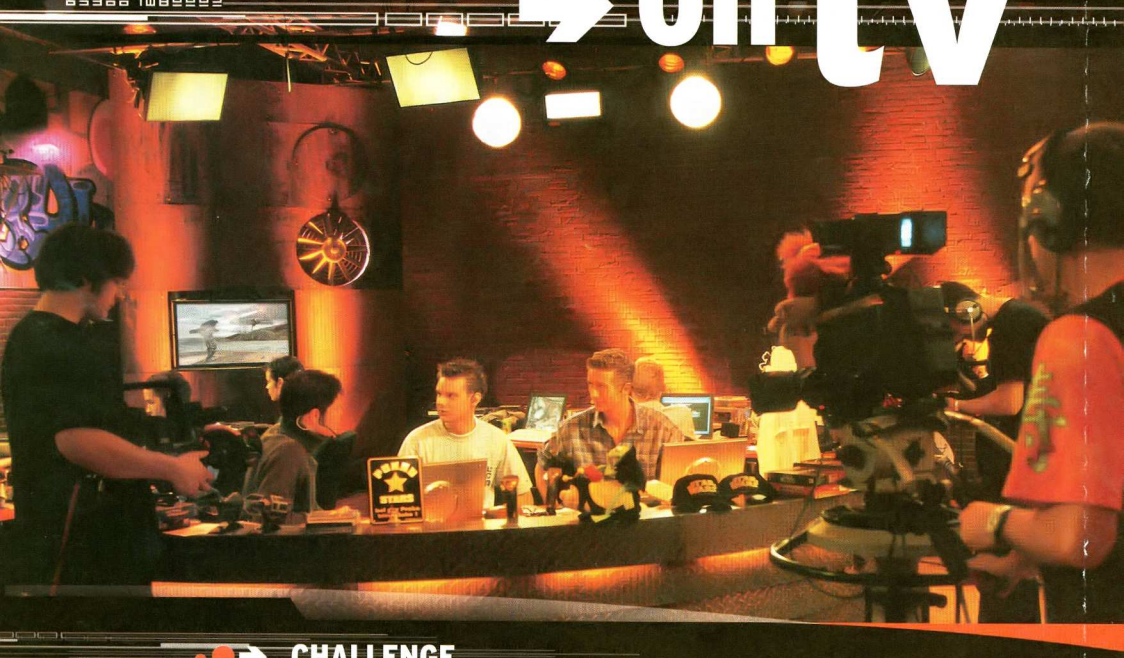


Indiana Jones kehrt zurück in einer fantastischen Adventure-Collection mit den Teilen 3 bis 5. Ein Muss für echte Indy-Fans!

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



CHALLENGE

Jeden Abend messen die Netzreporter ihr Können in der Challenge. Welcher Powergamer hat mehr drauf? Ihr entscheidet, wer von den Jungs in den virtuellen Ring steigt und sich im Nahkampf, z.B. beim Skaten oder Boxen beweisen muss. Setzt auf den richtigen Netzreporter und räumt unsere Preise ab!

DOWNLOAD

Ihr braucht die neuesten Demos, die besten Patches und erstklassige Movies? Kein Problem! Kommt in unseren Download-Bereich und zieht Euch alles von unserem Download-Server. Kein hektisches Surfen auf x-verschiedene Seiten mehr. Bei uns gibt es die topaktuellen Sachen auf einen Klick – kostenlos versteht sich!

ZIGGY SPACERAT

Ziggy ist Kult! Seit Jahren ist sie DAS Symbol der Games-Szene und jetzt auch das offizielle GIGA GAMES-Maskottchen. Erlebt mit Ihr jede Woche neue skurrile Weltraum-Abenteuer – aber Vorsicht: Sie ist klein, haarig, ein bisschen hinterhältig und macht von der Schusswaffe Gebrauch!

LAN PLAN

Die wichtigsten LAN-Parties im Überblick. Was geht ab in Deutschland, Schweiz oder Österreich? Sucht Ihr eine Party im kleinen Kreis oder das Mega-Event mit mindestens 1.000 Zockern? Bei uns ist alles dabei mit vielen Background-Infos zu jeder Party - täglich aktualisiert!

GIGA GAMES

Die erste tägliche Livesendung über Computer- und Videospiele auf Deinem Fernseher und im Internet.

NBC EUROPE

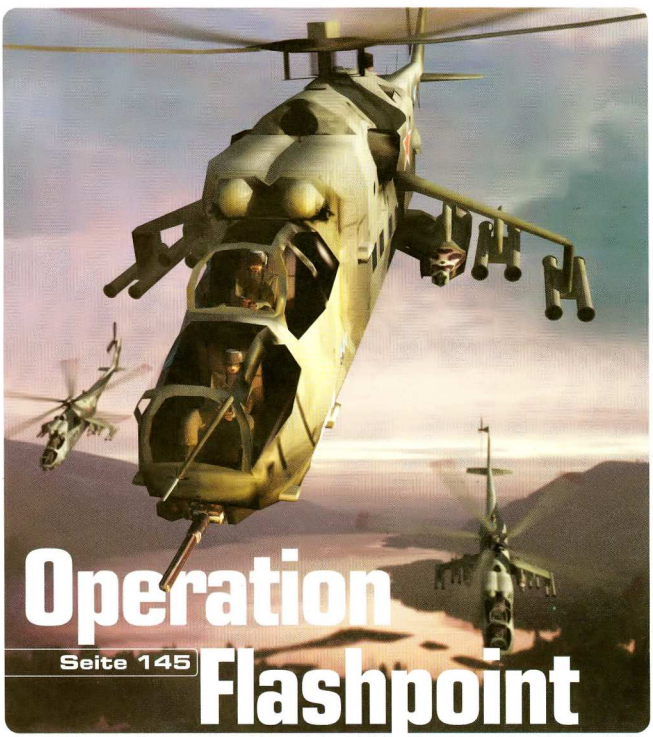
22:00 Uhr

MONTAG - FREITAG

GIGA.DE

PC ACTION Spieletipps

8/2001



Operation Flashpoint

Seite 145

Ausgetrickst



Besitzen Sie ein Englisch-Deutsch-Wörterbuch? *Wenn ja, steht einer Karriere als Spieleübersetzer nichts mehr im Wege. Diesen Eindruck kann man jedenfalls gewinnen, wenn man sich die Stilblüten einiger deutscher Versionen so ansieht. Jüngstes Beispiel: Operation Flashpoint. Ein unbestritten gutes Spiel, dessen deutsche Texte jedoch Unverständnis oder schallendes Gelächter hervorrufen. Was stellen Sie sich denn unter „M-16 Explosion" vor? Ein detonierendes Sturmgewehr? Im Englischen heißt es „burst" (Übersetzung: Feuerstoß, Salve oder Bruch; zerplatzen, brechen oder explodieren). Wer dann – in der Hoffnung, etwas lichtvollere Einblicke in das Themenfeld Sturmgewehre zu erlangen – zum Handbuch greift, liest zum M-16 Folgendes: „In diesem Schussmodus werden drei Runden in schneller Folge abgefeuert." Ah ja – gefeuerte Runden (engl.: round – Patrone, Schuss) – alles klar. Wenigstens steht Operation Flashpoint nicht alleine da. In Drakan hieß die Keule „Verein" (engl. club) und in Fallout 2 sah man einen „hochgestellten Teller" (engl.: raised plate – gemeint war eine hervorstehende Kachel). Ein Hoch auf die Übersetzer (engl.: „A high on the oversetters).*

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 145
Komplettlösung

Half-Life: Blue Shift 143
Allgemeine Spieletipps

Thema Technik

SCSI-Laufwerke 161

Kurztipps

Conflict Zone 159
Counter-Strike 160
Desperados 159
Half-Life: Blue Shift 160
Tribes 2 160
Tropico 160
Z: Steel Soldiers 159

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
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
Half-Life: Blue Shift	Allgemeine Tipps	8/2001
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
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
Operation Flashpoint	Komplettlösung	8/2001
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

Half-Life: Blue Shift

Und wieder geht es in die Black-Mesa-Fabrik. Nun allerdings als Mitglied der Blauen Schicht des Wachpersonals. Mit unseren Tipps und Tricks kommen Sie garantiert unbeschadet zum verdienten Feierabend.



Hoch hinaus: Um nach oben zu gelangen, müssen Sie an diesem Kontrollpult die beiden Aufzüge so bewegen, dass Sie über die Kisten an die Leiter kommen.

Der Start: Wie gelange ich über das Gitter?

Nachdem Sie über den Schreibtisch geklettert sind und so größere Schäden durch die Säure auf dem Boden verhindert haben, geht es in den kleinen Raum. Dort klettern Sie die Leiter hinauf und sprechen mit dem Wissenschaftler, der dort versteckt ist. Er gibt den Hinweis, dass Sie durch den Abwasserkanal müssen. Um dorthin zu gelangen, müssen Sie wieder hinunter und über das Gitter. Sie kommen drüber, indem Sie den Bürostuhl davor schieben und draufsteigen. Mittels einer Art Seilzug überwinden Sie den Abgrund und betätigen den Schalter für die Tore, die sich hinter einer kleinen Tür im Norden verbergen. Da das nördliche Tor sich nicht öffnen lässt, müssen Sie nach Süden. Sie gelangen zu zwei Hebebühnen. Sie müssen die Schalter am Kontrollpult so einstellen, dass Sie von der ersten Bühne auf die Kiste und von dort auf die zweite Hebebühne springen können. Nun können Sie die Leiter nach oben klettern.

Wie komme ich durch den Müllzerkleinerer im Wasser?

Wenn Sie versuchen durchzuschwimmen, werden Sie schnell das Spielende erleben. Sie müssen den Müllvernichter auseinandersprengen. Nachdem Sie im Abwasserkanal gleich am Anfang zwei Ventile betätigt haben, geht es weiter eine Leiter hinauf und links. Dort finden Sie einen Knopf, der auf der anderen Seite einen Fahrstuhl herbeizaubert, auf dessen Ladeluke ein Fass mit Sprengstoff steht. Gehen Sie den Weg zurück und überqueren Sie am Anfang des Kanals den Steg, die Leiter links hinauf und schwimmen Sie durch das zerschlagene Fenster im Becken. Vorsicht vor den Aliens, die an der Decke hängen! Öffnen Sie das Ventil, so dass das Becken mit Wasser gefüllt ist. Schwimmen Sie wieder aus dem Raum heraus und springen Sie von einem Fass auf den Rand. Dort liegt Munition. Da die Brücke im nächsten Raum zerstört ist, müssen Sie über das Rohr klettern. Nach einigen Metern kommen Sie zu einem Fahrstuhl. Diesen aktivieren Sie, indem Sie ein Stück weiter einen Schalter betätigen. Nun stehen Sie beim Sprengstoff-Fass und können es ins Wasser schieben, so dass der Müllvernichter gesprengt wird.

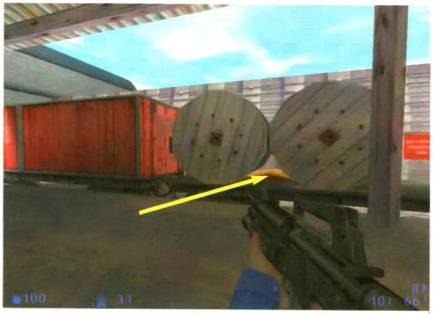
Was muss ich im dampfenden Raum machen?

Im Kapitel „Captive Freight" klettern Sie die Leiter hoch und erblicken einen Lastwagen. Vorsicht, dieser wird von zwei automatischen Geschützen umrahmt. Trotzdem lohnt es sich, den Wagen zu betreten. Im Innenraum finden Sie einiges an Munition und Dynamit. Gehen Sie anschließend durch die Tür zum Lagerhaus. Am Auto liegt die Magnum. Sie gelangen zu einem vor Dampf nur so sprühenden Raum. Die Sichtweite ist nahe null. Wenn Sie sich jedoch ein Stück vorwagen, finden Sie einen Schalter an der Seite, der die Dampfstrahler ausschaltet. Gehen Sie weiter, bis Sie mit dem Fahrstuhl in den Keller fahren können. Neben den Aliens müssen Sie auch auf die elektrischen Strahlen achten. Weiter geht es durch das Rohr, das aus der Decke ragt. Sie kommen in dieses Rohr, indem Sie die große Kiste davor stellen und einfach hochspringen.

Wo finde ich nur Dr. Rosenberg?

Nachdem Ihnen der sterbende Wissenschaftler von Dr. Rosenberg erzählt hat, geht es auf die Suche. Gehen Sie durch das Treppenhaus in ein kleines Lager im ersten Stock. So kommen Sie durch einen weiteren Raum ins Freie. Achten Sie auf die





Zerschießen Sie diese Keile, um die großen Kabeltrommeln aus dem Weg zu räumen und in den Wagon zu gelangen.



Alles auf Rot: Den blauen Wagon sollten Sie tunlichst nicht öffnen. Im roten sind die Wissenschaftler.

vielen heranstürmenden Soldaten. Über die Mülltonne und einen Reifen gelangen Sie in den zweiten Stock, wo Sie zum Sicherheitsbüro müssen. Dort gibt es nämlich massig Munition, um die weiteren Abenteuer zu überstehen. Weiter geht es zum kleinen Bahnhof, wo Sie erst einmal wieder einige Soldaten aus dem Weg räumen müssen. Nun erblicken Sie zwei Wagons, einen blauen und einen roten. Wenn Sie lebensmüde sind, öffnen Sie beide, ansonsten finden Sie lediglich im roten Wagon einige Wissenschaftler, während der blaue Wagen voller Aliens ist. Durch die Tür rechts neben dem roten Wagon kommen Sie zur nächsten Verladestation. Auch hier warten Soldaten auf Sie. Den roten Wagon in diesem Areal öffnen Sie, indem Sie die Keile zwischen den riesigen Rollen wegschießen. Befreien Sie den Wissenschaftler und ziehen Sie weiter durch das durch eine heftige Schießerei geöffnete Tor. Den Panzer in diesem Bereich setzen Sie mit der Bazooka außer Gefecht, die Sie in dem Lastwagen finden. Nun rennen Sie durch die Tür hinter dem Wagon mit dem Panzer. Sie erblicken einen weiteren Wagon mit vier Gasflaschen, die Sie in die Luft sprengen. Durch das Loch kommen Sie zu einer Drehscheibe und schalten die Wachen dort aus. Bewegen Sie die Scheibe im Kontrollraum und öffnen Sie Tor 5. Fahren Sie mit dem Zug aus Tor 5 und öffnen Sie den Wagon. Sie haben Dr. Rosenberg gefunden. In der Folgezeit müssen Sie auf den Doktor achten. Setzen Sie ihn also nicht gefährlichen Feuergefechten aus, sondern gehen Sie stets vor dem Wissenschaftler in einen Raum. Er führt Sie anschließend wieder zurück. Dabei zeigt er auf eine unscheinbare Wand, durch die Sie brechen müssen, um zurückzugelangen.

Wie verlasse ich den Alienplaneten wieder?

Nach einigen Hüpfeinlagen auf dem Alienplaneten gelangen Sie zu einer Ebene, in der ein riesiger Kristall auf Sie wartet. Daneben steht ein Kontrollpult. Schalten Sie als Erstes die blaue Kiste an, damit wieder Strom fließt. Gehen Sie nun zu den beiden Schaltern und drehen Sie dran, bis beide Kontrolllampen grün aufleuchten. Nun flüchten Sie so schnell es geht in den kleinen Gang und klettern dort durch das Loch in der Decke, um nach oben zu gelangen. Achtung: Am Ende des Ganges warten einige Aliens auf Sie. Erledigen Sie die Unholde und laufen Sie weiter nach oben, bis Sie das Transportfeld erblicken. Springen Sie schnell in das Feld, da es möglich ist, dass es zusammenbricht und so das Spiel beendet wäre. Nun kommen Sie zurück zu Rosenberg.

Das Finale: Wie komme ich über das Kühlwasser?

Um die Tür zur Kühlmittelpumpe zu durchbrechen, müssen Sie das fehlende Stück der Zündschnur ersetzen. Dies tun Sie mittels eines in der Nähe stehenden Fasses. Pumpen Sie anschließend das Kühlmittel im Kontrollraum ab und fahren Sie mit dem Fahrstuhl abwärts. Überbrücken Sie das fehlende Stück der Brücke mit den beiden Fässern, die auf dem Boden stehen. Nun geht es wieder hoch, Kühlwasser wieder ins Becken und über die improvisierte Brücke. Wenn Sie mit Dr. Rosenberg zusammentreffen, wird er Sie anleiten, damit Sie wieder auf die Erde katapultiert werden können. Ziemlich schnell ruft der Doc um Hilfe, da es Kühlprobleme gibt. Laufen Sie deshalb schon vorher zum Notventil. Wenn Sie dieses betätigen, erscheinen noch einmal einige Aliens, also Vorsicht! Ist alles wieder im grünen Bereich, gehen Sie zurück in den Kontrollraum und helfen dem Doc, das Ende des Spiels herbeizuführen. Erst wenn alle Wissenschaftler weg sind, dürfen auch Sie gehen. Die Schicht ist vorbei!

Thorsten Seiffert



Jump & Run: Auf dem Alienplaneten müssen Sie in bester Jump&Run-Manier über die Felsen springen.

Komplettlösung

Operation Flashpoint

Die Grundlagen haben Sie in der letzten Ausgabe gelernt. Jetzt gilt es, sich auf dem Schlachtfeld der Kampagne zu behaupten.

Kriegsgeschehen

Was muss ich über den Missionsverlauf wissen?

Sie können eine Mission mehrmals spielen und werden dabei feststellen, dass sie unter Umständen jedes Mal anders verläuft – je nachdem, wie erfolgreich jede Einheit ihre Aufgaben im jeweiligen Auftrag erfüllt. Treffen zum Beispiel Ihre unterstützenden Einheiten ihre Ziele nicht, müssen Sie mehr Gegner abwehren oder umgekehrt. Somit gibt es keine allgemeingültige Musterlösung. Allerdings besitzt jede Mission eine Grundstruktur. Mithilfe von strategischen Karten versuchen wir, Ihnen dieses Wissen zu vermitteln, damit Sie es entsprechend im Spiel umsetzen können.

Insel Everon

Mission: Flashpoint

Art: Infanterieangriff auf Morton
Unterstützung: M1A1, Cobras
Verlauf: Mission endet nach der Einnahme von Morton

Lösung: Bleiben Sie während des Angriffs bei Ihrer Gruppe. Viele Gegner werden schon von anderen US-Streitkräften ausgeschaltet.

Mission: Combined Arms

Art: Infanterieangriff auf das Dorf Regina
Unterstützung: Mehrere Infanterietrupps, M113, M1A1 und M60
Verlauf: Mission endet nach dem Rückzug aus dem Ort Regina

Lösung: Sie greifen Regina über die linke Flanke an. Achten Sie auf Gegner, die aus der Stadt in den Wald flüchten. Sobald Regina eingenommen wurde, werden per Funk russische Panzer aus Süden gemeldet. Trotz der eigenen Panzerunterstützung bleibt Ihnen nur der Rückzug nach Norden.

Mission: Camping

Art: Nachschub und Versorgung – Patrouille
Unterstützung: M113
Verlauf: Erst nach diversen Fahreinsätzen folgt ein kurzer Kampfeinsatz im Wald.

Lösung: Nachdem Sie den Infanteriezug abgesetzt haben, geht's auf Patrouille. Im Wald treffen Sie auf zwei Infanterietrupps. Nachdem der erste Trupp ausgeschaltet wurde, kommt ein M113 zur Unterstützung herbei.

Mission: Alert (schwer)

Art: Infanterieangriff
Unterstützung: M113, Infanterietrupp
Verlauf: Mission endet nach der Vernichtung aller Gegner

Lösung: Schnappen Sie sich das MG aus dem Zelt. Es ist bei dieser Mission äußerst nützlich – vorausgesetzt, Sie können damit umgehen. Ein M113 bringt Ihren Trupp zum Ort des Geschehens. Sobald Sie aussteigen, geht die Action los – links und rechts von der Straße haben sich russische Soldaten verschanzt. Rücken Sie vor und behalten Sie die Hänge westlich von Ihnen im Auge. Speichern Sie ab, nachdem Sie einige Feinde erledigt haben, und warten Sie auf die unterstützende Infanterietruppe

Mission: Montignac Must Fall (schwer)

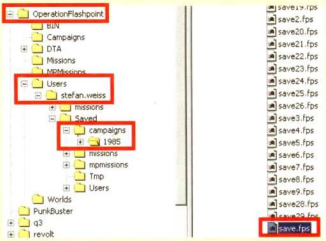
Art: Infanterieangriff bei Nacht – Flucht im Lkw
Unterstützung: Zwei Infanterietrupps
Verlauf: Nach der Befreiung Montignacs wird ein Rückzug befohlen. Ihr Lkw gerät in Provins in einen Hinterhalt.

Lösung: Dies ist Ihr erster Nachteinsatz. Sollten Sie Sichtprobleme haben, stellen Sie die Gamma-Korrektur in den Video-Optionen möglichst hoch. Da Sie über einen Granatwerfer verfügen, können Sie auch eine Leuchtrakete einsetzen. Nach der Befreiung des Dorfes geht es mit neuen Befehlen weiter Richtung Provins. Ihr Lkw wird kurz vor Provins auf Höhe der Tankstelle angegrif-

Speichertrick

Richtig knifflig wird Operation Flashpoint, weil Sie immer nur einen Speicherplatz pro Mission zur Verfügung haben. Ansonsten sind Sie auf das automatische Speichern angewiesen. Es gibt aber einen Trick, dies zu umgehen.

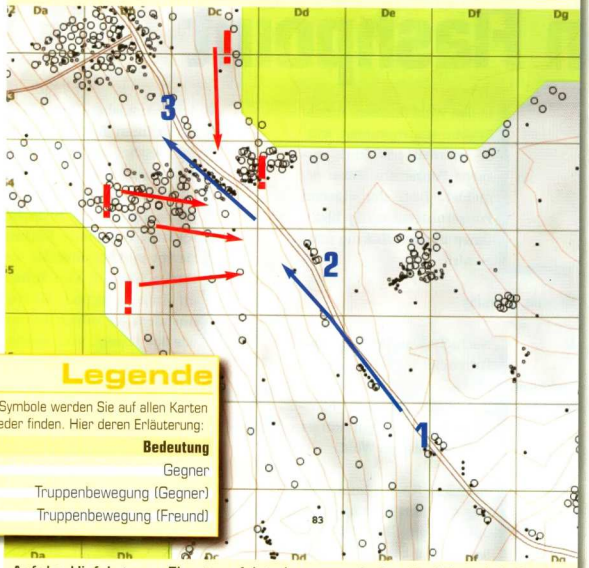
Nachdem Sie Ihren Spielstand angelegt haben, drücken Sie bei laufender Mission die ALT- und TABULATOR-Taste, um das Spiel vorübergehend zu verlassen. Keine Bange, der Spielfluss wird dadurch angehalten. Öffnen Sie nun mit dem Explorer in Ihrem Spielverzeichnis den Ordner „\Users\vorname.nachname\Saved\Campaigns\1985". Dort ist eine Datei namens „save.fps" zu finden. Benennen Sie diese um (zum Beispiel in „save1.fps"). Wenn Sie jetzt wieder ins Spiel zurückkehren, können Sie einen Spielstand anlegen, wenn Sie möchten. Wenn Sie später einen alten Spielstand benutzen wollen, müssen Sie die geänderte Datei wieder in „save.fps" umbenennen.



Schlagen Sie der Programmierung durch Umbenennen der Spielstanddatei save.fps ein Schnippchen.



Mission: Alert



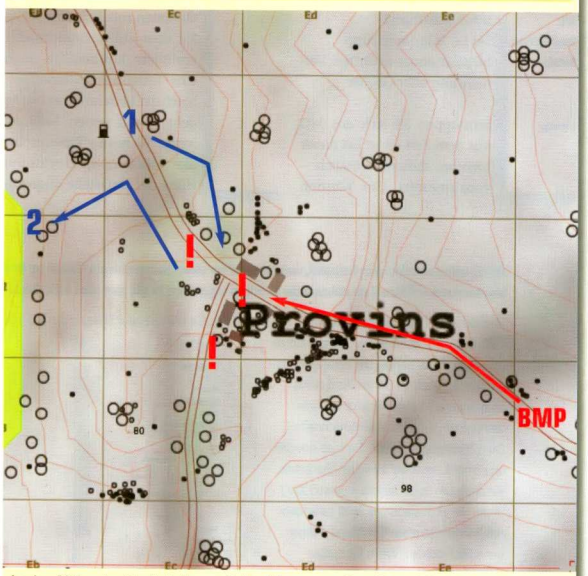
Legende

Folgende Symbole werden Sie auf allen Karten immer wieder finden. Hier deren Erläuterung:

Symbol	Bedeutung
!	Gegner
→	Truppenbewegung (Gegner)
→	Truppenbewegung (Freund)

Auf der Hinfahrt zum Einsatz erfolgt ein automatisches Speichern (1). Sobald Sie aus dem M113 aussteigen (2), pfeifen Ihnen schon die Kugeln um die Ohren. Kämpfen Sie sich in Richtung Rendezvous-Punkt (3) vor, an dem Sie ein Lkw abholt. Die Gegner kommen vor allem aus westlicher Richtung.

Mission: Montignac Must Fall



In der Nähe der Tankstelle gerät Ihr Lkw unter Beschuss (1). Die Gegner sind in der Dunkelheit nur schwer zu erkennen (Gammakorrektur hochsetzen!). Wenn der HIND in Erscheinung tritt, fliehen Sie in den Wald (2).

fen. Sobald alle Gegner erledigt wurden, schickt man Ihnen einen Blackhawk-Hubschrauber, um Sie und Ihre Kameraden abzuholen. Der Hubschrauber wird jedoch von einem feindlichen HIND-Helikopter abgeschossen. Bleiben Sie in Deckung und fliehen Sie in den Wald.

Mission: After Montignac (schwer)

Art: Flucht
Unterstützung: Keine
Verlauf: Der Evakuierungspunkt in Morton wird überrannt – am Ersatzpunkt geraten Sie in Gefangenschaft

Lösung: Sie sind alleine in feindlichem Gebiet. Laufen Sie zunächst geradeaus und schnappen Sie sich von einer der Leichen am Waldrand ein Fernglas. Folgen Sie dann der eingezeichneten Route auf unserer Karte. Beobachten Sie die feindlichen Truppen und bewegen Sie sich erst, wenn die Luft rein ist. Sobald Sie am Evakuierungspunkt im Wald ankommen, werden Sie von Russen gefangen genommen. Sie finden sich danach in einem Zelt wieder. Rebellen greifen Ihre Peiniger an, dabei wird das Zelt manchmal von einer Granate getroffen – rennen Sie daher besser aus dem Zelt heraus und gehen Sie in Deckung.

Mission: Rescue

Art: Geiselbefreiung in Levie
Unterstützung: Anti-Panzer-Einheit „Schwarzer Bär"
Verlauf: Mission endet erst, wenn Sie samt Geiseln im Camp ankommen (Zwei Kämpfe)

Lösung: Benutzen Sie Ihr Fernglas und melden Sie alle Kontakte: Ein Soldat steht am Lkw, eine Zweier-Patrouille marschiert umher, ein Soldat sitzt im UAZ und eine Wache befindet sich rechts von den Häusern hinter einem Baum (schwer zu erkennen!). Visieren Sie einen Gegner an und schießen Sie, sobald der Panzer zerstört ist. Sollten Sie vorher schießen, scheitert die Mission. Wenn Sie zu viel Zeit für die Befreiung benötigen,

kommt von Norden ein russischer Lkw mit Infanterie. Tipp: Schnappen Sie sich ein MG von einem der Gefallenen. Damit können Sie den Lastwagen zerlegen. Nach Ihrer Lkw-Fahrt geht es den Hügel hinauf. Auf der Straße kommt ein weiterer russischer Lastwagen von Norden heran – erledigen Sie die Gegner am besten vom Hang aus mit einigen Granaten oder MG-Salven. Oben auf dem Hügel werden Sie obendrein noch von einem Trupp Infanterie angegriffen. Erledigen Sie die Feinde und gehen Sie zum Camp.

Mission: Undercover

Art: Fahrt mit Lkw zum Hauptquartier der Rebellen
Unterstützung: Keine
Verlauf: Mission ist dann beendet, wenn Sie die Burg erreichen.

Lösung: Die Soldaten der ersten Sperre kann Ihr Beifahrer mit ein paar Flaschen Wodka bestechen, während der Offizier an der zweiten Sperre nicht mit sich reden lässt. Wenn Sie die Sperre umfahren, werden Sie von zwei BMPs angegriffen. Der eigentliche Spielverlauf sieht vor, dass Sie aussteigen, die Soldaten an der Sperre erledigen und zu Fuß durch den Wald zur Burg laufen. Im dunklen Forstgehölz müssen Sie sich einige Schusswechsel mit feindlichen Soldaten liefern. Wenn Sie schließlich die Burg erreicht haben, ist die Mission erfolgreich beendet.

Insel Malden

Mission: Night Patrol

Art: Beschützen Sie den Radar vor feindlichen Angriffen
Unterstützung: Keine
Verlauf: Mission endet nach Abfangen der Speznaz-Einheiten oder der Zerstörung des Radars

Lösung: Nachdem Ihr Chef mit seinem Jeep wieder abgefahren ist, laufen Sie die Dünen südlich des Radars hinauf. Von dort aus haben Sie den besten Überblick über das Areal. Von Osten beziehungsweise Nordosten kommt jeweils ein Speznaz-Soldat herangeschlichen. Setzen Sie entweder das Nachtsichtgerät oder die Signalraketen ein, damit Sie die Gegner entdecken.

Mission: Hold Malden

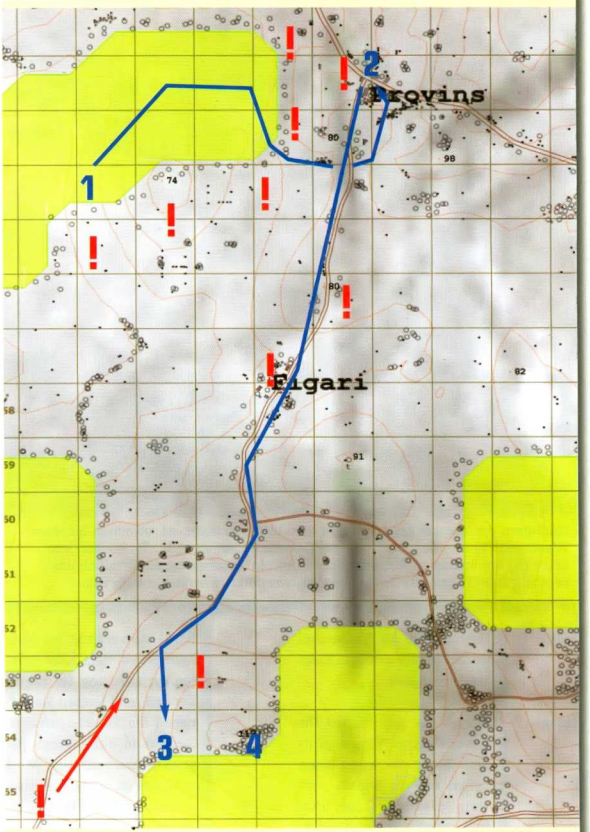
Art: Halten Sie den Hafen.
Unterstützung: M60, M113
Verlauf: Sie müssen vor den übermächtigen Invasoren flüchten.

Lösung: Zu Beginn müssen Sie sich hinter das MG klemmen und die Infanterieeinheiten aufhalten, die vom Strand auf Sie zustürmen. Nach dem Befehl zum Rückzug sollten Sie einem der gefallenen Soldaten am Strand eine Anti-Panzer-Waffe abnehmen, um damit eines oder zwei der Kettenfahrzeuge auszuschalten. Sie erleichtern sich so den Rückzug. Wenn Ihnen die Mission zu schwer ist, können Sie auch gleich nach dem Start der Mission zum Evakuierungsplatz gehen und dort auf das Ende der Mission warten.

Mission: Defender (schwer)

Art: Verminen Sie die Straße, um eine Panzerkolonne aufzuhalten.
Unterstützung: Keine

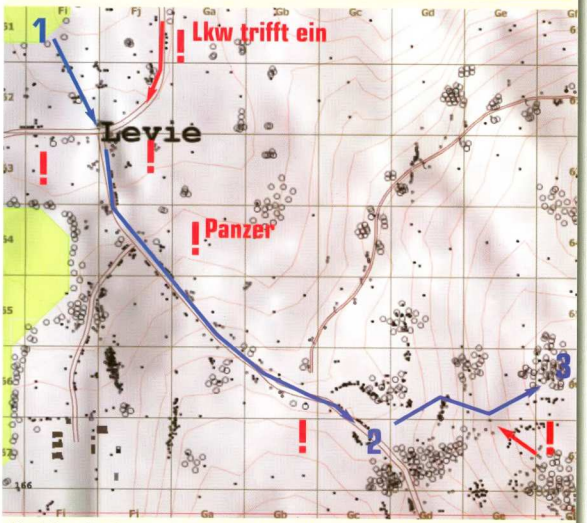
Mission: After Montignac



Schleichen Sie vom Startpunkt (1) durch den Wald und schnappen Sie sich in Provins den Skoda (2). Fahren Sie mit dem Auto möglichst nah an den Wald südlich von Figari (3). Marschieren Sie dann zum Fluchtpunkt (4).



Mission: Rescue



Nachdem der Panzer bei Levie aus dem Weg geräumt ist, stürmen Sie vom Waldrand (1) aus das Dorf, um die Geiseln zu befreien. Im Tal südlich von Levie (2) kommt es zu Feuergefechten mit Infanterietrupps. Der Zielpunkt liegt auf dem Hügel (3). Beim Aufstieg werden Sie erneut angegriffen.

Verlauf: Zerstören Sie die Panzer und warten Sie auf den M113, der Sie dann abholt.

Lösung: Achten Sie darauf, wo Ihr Kollege seine Minen platziert. Legen Sie selber keine Minen auf die Straße, sondern platzieren Sie den Sprengstoff links und rechts daneben. Am Ende sollte die Anordnung der Minen in etwa unserem Beispiel auf der Karte entsprechen. Begeben Sie sich anschließend zu dem Gebüsch, bei dem eine Munitionskiste versteckt ist. Nehmen Sie so viele LAW-Raketen an sich, wie Sie tragen können, und hocken Sie sich neben die Kisten. Verharren Sie dort in Ruhe. Wenn der erste Panzer auf eine Mine gefahren ist, warten Sie noch so lange mit dem Feuern, bis alle Panzer an Ihnen vorbeigefahren sind. Achtung: Aus den zerstörten Panzern springen immer noch Besatzungsmitglieder heraus, die auf Sie schießen. Sie müssen nicht alle Panzer zerstören.

Mission: Tank Training

Art: Training der grundsätzlichen Steuerungselemente eines Panzers

Unterstützung: M1A1

Verlauf: Nach einem Panzertraining werden Sie zu einem Einsatz abkommandiert.

Lösung: Setzen Sie bei der Schießübung das MG ein. Wenn Sie Schwierigkeiten mit der Lenkung eines Panzers haben, sollten Sie den Befehl geben, die Formation zu halten (1-1). Die gegnerischen Panzer erledigt der Abrams für Sie.

Mission: Battle of Houdan

Art: Patrouillieren Sie im Gebiet als Panzer-Kommandant

Unterstützung: Zwei M1A1

Verlauf: Im Gebiet vor dem feindlichen Territorium muss patrouilliert werden.

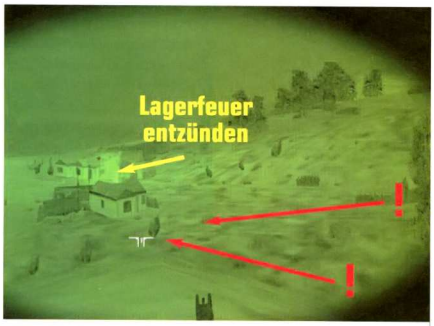
Lösung: Fahren Sie mit den beiden anderen Panzern in Formation. Wenn Sie ein Ziel zugewiesen bekommen, sollten Sie den Verband verlassen und das Ziel angreifen. Stoppen Sie den M60, bevor Sie schießen. Auf diese Weise treffen Sie das Ziel besser. Später müssen Sie einen T80 zerstören. Den Vorstoß in die feindliche Grenzzone können Sie nicht gewinnen.

Mission: Interdiction (schwer)

Art: Verdeckter Einsatz

Unterstützung: Keine

Verlauf: Sie müssen einige Panzer und Infanterieeinheiten eli-



Wenn Sie das Lagerfeuer entzünden, haben Sie eine bessere Sicht und können die anrückenden Gegner nicht verfehlen.



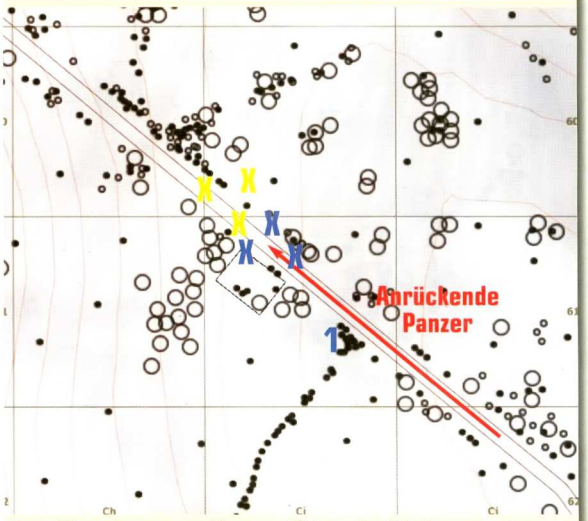
Die Düne ist weit genug von den Panzern entfernt und Sie haben eine hervorragende Übersicht über das Geschehen.

minieren, damit Ihre Kameraden sicher aus dem Gebiet flüchten können.

Lösung:

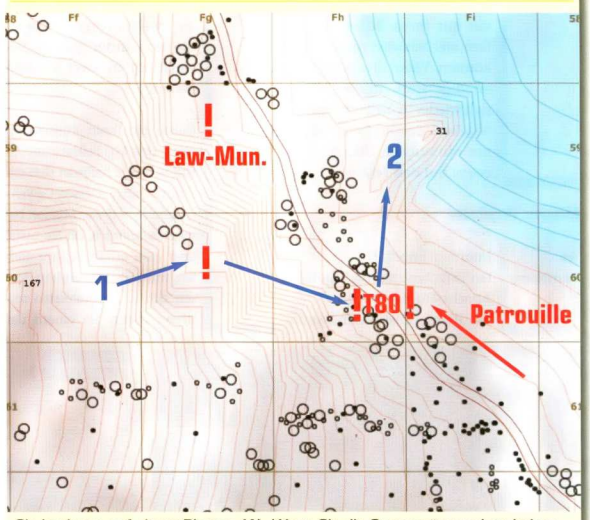
Ändern Sie im Briefing Ihre Ausrüstung und wählen Sie das M21-Scharfschützengewehr. Robben Sie vom Start aus bis zur Kante und schalten Sie von dort die vier Soldaten auf dem unteren Plateau aus. Nehmen Sie von dort unbedingt den Raketenwerfer mit. Arbeiten Sie sich nun weiter vor bis zur Straße. Von dort aus können Sie im Süden einen Panzer sehen, der die Straße bewacht. Achtung, von Zeit zu Zeit taucht ein Jeep auf, aus dem eine Patrouille aussteigt. Sie müssen dann so lange regungslos liegen bleiben, bis die Soldaten wieder einsteigen und davonfahren. Jetzt können Sie die beiden patrouillierenden Soldaten, die sich von Lolisse her nähern, mit dem M21 erledigen und zum Panzer schleichen. Legen Sie den ersten Sprengsatz direkt hinter den Panzer. Achten Sie darauf, dass das Rohr des Panzers nicht auf Sie gerichtet ist, sonst werden Sie entdeckt. Beobachten Sie den zweiten T80, der von Lolisse her patrouilliert. Merken Sie sich den Platz, an dem er kurz hält, um dort einen Sprengsatz zu legen. Den dritten Sprengkörper sollten Sie auf die Straße zwischen den beiden Panzerstandorten legen. Schleichen Sie nun zu der nordöstlichen Düne und zünden Sie die Bomben, wenn beide T80 nebeneinander stehen. Nehmen Sie dann den Raketenwerfer in die Hand, damit Sie einem beschädigten Panzer den Rest geben können. Achtung: Nach der Explosion eilen eventuell die Soldaten von der nördlich gelegenen Munitionskiste herbei.

Mission: Defender



Ihr Anführer platziert seine Minen gemäß den gelben Markierungen – legen Sie Ihre gemäß den blauen Markierungen aus. Erwarten Sie die Panzer bei dem Gebüsch (1).

Mission: Interdiction



Sie beginnen auf einem Plateau (1). Wenn Sie die Sprengsätze gelegt haben, schleichen Sie auf die Düne (2), um von dort aus die beiden Panzer in die Luft zu jagen. Bei der Law-Munition sind noch einige Wachen – also Vorsicht!

Mission: Spearhead

Art: Panzervorstoß als Kommandant

Unterstützung: Zwei M1A1 Abrams

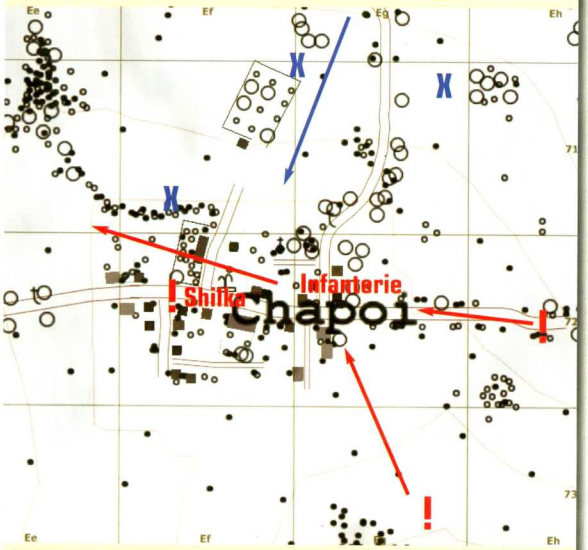
Verlauf: Sie müssen im Panzerverband das Territorium von feindlichen Kräften befreien.

Lösung:

Wechseln Sie zur Innenansicht und drücken Sie die Taste V. Jetzt können Sie mit den Tasten „+“ und „–“ hinein- und herauszoomen. Auf diese Weise entdecken Sie die Soldaten schon aus großer Entfernung. Erledigen Sie vor allem die Panzerabwehrsoldaten (RPG),



Mission: Pathfinder



Nachdem Sie den Shilka zerstört haben, müssen Sie sich zunächst wieder ein Stück zurückziehen. Nutzen Sie beim erneuten Vorrücken nach Chapoi die blau markierten Stellen aus – sie bieten recht gute Deckung und trotzdem genügend Übersicht, damit Sie die Gegner rechtzeitig entdecken.

die mit ihren Raketenwerfern viel Schaden anrichten können. Wenn diese Gegner erledigt sind, müssen Sie sich wieder in die Formation begeben. Sobald neue Gegner auftauchen, feuern Sie zuerst auf den T80.

Mission: Pathfinder

Art: Infanterieangriff

Unterstützung: Ein Infanteriezug und später Apache-Hubschrauber

Verlauf: Bei dieser Mission müssen Sie zwei Shilkas zerstören, die sich unter starker Bewachung in zwei Dörfern befinden.

Lösung: Geben Sie Ihren Kameraden mit Ihrem MG Feuerschutz. In Sainte Marie befindet sich ein Scharfschütze. Dessen Gewehr ist gerade in dieser Mission besonders hilfreich, da Sie meist über eine große Distanz treffen müssen. Die Shilkas lassen sich am bequemsten zerstören, wenn Sie einem der gefallenen Soldaten einen Raketenwerfer entwenden. In Chapoi rücken mehrere Gegnerwellen vor allem aus süd- und südöstlicher Richtung an. Achten Sie auf T80-Panzer.

Mission: Taking Command

Art: Verteidigung von Goisse

Unterstützung: Eine Infanterieeinheit

Verlauf: Zuerst müssen Sie Ihre verstreute Einheit einsammeln und anschließend das Dorf Goisse verteidigen.

Lösung: Verteilen Sie Ihre Mannen in Goisse am nordöstlichen Dorfausgang so, dass die Soldaten mit den LAW-Raketenwerfern in Richtung Norden schauen und die restlichen das Gebiet im Süden bewachen. Höchste Priorität haben die beiden BMPs, die von Norden auf das Dorf zurollen.

Mission: Scouting

Art: Patrouille

Unterstützung: M113

Verlauf: Zerstörung eines Außenpostens und anschließende Patrouille

Besonderheit: Waffenwahl (eingeschränkt)

Lösung: Begeben Sie sich zu der gezeigten Stelle auf dem Screenshot und nehmen Sie Ihr Fernglas zur Hand. Vorsicht: Aus östlicher Richtung werden Sie von einigen Soldaten angegriffen. Schauen Sie nun mit dem Fernglas in das große Waldstück im Norden. Wenn Sie nun auf ein Zelt schauen und die rechte Maustaste drücken, geben Sie einen Funkspruch an das



Bei dem Einsatz kommt Ihnen die Zoom-Funktion zugute. In der Außenansicht sieht alles harmlos aus, doch die Waffenansicht (V-Taste) zeigt, dass auf dem Kamm (1) Gefahr lauert.



Klettern Sie den steilen Berg nordöstlich Ihres ersten Checkpoints hoch. Von dort können Sie mit dem Fernglas das feindliche Lager erspähen.

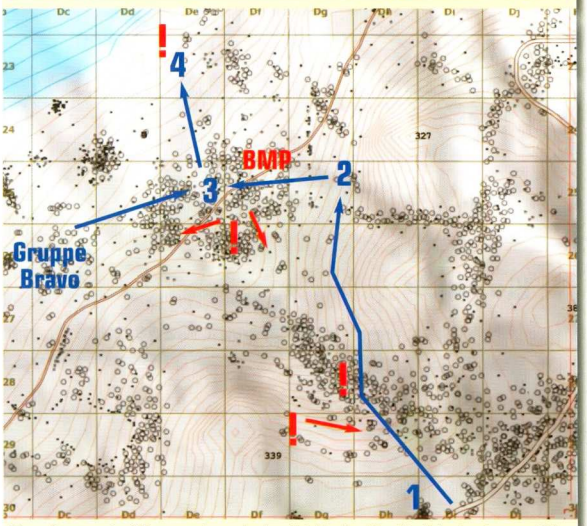
Hauptquartier ab. Kehren Sie anschließend zum Stützpunkt zurück. Achten Sie auf die Gegner, die aus dem Westen über den Hügel laufen. Außerdem greifen einige Soldaten aus nördlicher Richtung an.

Mission: Turning the Tide (schwer)

Art: Infanterieangriff auf das Lager der Russen
Unterstützung: Infanteriezug Bravo
Verlauf: Sie starten auf einem Hügel und müssen in das Tal, um das Lager zu zerstören. Die Mission endet erst, wenn alle Gegner eliminiert worden sind.
Besonderheit: Waffenwahl

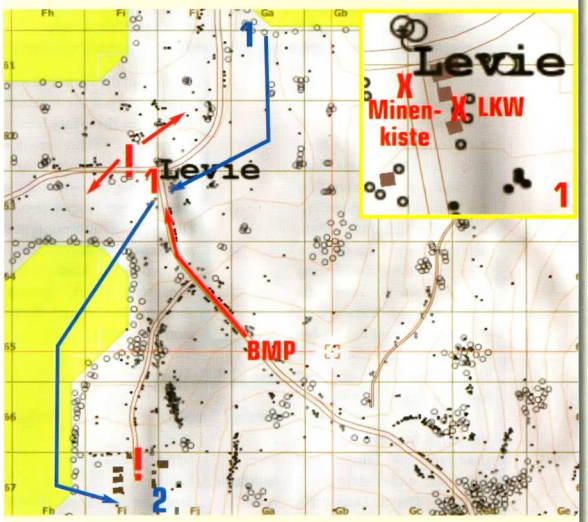
Lösung: Tauschen Sie Ihr M16 gegen ein M21 und nehmen Sie sich einen LAW-Raketenwerfer und drei Raketen dazu.Wenn Sie der Lkw abgesetzt hat, schicken Sie den gesamten Trupp ca. 200 Meter abwärts in das Tal. Peilen Sie mit Ihrem M21 den westlichen Hügelkamm auf der linken Seite an und erledigen die heranstürmenden Truppen. Halten Sie sich im Tal nordöstlich, um das Lager etwas zu umgehen. Nachdem Sie Gruppe Bravo davon unterrichtet haben, dass das Tal gesäubert ist, befehlen Sie gleich danach den Angriff für Ihre unterstützenden Truppen. Halten Sie währenddessen nach den BMPs Ausschau und zerstören Sie wenigstens einen. Befehlen Sie dann Ihrer Gruppe den Angriff von Nordosten. Geben Sie ihnen mithilfe Ihres M21 Deckung. Bleiben Sie dann auf Ihrer Position und erledigen Sie die heranstürmenden Gegner. Achten Sie darauf, dass Ihr Trupp in Ihrer Nähe ist und Ihnen die Flanken und den Rücken deckt. Wenn das Lager geräumt ist (Funkmeldung), müssen Sie noch zum Strand im Nordosten laufen. Dort halten sich noch einige Soldaten auf, die Sie eliminieren müssen.

Mission: Turning the Tide



Vom Startpunkt (1) aus geht es in das Tal hinein. Nordöstlich des Lagers (2) haben Sie die beste Position, um die Gegner anzugreifen. Stürmen Sie von dort das feindliche Lager (3). Zum Schluss müssen Sie noch zum Strand (4).

Mission: Saboteur



Schleichen Sie unbemerkt vom Wald (1 blau) nach Levie (1 rot). Wenn Sie dort das Depot zerstört haben, schlagen Sie sich durchs Unterholz bis zur Panzerbasis (2). Bewegen Sie sich nur bäuchlings zu den Panzern.

Insel Everon

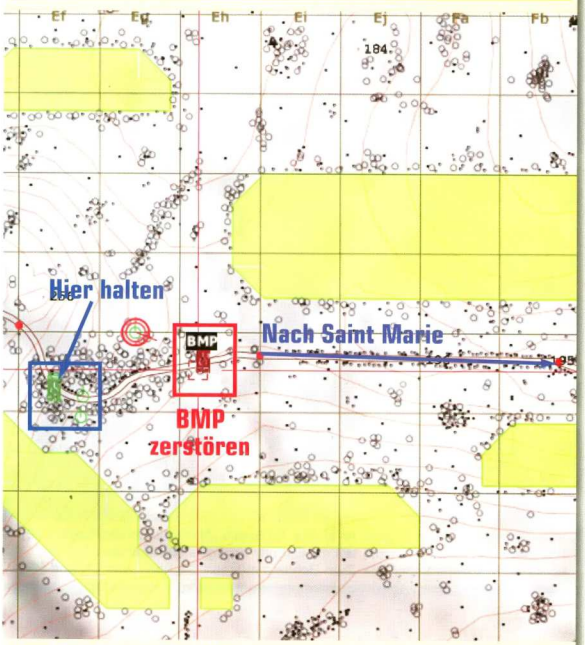
Mission: Saboteur

Art: Verdeckter Einsatz
Unterstützung: Keine
Verlauf: Schleichen Sie in das feindliche Camp und zerstören Sie so viele Panzer wie möglich.
Besonderheit: Waffenwahl

Lösung: Rüsten Sie Ihren Scharfschützen mit dem M21 aus und gehen Sie in Richtung des Dorfes. Achten Sie da-



Mission: Guardian



Wenn Sie den versteckten BMP nicht zerstören, wird Ihr Konvoi auseinandergenommen. Dieser Gegner erwartet Sie allerdings nur auf der Nordroute.

rauf, nicht von den Patrouillien entdeckt zu werden. Beobachten Sie das Dorf mit dem Fernglas, um die Position der Munitions-Lkws ausfindig zu machen. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich das Waffendepot. Schalten Sie die Wachen aus großer Entfernung aus. Suchen Sie dann die Kiste mit den Minen und nehmen Sie zwei davon heraus. Legen Sie die beiden Minen auf die Straße und machen Sie sich aus dem Staub. Wenn der BMP wieder durch das Dorf fährt, explodieren die Minen und zerstören außer dem BMP auch das Depot. Laufen Sie anschließend in den großen Wald im Westen. Gehen Sie durch den Wald nach Süden, bis Sie am Ende des Camps angelangt sind. Sie müssten nun schon die Panzer sehen, die auf dem Hof stehen. Legen Sie sich auf den Boden und schleichen Sie sich an die Panzer heran. Achten Sie auf die Patrouille, die um den Platz herum marschiert. Schießen Sie nicht, da dies zum Alarm führt. Legen Sie zwischen die aufgereihten Panzer jeweils eine Verzögerungsmine und schleichen Sie davon. Wenn Sie genügend Abstand haben, jagen Sie die Sprengsätze in die Luft und laufen zum Waldrand.

Insel Malden

Mission: Guardian

Art: Schutz eines Konvois

Unterstützung: Keine

Verlauf: Begleiten Sie einen Munitionstransport zum Flughafen.

Lösung: Steigen Sie als Fahrer in den M113 und befehlen Sie Ihrer Truppe, dass sie ebenfalls in dieses Fahrzeug einsteigen soll. Wenn der Konvoi das Dorf erreicht hat, setzen Sie sich mit Ihrem Fahrzeug davor und geben das Kommando zur Weiterfahrt. Achten Sie darauf, dass der Konvoi Sie nicht überholt. Halten Sie Auschau nach lauernden Soldaten links uns rechts der Straße. Biegen Sie bei der ersten Kreuzung links und bei der zweiten Kreuzung rechts ab. In Larche werden Sie schon von einigen Russen erwartet, die mit der Unterstützung Ihrer Bordkanone schnell beseitigt sind. Jetzt brauchen Sie nur noch der Straße zu folgen. Falls Sie der nördlichen Route folgen (an der zweiten Kreuzung links weiter), müssen Sie sich einem BMP im Planquadrat EH 27 stellen. Halten Sie dazu auf der abschüssigen Straße an und steigen Sie mit Ihren beiden Panzerabwehrsoldaten aus dem M113. Spähen Sie den BMP aus und geben Sie den Feuerbefehl.

Insel Everon

Mission: Return to Eden (schwer)

Art: Starten Sie einen Landungsangriff auf Eden

Unterstützung: Zwei Trupps Infanterie und zwei AH1-Cobra

Verlauf: Nehmen Sie den ersten Hügel ein und stürmen Sie anschließend den Flughafen.

Lösung: Bei dieser Mission kommt es vor allem auf das richtige Timing an. Nachdem Sie den Hügel eingenommen haben, müssen Sie den Flughafen stürmen. Besorgen Sie sich zuerst eine panzerbrechende Waffe von einem Gefallenen und marschieren Sie dann in Richtung Westen. Bleiben Sie dabei so dicht am Wasser, dass Sie von den feindlichen Einheiten nicht entdeckt werden. Zerstören Sie im Alleingang den Shilka und rufen Sie dann die Luftunterstützung. Warten Sie mindestens 30 Sekunden und befehlen dann den gemeinsamen Angriff mit Team Bravo und Charlie. Wenn Sie den richtigen Zeitpunkt erwischt haben, werden die Panzer von

den Hubschraubern zerstört und die anderen Teams erledigen mit Ihrer Unterstützung die feindliche Infanterie. Achtung: Flüchtende Russen können sich im westlichen Wald versteckt halten (mit Fernglas absuchen).

Mission: Hind Attack (schwer)

Art: Verdeckter Einsatz
Unterstützung: Drei Spezialeinheiten
Verlauf: Machen Sie das versteckte Lager der Russen ausfindig und zerstören Sie so viel wie möglich.

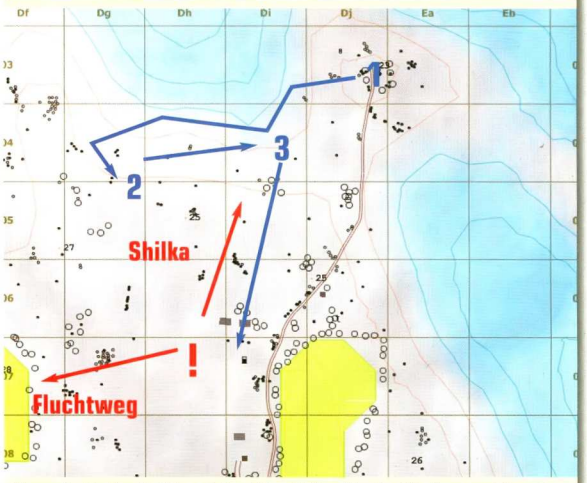
Lösung: Befehlen Sie Ihren Leuten Feuerpause und schleichen Sie nach Morton. Dort steht in der Nähe der Kirche ein verlassener Skoda. Fahren Sie damit zum Ortsausgang und warten Sie, bis ein Lkw an Ihnen vorbeifährt. Folgen Sie ihm und biegen Sie bei dem Feldweg kurz vor Figari nach rechts ab. Wenn Sie den Wald erreichen, steigen Sie mit Ihren Männern aus und pirschen Sie sich nach Norden durch den Wald. Von dort aus können Sie unbemerkt in das Lager schleichen. Jetzt haben Sie zwei Möglichkeiten, um das Lager platt zu machen. Schleichen Sie in das Lager und sagen Sie Ihren Kollegen, dass sie ein paar Verzögerungsminen platzieren sollen. Anschließend flüchten Sie in den Wald und jagen das Lager aus sicherer Entfernung in die Luft. Alternativ können Sie sich auch einen HIND schnappen und damit das Lager zerstören. Sie müssen diesen Hubschrauber zum Schluss aber auch zerstören, bevor Sie sich zu einem der drei Aufnahmepunkte begeben.

Mission: Rolling Thunder

Art: Überfall
Unterstützung: Drei M1A1
Verlauf: Durchqueren Sie ein vermintes Gebiet und besetzen Sie Montignac.

Lösung: Befehlen Sie Ihrem Zug, in einer Kolonne zu fahren. Passieren Sie das vermine Gebiet,

Mission: Return to Eden



Sammeln Sie Ihre Kräfte auf dem Hügel (1) und laufen Sie dann am Strand entlang. Schalten Sie alleine den Shilka aus sicherer Entfernung (2) aus, während Ihre Gruppe in Deckung (3) liegt. Starten Sie von dort den Sturmangriff auf den Flughafen. Erledigen Sie auch die flüchtenden Gegner im Wald.

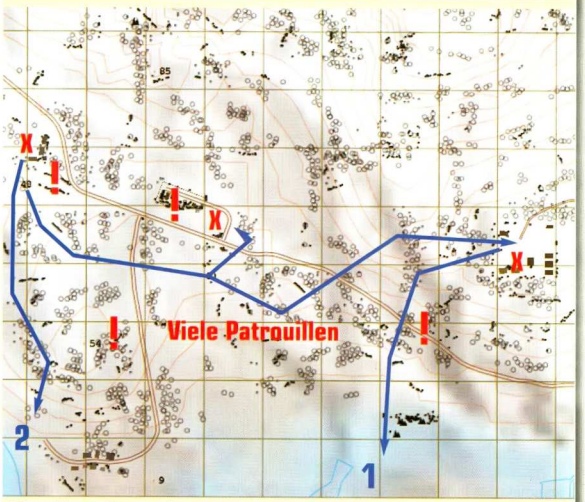
Mission: Hind Attack



Begeben Sie sich vom Start (1) aus zu Ihren Kollegen und schleichen Sie unbemerkt zum Skoda (2). Steigen Sie bei Erreichen des Waldes (3) wieder aus und erledigen Sie die restliche Strecke zum Lager zu Fuß.



Mission: Recon



Marschieren Sie vom Start (1) aus sofort nach Norden, um den BMPs zu entgehen. Sie können die drei Shilkas (X) entweder nur ausspähen oder auch in die Luft sprengen. Für den weiteren Verlauf spielt das keine Rolle. Achten Sie beim Rückzug zum Strand (2) auf die vielen Patrouillen im Feld.

indem Sie dicht am Waldrand im Westen entlangfahren. Erledigen Sie alle Wachen mit dem MG. Wenn Sie den Stützpunkt gesäubert haben, fahren Sie nach Montignac weiter. Fahren Sie weiträumig um das Dorf herum. Konzentrieren Sie sich beim Angriff zunächst auf T80, BMPs und auf die Panzerabwehrsoldaten.

Mission: Airborne

Art: Flugtraining
Unterstützung: Keine
Verlauf: Transportieren Sie zwei Infanterieeinheiten und helfen Sie bei der Zerstörung gepanzerter Fahrzeuge.

Lösung: Fliegen Sie einfach mit dem Hubschrauber zu der markierten Stelle und lassen Sie die Soldaten einsteigen. Sie müssen nicht genau auf der richtigen Stelle landen. Nachdem Sie die zweite Fuhre Soldaten eingesammelt haben, können Sie noch zwei BMPs zerstören. Fliegen Sie dabei am besten dicht über dem Boden und nicht zu schnell, damit Sie genügend Zeit und Spielraum zum manuellen Zielen und Feuern haben.

Mission: Air Superiority

Art: Suchen und zerstören
Unterstützung: Keine
Verlauf: Schalten Sie zusammen mit Ihrem Kommandanten einen Lkw-Konvoi und mehrere gepanzerte Fahrzeuge aus.

Lösung: Wenn Sie bei dieser Mission viele Punkte erhalten wollen, müssen Sie schneller als Ihr Kommandant sein, da dessen Hubschrauber einen sehr guten Bordschützen besitzt. Setzen Sie gegen die Lkws das Maschinengewehr ein und sparen Sie sich die Raketen für die gepanzerten Ziele auf.

Mission: Recon

Art: Aufklärung
Unterstützung: Drei Spezialeinheiten
Verlauf: Durchkämmen Sie das feindliche Gebiet, um drei Shilkas ausfindig zu machen.

Lösung: Laufen Sie nach der Landung sofort in den nördlich gelegenen Wald. So entgehen Sie dem patrouillierenden BMP. Im Zielgebiet befinden sich entlang der Straße von Westen nach Osten drei Ortschaften. Klappern Sie diese Bereiche ab. Benutzen Sie das Fernglas und zusätzlich das Nachtsichtgerät, um die Shilkas zu orten. Wenn Sie alle drei entdeckt haben, laufen Sie zum Strand und rufen per Funk das Boot. Achtung: Auch wenn Sie die Shilkas zerstören, müssen Sie diese in einer späteren Mission noch mal zerstören (Story-Bug).



Wenn Sie manuell feuern, sollten Sie auf jeden Fall die Innenansicht bevorzugen, so können Sie viel besser zielen.



Wenn Sie Ihren Heli gut beherrschen, fliegen Sie im Kreis um den Konvoi herum. So hat Ihr Schütze leichtes Spiel.

Mission: Killdozer

Art: Suchen und zerstören
Unterstützung: Drei M1A1, ein M60 und ein M113
Verlauf: Säubern Sie mit Ihrer Panzerkolonne drei Stellungen der Russen.

Lösung: Sie müssen Ihren Angriff so planen, dass der Zulu-Zug erst nach Ihnen in Levie eintrifft. Wenn Sie Levie erobert haben, fahren Sie zum Hauptquartier der Russen. Behalten Sie die Formation bei und nähern Sie sich nur langsam der Stellung. Feuern Sie schon aus großer Distanz, da feindliche RPG-Soldaten nahe heran müssen, um Sie angreifen zu können. Der schwierigste Punkt der Mission ist die Befestigung. Dort warten feindliche Panzer und Infanterie auf Ihr Eintreffen. Arbeiten Sie sich zu dem Waldstück im Südosten des Hauptquartiers vor. Platzieren Sie sich auf einem Hügel – so haben Sie das ganze Tal im Blick. Erledigen Sie von dieser Position aus die Gegner. Halten Sie an der Stellung. Sie werden später noch von Infanterie angegriffen, die aber schnell aus dem Weg geräumt ist.

Mission: Air Assault

Art: Luftangriff
Unterstützung: Ein AH1 und ein Zug M1A1
Verlauf: Ein Aufklärungsflug führt zu einem Großangriff.

Lösung: Setzen Sie sich als Pilot in den Helikopter. Nachdem Sie dann Ihr erstes Ziel erreicht haben, bekommen Sie einen neuen Auftrag. In einer nahe gelegenen Basis müssen Sie einen Angriff zweier BMPs vereiteln. Anschließend nehmen Sie an einem Großangriff auf Saint Pierre teil. Lassen Sie sich Zeit mit dem Hinflug und warten Sie, bis Ihre Panzer den Shilka aus dem Weg geräumt haben. Nutzen Sie die Zwischenzeit, um im Dogfight patrouillierende HINDs aus dem Weg zu räumen. Wenn diese Gefahr gebannt ist, können Sie die feindlichen Panzer und Infanterieeinheiten in und um Saint Pierre herum eliminieren. Setzen Sie Ihre Bewaffnung sinnvoll ein:

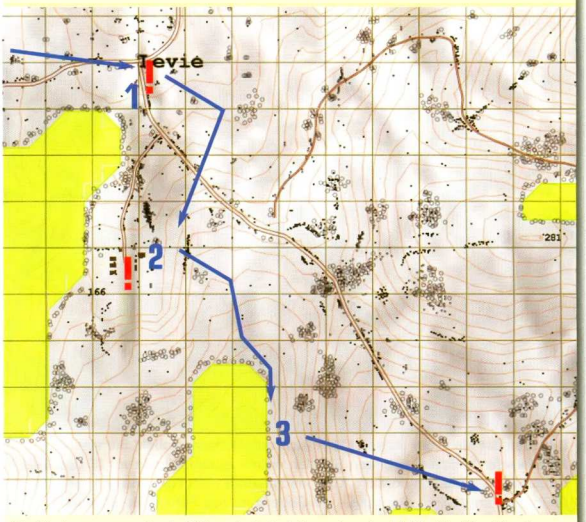
Gegner	Waffe
BMP/Infanterie	Bordkanone/FFAR
T80/T72	TOW
HIND	Bordkanone

Mission: Wake-Up Call

Art: Zerstörung
Unterstützung: Zwei schwarze Sondereinheiten
Verlauf: Zerstören Sie mindestens einen der drei Shilkas und verstecken Sie sich anschließend im Wald.

Lösung: Erteilen Sie Ihrem Team Schießverbot und schleichen Sie nach Norden. Achten Sie auf die vielen Dreier-Patrouillen. Ein Soldat besitzt in der Regel einen Raketenwerfer. Schalten Sie eine Gruppe aus, schnappen Sie sich den Raketenwerfer und tauschen Sie alle Verzögerungsminen

Mission: Killdozer



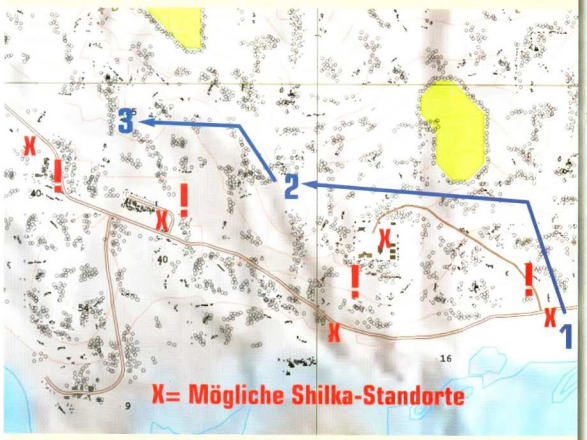
Die Eroberung von Levie (1) gestaltet sich noch sehr leicht. Greifen Sie das Lager (2) nicht von der Zufahrtstraße, sondern von den Hängen aus nordöstlicher Richtung an. Bleiben Sie auch weiter der Straße zur Festung fern und lassen Sie Ihre Panzer am Waldrand (3) Aufstellung nehmen.



Begehen Sie nicht den Fehler, die Festung von der Straße aus anzugreifen. Von dieser Position aus können Sie das gesamte Tal überblicken.



Mission: Wake-Up Call



Begeben Sie sich vom Strand (1) in Richtung Norden. Sobald Sie einen Raketenwerfer besitzen, arbeiten Sie sich weiter zu den Hügeln vor (2 und 3). Kundschaften Sie von dort die Küstenstraße mit dem Fernglas aus, um alle Shilkas zu entdecken. Achtung – die Gegend ist mit Patrouillen überfüllt.

Lösung: Setzen Sie eine Maverick gegen das Boot ein. Mit dem MG ist es nur schwer zu treffen. Fliegen Sie zur Insel weiter und benutzen dort weitere Mavericks gegen die Panzer. Nach kurzer Zeit werden beide A10 abgeschossen und Sie verlieren Treibstoff. Dies ist vom Storyverlauf her so vorgesehen. Versuchen Sie, so viel Höhe wie möglich zu gewinnen und springen Sie dann mit dem Fallschirm ab (aber nicht über dem Meer).

gegen Raketen ein. Begeben Sie sich anschließend in das hügelige Gelände nördlich der Küstenstraße. Von dort haben Sie das Terrain bestens im Blick. So können Sie aus großer Entfernung die Shilkas zerstören. Auf der Karte sind nur zwei Shilkas markiert – den dritten Standort müssen Sie selbst ausfindig machen. Die Standorte können etwas variieren – orientieren Sie sich daher einfach an der Küstenstraße. Achten Sie auf Lagerfeuer – sie verraten den Standort der Shilkas schon von weitem. Bewegen Sie sich vorwiegend liegend vorwärts, um nicht entdeckt zu werden.

Mission: Maverick

Art: Luftangriff
Unterstützung: Zwei weitere A10
Verlauf: Nachdem Sie zwei Boote zerstört haben, müssen Sie sich um die Panzer auf der Insel kümmern.



Von dieser Position aus haben Sie freie Sicht, werden aber auch schnell entdeckt. Die Süd-Variante führt Sie zu einem etwas geschützteren Punkt (1).

Mission: Counter Strike

Art: Angriff und Verteidigung
Unterstützung: Ein Zug Infanterie
Verlauf: Sie müssen eine feindliche Basis überfallen und diese gegen einen Konterangriff schützen.
Besonderheit: Waffenwahl

Lösung: Bevor Sie diese Mission beginnen, sollten Sie sich das M21 aussuchen. Außerdem sollten Sie sich eine LAW auf den Rücken schnallen. Vergeben Sie den letzten LAW an ein beliebiges Mitglied Ihres Teams. Wenn Sie das Lager eingenommen haben, müssen Sie Ihre Leute über das Areal verteilen. Postieren Sie die Soldaten mit Raketenwerfern im Norden, während die restlichen Infanteristen im Süden lauern. Der Sanitäter sollte sich hinter einem Gebäude verschanzen – Sie benötigen eventuell seine Dienste. Den größten Ansturm müssen Sie aus dem Westen erwarten. Wenn der Angriff erfolgreich vereitelt wurde, holen Sie sich Munition vom M113. Besonders wichtig sind dabei LAW-Raketen. Zerstören Sie damit im nächsten Lager den T72.

Mission: Escape from Prison

Art: Flucht
Unterstützung: Keine
Verlauf: Nach einem Flugzeugabsturz werden Sie gefangen genommen.

Lösung: Sie können entweder in den Hubschrauber steigen oder mit dem Jeep flüchten. Letzteres empfiehlt sich nicht, da

Sie der Kampfhubschrauber schnell erledigt. Nachdem Sie im Lager angekommen sind, können Sie sich erneut entscheiden, was Sie machen wollen. Entweder Sie laufen schnell zum Hubschrauber und steigen ein oder Sie folgen dem Soldaten und schnappen sich auf dem Weg eine AK-74 aus einer der Munitionskisten. Wenn Sie sich für den Hubschrauber entscheiden, müssen Sie sich beeilen, da der Gegner schnell schießt. Wenn Sie lieber mit dem Sturmgewehr für Aufruhr sorgen möchten, sollten Sie sich schnell in einem der Gebäude verschanzen, damit Sie den Rücken frei haben. Anschließend können Sie mit dem Jeep flüchten. Nehmen Sie aber einen Raketenwerfer mit, da einige Panzer auf Sie warten. Dieses Problem haben Sie mit dem Hubschrauber nicht. Außerdem verfügt der Heli über einen Kompass.

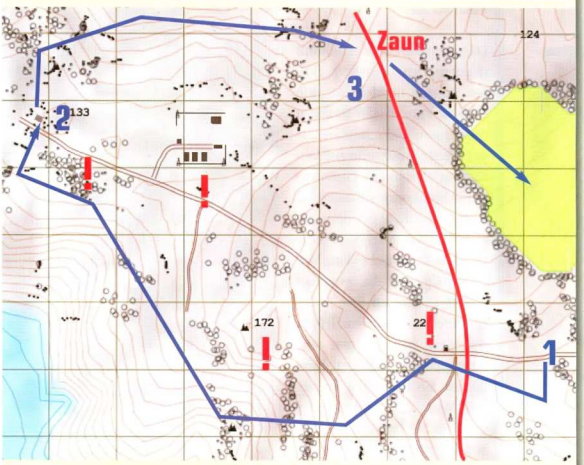
Mission: Incursion

Art: Eindringen, stehlen und flüchten

Unterstützung: Keine

Verlauf: Sie beginnen vor dem Anwesen des Generals und müssen in seine Villa eindringen, sie Codes für die Scud-Rakete sichern und aus der Gegend flüchten.

Lösung: Kriechen Sie zunächst vorsichtig auf den Hügel, um von dort in Ruhe den Torbereich zu beobachten. Warten Sie eine Weile, bis sich die Wachen vom Tor wegbewegen. Schleichen Sie dann durch den Eingang und nach links zur Baumgruppe. Stehen Sie auf keinen Fall auf, bevor Sie zwischen den Bäumen im Dunklen in Sicherheit sind. Benutzen Sie Ihr Fernglas, um feindliche Einheiten früh ausmachen. Bei der Villa müssen Sie einen günstigen Moment abwarten und schnell in das Gebäude laufen, damit Sie den Code bekommen. Kriechen Sie von Gebüsch zu Gebüsch, um unentdeckt zu bleiben. Anschließend schleichen Sie wieder aus dem Haus und begeben sich in die Dunkelheit. Wenn Sie den Zaun erreichen, können Sie ihn mit einer Bombe zerstören und so durch das Loch fliehen.



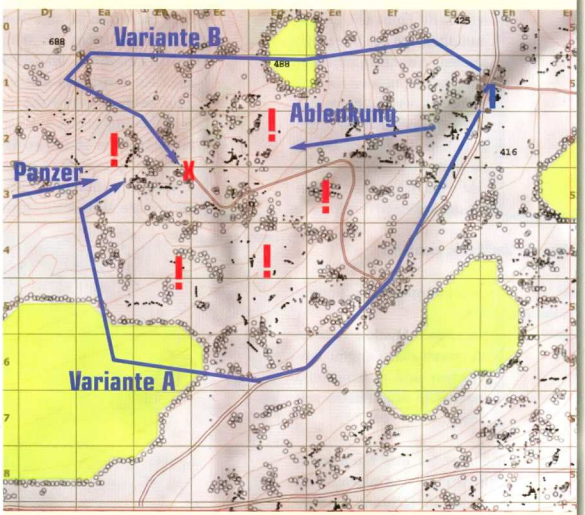
Gehen Sie schon am Start (1) in Deckung und schleichen Sie zum Hügel vor dem Tor. Wenn die Wachen weg sind, krabbeln Sie liegend durch das Tor. Nutzen Sie die Büsche rund um das Zielgebäude (2). Sprengen Sie im Norden ein Loch in den Zaun (3), um zu entkommen.

Mission: Search and Destroy (schwer)

Art: Zerstörung einer Scud-Rakete

Unterstützung: Drei M1A1 und zwei AH1

Verlauf: Orten Sie die genaue Position der Scud-Rakete und zer-



Schicken Sie vom Start (1) aus Ihre Infanterie und die Panzer zur Ablenkung los. Bei Variante A nähern Sie sich vom Süden der SCUD. Der Weg über den nördlichen Hügel (Variante B) dauert länger und ist gefährlicher. Allerdings können Sie die SCUD aus großer Entfernung zerstören.

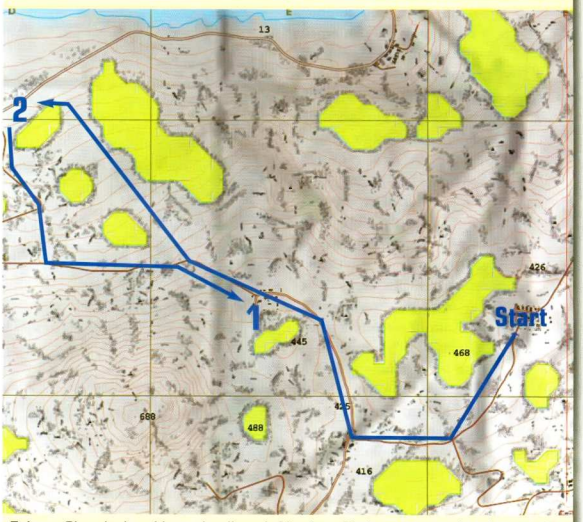


stören Sie sie. Rufen Sie über Funk die Unterstützung und flüchten Sie.

Lösung:

Das Zielgebiet ist überfüllt mit gegnerischen Einheiten. Halten Sie sich nicht damit auf, Shilkas, Panzer oder BMPs zu beseitigen. Entscheiden Sie sich lieber dafür, alle zur Verfügung stehenden Einheiten zur Ablenkung einzusetzen. Vor dem Einsatz sollten Sie sich für das M21 und eine LAW-Waffe entscheiden. Vergeben Sie auch die restlichen Raketenwerfer an Ihre Gruppe. Befehlen Sie Ihrem Trupp, den Lkw zu besteigen und schnappen Sie sich den Jeep. Lassen Sie dann die Panzer aus Westen angreifen und schicken Sie Ihre Gruppe von Südosten ins Tal. Befehlen Sie den eigenständigen Angriff. Nutzen Sie die Ablenkung, um sich mit dem Jeep von Süden her dem Zielgebiet zu nähern. Schleichen Sie durch den Wald und zerstören Sie die SCUD mit dem Raketenwerfer. Der Missionsverlauf ist sehr dynamisch – wenn Sie zu früh Ihre Unterstützung verlieren, sollten Sie lieber noch mal von vorn beginnen. Es ist auch nicht vorauszusagen, an welcher Stelle sich feindliche Einheiten gerade aufhalten. Da Sie nur einen kleinen Zeitrahmen zur Verfügung haben, müssen Sie ausprobieren, welche Route am besten ist, um sich der SCUD zu nähern. Im Test gab es z. B. auch die Möglichkeit, sich direkt vom nördlichen Hügel her der Rakete zu nähern.

Mission: Red Dawn



Fahren Sie mit dem Lkw schnell nach Norden. Sie kommen an dem Lager mit dem HIND (1) vorbei. Fangen Sie den General auf der Küstenstraße ab (2). Beeilen Sie sich nun, den Helikopter zu erreichen, um die SCUD zu zerstören.

ken Sie sich diese Stelle. Fahren Sie schnell nach Norden zur Küstenstraße und lauern Sie dem Jeep des Generals auf. Achten Sie darauf, dass der General am Leben bleibt. Sobald er in Ihrem Gewahrsam ist, sollten Sie mit dem Lkw schnellstens zu dem HIND hinfahren. Im Lager steht ein Tanklaster, den Sie zum Auftanken des Helikopters benötigen. Sobald der HIND startklar ist, fliegen Sie mit der gesamten Truppe schnell in Richtung Norden. Halten Sie sich dabei dicht am Boden und fliegen Sie an der östlichen Küste entlang. Sie müssen möglichst nahe an den SCUD-Standort herankommen. Achtung, das Gebiet ist übersät mit feindlichen Einheiten. Wenn Sie ein guter Pilot sind, können Sie es schaffen, das Ziel mit Raketen zu zerstören. Anderenfalls landen Sie besser an einer geschützten Stelle. Lassen Sie den General und auch Ihre Truppe lieber versteckt zurück und erledigen Sie die SCUD im Alleingang.

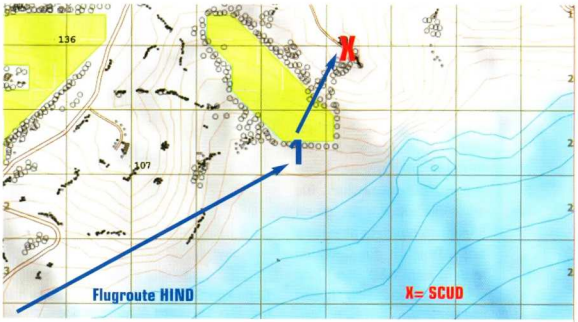
Stefan Weiß

Mission: Red Dawn (schwer)

Art: Geiselnahme und Zerstörung
Unterstützung: Keine
Verlauf: Bei dieser Mission müssen Sie zuerst den General festnehmen und anschließend die zweite Scud-Rakete zerstören.

Lösung:

Setzen Sie Ihre Mannschaft in den Lkw und folgen Sie der Straße in Richtung Südwesten. Biegen Sie bei der T-Kreuzung rechts ab. Die Straße führt durch ein Lager, in dem sich ein HIND befindet. Mer-



Versuchen Sie, möglichst nahe beim SCUD-Standort zu landen. Lassen Sie Ihre Truppe im Wald zurück. Zerstören Sie dann die SCUD mit dem Raketenwerfer.



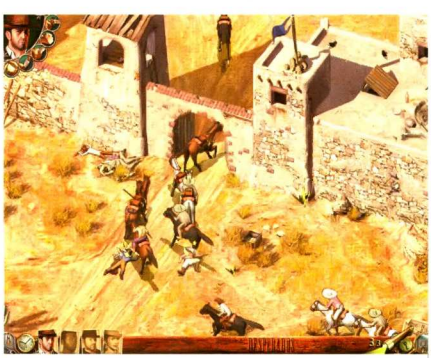
Erste Hilfe

Desperados

Mission 4: Hängt ihn höher!
In der vierten Mission können Sie sich wunderbar mit Sam auf dem südlichen Dach, auf dem bereits ein Gegner sitzt, hinlegen. Von dort erledigen Sie den einzelnen Gegner mit einem Gewehrschuss und bewegen sich sofort danach kriechend in die Mitte des Daches – sonst werden Sie von unten gesehen. Vergessen Sie nicht, nachzuladen. Die herbeieilenden Cowboys müssen die Leiter einzeln hinaufklettern. Sobald sie oben sind, können Sie die Gegner problemlos mit einer Kugel beseitigen.

Mission 10: Wiegenlied für vier Kanonen
In dieser Mission taucht die große Gruppe Reiter im Süden auf und belagert Sie, sobald Sie Sanchez eins übergebraten haben. Wenn Sie nicht wollen, dass die Reiter bis zu Ihnen vordringen, legen Sie einfach Sams Schlange in den Toreingang der Festung. Alle Reiter, die durch das Tor galoppieren, werden abgeworfen und können problemlos im Eingang der Festung erledigt werden.

Dennis Jutkuhn



Wenn Sie Sams Schlange in den Toreingang legen, erschrecken die Pferde und werfen ihre Reiter ab. Die bewusstlosen Banditen können Sie nun leicht erledigen.

Z: Steel Soldiers

1. Geschwindigkeit zählt. Bevor Sie sich an den Ausbau des Stützpunktes machen oder Truppen produzieren, sollten Sie mit den vorhandenen Streitkräften benachbarte Sektoren einnehmen. Auch wenn Sie diese nicht lange halten können, bekommen Sie wenigstens für kurze Zeit einen Ressourcen-Zuschuss für die Fabriken. Auch im Spielverlauf sollten Sie Ihren Robos keine Ruhepause gönnen, sondern den Druck auf den Gegner aufrechterhalten.

2. Eroberungen sind um einiges leichter, wenn Sie Ihre Truppen konzentrieren. Fassen Sie Ihre mobilen Einheiten zu einer schlagkräftigen Armee zusammen. Ihre eigenen Stellungen sollten Sie währenddessen mit einer Kombination aus Abwehrgeschützen, Artillerie und Flak absichern. Ein oder zwei kleinere, schnelle Verbände dienen als Feuerwehr und greifen immer da ein, wo Not am Mann ist.

3. Neue Fabriken zu errichten, lohnt sich nur selten. Nehmen Sie stattdessen lieber gegnerische Produktionsanlagen ein und investieren Sie Ihre Ressourcen in Verstärkungen. Roboter- oder Fahrzeugwerke aus dem Boden zu stampfen, empfiehlt sich nur dann, wenn die Versorgungswege zwischen der Front und den Fabriken zu lang werden.

Redaktion

Conflict Zone

1. Konzentrieren Sie sich zunächst auf den Ausbau des Stützpunktes und sorgen Sie für ausreichend Energie. Es sollten immer ein paar zusätzliche Generatoren laufen – für den Fall, dass einige einer Attacke zum Opfer fallen. Gleich nach den ersten Produktionsanlagen wie der Kaserne und der Fahrzeugfabrik folgen Bunker und Artilleriegeschütze an den wichtigsten Zugängen.

2. Vergessen Sie Artillerie, Bazooka-Soldaten und Saboteure: Für die meisten Aufträge reicht ein schlagkräftiger Panzerverband mit einer Helikopterstaffel und einer Hand voll Flakpanzer vollkommen. In späteren Levels lohnen sich die verbesserten Tanks, da ihnen das MG-Feuer von Geschütztürmen oder Jeeps nichts mehr anhaben kann. Die weit reichenden Kanonen oder Infanteristen sollten Sie nur in der Defensive einsetzen, etwa um einen Hügel oder eine Brücke zu verteidigen.

3. Bis auf wenige Ausnahmen (Rettungshelikopter) empfiehlt es sich, das KI-Verhalten der Truppen stets auf „aggressiv" zu schalten. Das lässt sich bereits in den Fabriken festlegen, so dass frisch produzierte Einheiten gleich an die Front stürmen.

Cheats:
Die Cheats geben Sie während des Spiels ein. Drücken Sie „C", um das Chat-Fenster aufzurufen, und drücken Sie dann BACKSPACE. Jetzt können Sie den gewünschten Cheat eingeben.

Alle Modi:

REPLAY ALL MISSIONS	Zugang zu allen Missionen im Replay-Menü

Kampagnen-Modus und Skirmish-Modus:

WIN	Level wird gewonnen
MY TAYLOR IS RICH	20.000 Kommandopunkte und 100 % Popularität

Wenn Sie das Spiel beenden, sind die „ercheateten" Levels wieder weg. Geben Sie den Cheat beim nächsten Start erneut ein.

Redaktion

Tribes 2

Öffnen Sie die Konsole während des Spiels durch Drücken der Akzent-Taste „´" (rechts neben ß). Die Cheats funktionieren nur im Host-Modus:

$testcheats=1;	Cheats aktivieren, Voraussetzung für giveall
giveall();	Alle Waffen mit maximaler Munition
show(„$fps::real");	Framerate anzeigen
showaudio();	Framerate und andere Werte anzeigen
listplayers();	Liste der Spieler anzeigen
addbots(x);	x Bots ins Spiel holen
loadmission(xyz);	Level xyz laden

Redaktion

Counter-Strike

1. Wechseln Sie auf der Karte „de_inferno" zu den Terroristen.

2. Wenn Sie im Besitz der Bombe sind, laufen Sie zusammen mit einem Teamkollegen zum Bombenplatz. Das Teammitglied setzt sich nun vor die große Kiste und macht für Sie eine Räuberleiter.

3. Setzen Sie sich mit Blickrichtung zum Eingang hin. Gucken Sie nicht zur Wand, da sonst die Gefahr besteht, die Bombe nicht richtig zu platzieren.

4. Werfen Sie die Bombe auf den Schlitz, der dort zu sehen ist. Wenn die Bombe in den Schlitz fällt, ist sie unerreichbar für die Counter-Terroristen.

René Köster



Wenn Sie die Bombe hinter der Kiste ablegen, bleibt sie für die Counter-Terroristen unerreichbar.

Tropico

Geld
Eine einfache Möglichkeit, Geld zu verdienen, ist neben dem Export von Waren und dem Tourismus auch der Bau von Zeitungsverlagen, Radiosendern oder Fernsehsendern. Beachten Sie hierbei, dass Sie eine Zeitung herausbringen bzw. ein Programm senden, das Ihnen ein monatliches Einkommen verschafft. Am besten eignet sich die Zeitung, da für ihren Betrieb kein Kraftwerk benötigt wird. Denken Sie auch daran, in den jeweiligen Gebäuden die maximale Anzahl von Arbeitern zu beschäftigen!

Frank Sonntag

Löhne
Zu Beginn des Spiels sollten Sie die Löhne für die ungebildete Klasse auf 6 Dollar erhöhen (einen Betrieb wie Baufirma oder Farm anwählen und mit STRG + Linksklick auf die 6. Münze klicken). Behandeln Sie Personen mit gleicher Qualifikation möglichst immer gleich: Zahlen Sie Universitätsabsolventen, Schulabsolventen und Ungebildeten jeweils das gleiche Gehalt. Einzig Soldaten und Generäle sollten immer etwas bevorzugt behandelt werden, um die Militaristen zufrieden zu stellen.

Oliver Hoss

Half-Life: Blue Shift

1. Bleiben Sie im Kampf gegen die Soldaten immer in Bewegung! Sobald Sie stehen bleiben, werfen die Gegner mit Handgranaten nach Ihnen – und dann heißt es, neu laden.

2. Schauen Sie sich aufmerksam in den Levels um. Für viele Rätsel entdecken Sie auf Schildern oder durch die Anordnung bestimmter Gegenstände in der Umgebung immer wieder wichtige Lösungshinweise.

3. In jedem Tunnel und jeder Röhre, die Sie im Kriechgang durchqueren müssen, werden Sie regelmäßig von Aliens angefallen. Um in der Dunkelheit rechtzeitig reagieren zu können, sollten Sie mit der Taschenlampe stets das gesamte Sichtfeld nach Gegnern absuchen.

Um die Level-Cheats zu aktivieren, muss der Parameter „-dev" beim Spielstart unbedingt mit angegeben werden:
bshift.
exe-console-dev

BA_CANAL1	BA_POWER1	BA_XEN5
BA_CANAL1B	BA_POWER2	BA_XEN6
BA_CANAL2	BA_SECURITY1	BA_YARD1
BA_CANAL3	BA_SECURITY2	BA_YARD2
BA_ELEVATOR	BA_TELEPORT1	BA_YARD3
BA_HAZARD1	BA_TELEPORT2	BA_YARD3A
BA_HAZARD2	BA_TRAM1	BA_YARD3B
BA_HAZARD3	BA_TRAM2	BA_YARD4
BA_HAZARD4	BA_TRAM3	BA_YARD4A
BA_HAZARD5	BA_XEN1	BA_YARD5
BA_HAZARD6	BA_XEN2	BA_YARD5A
BA_MAINT	BA_XEN3	
BA_OUTRO	BA_XEN4	

Levelnamen für den map-Befehl/map

Redaktion

Thema Technik

In diesem Monat erklären wir Ihnen im Detail, welche Vorteile Sie sich vom Einsatz der Laufwerksschnittstelle SCSI versprechen können.



Im vorigen Monat haben wir Ihnen die IDE-Schnittstelle und die Funktionsweise von Festplatten erklärt. Hier stellen wir Ihnen die Schnittstellen-Alternative zu IDE vor: SCSI (sprich: „Skassi").

Preise und Lebensdauer

Wenn Sie sich die Festplattenpreise eines Händlers anschauen, dann werden Sie feststellen, dass Festplatten in SCSI-Ausführung wesentlich teurer sind als ihre Kollegen mit IDE-Anschluss. Das liegt vor allem daran, dass die Geräte grundsätzlich leistungsfähiger sind und eine längere Lebensdauer besitzen als IDE-Platten. Während die günstigen IDE-Massenspeicher eine Lebensdauer von 200.000 bis 500.000 Betriebsstunden haben, drehen sich gute SCSI-Platten bis zu 1.000.000 Stunden ohne Defekt. Die zusätzlichen Märker investieren Sie hier also unter anderem in die dauerhafte Datensicherheit.

IDE und SCSI – die Unterschiede

SCSI-Laufwerke sind eigentlich für den permanenten Einsatz in Servern gedacht. Sie sollten diese Festplatten also möglichst selten ab- und wieder einschalten. IDE-Festplatten verkraften da die Kräfte bei der Beschleunigung der Festplatte besser und sind demnach für Spieler auf jeden Fall die günstigere, aber nicht notwendigerweise die bessere Wahl. Aber nicht nur hinsichtlich der Lebensdauer gibt es Unterschiede, sondern, wie bereits gesagt, auch in der Leistung. Die Magnetscheiben der flottesten IDE-Festplatten rotieren mit 7.200 Umdrehungen in der Minute. Zum Vergleich: SCSI-Festplatten schaffen sogar bis zu 15.000 U/Min., was natürlich eine schnellere Zugriffszeit mit sich bringt. Sie sind nicht nur flotter im Auffinden von Dateien, sondern können auch mehr Daten an den Rechner schicken als IDE-Festplatten. Leider gibt es aufgrund der höheren Leistung auch einige Nebeneffekte: SCSI-Festplatten werden wärmer und sind lauter als ihre IDE- Arbeitskameraden.

SCSI-Bus ist einfach besser

Ein normaler IDE-Controller (befindet sich auf jedem Mainboard) kann bis zu vier IDE-Laufwerke verwalten: pro IDE-Stecker und Kabel zwei. SCSI unterstützt hingegen bis zu 15 Laufwerke an einem einzigen Kabelstrang! Dieses Kabel kann laut der Spezifikation sogar bis zu zwölf Meter lang sein. Wie an jedem IDE-Bus können Sie auch andere Gerätschaften wie CD- und DVD-Laufwerke, Scanner und auch Band- oder Zip-Laufwerke per SCSI an Ihren PC anschließen. Die einzige Voraussetzung dafür ist eine SCSI-Controllerkarte. Die höchste Übertragungsgeschwindigkeit von SCSI-Controllern liegt derzeit übrigens bei 160 MByte pro Sekunde. Aktuelle IDE-Controller schaffen hingegen nur 100 MByte pro Sekunde (DMA/100) – SCSI hat hier eindeutig mehr Leistungsreserven.

Entwicklung von SCSI

Bei SCSI-Hardware gibt es aufgrund der Entwicklung in den letzten Jahren verschiedene Transferraten und Schnittstellenvarianten. Die aktuellste Variante nennt sich „Ultra3 Wide" – oder auch Ultra160-SCSI-Standard. Sie beherrscht die Datenübertragung bei 40 MHz, doppelter Datenrate („Double Transition Clocking") und 16 Bit Busbreite. Die nächste Entwicklung bei SCSI-Geräten wartet bereits in den Startlöchern: Ultra320-SCSI heißt der neue Standard und kann mit einem Arbeitstakt von 80 MHz bis zu 320 Megabyte pro Sekunde übermitteln. Alle SCSI-Standards sind untereinander übrigens kompatibel – Sie können also auch alte SCSI-Geräte an einen brandneuen SCSI-Controller anschließen. Einziger Nachteil: Die maximale Datenübertragung richtet sich nach dem langsamsten Gerät, also entweder der Festplatte oder dem Controller.

Über Bandbreiten und mehrere Festplatten

Wenn Sie mehrere Festplatten an einen SCSI-Strang angeschlossen haben, dann teilen sich diese Geräte nicht die verfügbare Bandbreite, wie beispielsweise IDE-Festplatten das tun. Alle SCSI-Geräte werden auch bei gleichzeitigen Zugriffen mit der höchstmöglichen Datenübertragungsrate angesprochen. SCSI-Festplatten bremsen sich bei gleichzeitiger Verwendung also nicht gegenseitig aus! Lediglich die maximale Datenübertragungsrate des Controllers beschränkt die Geschwindigkeit.

Der SCSI-Turbo: ein Raid-System

Sie können an einem SCSI-Controller ohne Probleme mehrere Festplatten benutzen, ohne sich wie bei IDE-Geräten Gedanken über die Geschwindigkeit zu machen. Im Gegenteil: Wenn diese Platten auch noch gleichzeitig mit maximaler Geschwindigkeit arbeiten, besteht die Möglichkeit, die Transferrate sogar zu verdoppeln! Ein so genanntes Raid-System (sprich: „Räit") kann Ihnen nicht nur mehr Datensicherheit bieten, sondern auch beispielsweise Spieleinstallationen stark beschleunigen – oder die regelmäßige Arbeit unter Windows. Es fasst mehrere Festplatten zu einer logischen Platte zusammen. Zwar werden dann unter

Umständen mehrere Gigabyte der kompletten Speicherkapazität aller Festplatten nicht genutzt, dafür entschädigt Sie allerdings die höhere Transferrate und – je nach Raid-Modus – die erhöhte Datensicherheit.

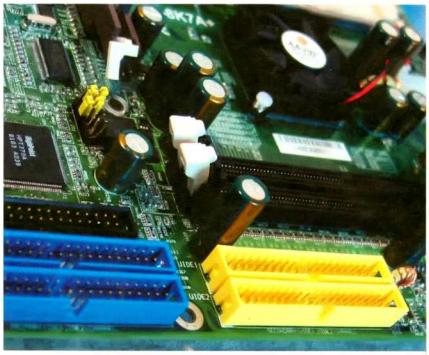
Die Raid-Modi kurz vorgestellt

Im Raid-Modus 0 wird der Datentransfer beim Schreiben und Lesen von zwei Festplatten beschleunigt. Alle zu schreibenden Datenblöcke werden aufgeteilt und auf zwei Festplatten verteilt. Die Gesamtgeschwindigkeit ist dabei höher, weil pro Platte weniger Daten geschrieben werden müssen. Wenn aber eine Festplatte fehlerhaft ist, sind möglicherweise alle Daten verloren. In einem Raid-0-System kann nicht mehr Festplattenkapazität verwendet werden als das Doppelte des kleinsten verwendeten Laufwerks. Aus diesem Grund sollten Sie besser zwei gleich große Festplatten einsetzen, um keinen Speicherplatz zu verschwenden.

Für Raid 1 benötigt Sie ebenfalls zwei Laufwerke. Hier wird allerdings jede Datei gleichzeitig auf beide Festplatten geschrieben. So gewinnen Sie zwar nicht an Zugriffsgeschwindigkeit, brauchen sich aber keine Sorgen um die Sicherheit der gespeicherten Daten zu machen. Bei dem Ausfall einer Platte gehen in einem Raid-1-System nämlich keine Daten verloren. Das so genannte Raid-0+1 kombiniert beide oben genannten Betriebsarten. Um die Daten allerdings auf zwei Festplatten zu verteilen und dann noch von jeder dieser Laufwerke eine Kopie zu erstellen, benötigen Sie allerdings vier gleich große Festplatten.

Noch mehr Raid ...

Der Raid-Modus 3 ist eine sparsame Variante des eben erwähnten 0+1-Modus. Hier werden die Daten wieder auf zwei Festplatten verteilt gespeichert. Anstatt aber jede einzelne wiederum auf zwei zusätzlichen Platten zu spiegeln, erstellt der Raid-Controller auf einer dritten Festplatte so genannte „Paritäts-Bits". Wenn nun eine der beiden Platten ausfällt, dann können alle Daten anhand der funktionstüchtigen Platte und der Paritäts-Bits der Zusatz-Platte wiederhergestellt werden. Im schlimmsten Fall fällt aber die Paritätsplatte aus, wobei eine Rekonstruktion dann nicht mehr möglich ist. Genau dort kann dann der Raid-5-Modus eingesetzt werden. Er ist derzeit am aktuellsten, leistungsfähigsten und bietet eine gute Datensicherheit. Auf drei Festplatten werden nach einem komplizierten System Paritätsinformationen und Datenblöcke gemischt. Die Daten werden so gespeichert, dass mit dem Ausfall einer Platte immer nur entweder eine Paritätsinformation oder ein Datenbit verloren geht. So lässt sich jede Datei nach dem Defekt einer beliebigen Festplatte wiederherstellen.



Das Mainboard EP-8K7A+ von Epox verwendet einen zusätzlichen HighPoint-Controller, um über diese zwei zusätzlichen gelben IDE-Stecker ein Raid-System aufzubauen.

Die Hardware

SCSI-Controller gibt es im Handel ab 500 Mark. Hauptplatinen mit integriertem SCSI-Controller kosten rund 800 Mark, sind aber nicht empfehlenswert. Bei einem Mainboard-Wechsel müssten Sie gleich einen neuen Controller kaufen. Einsteiger werden mit dem Aufbau eines SCSI-Systems aufgrund der vielen verschiedenen Kabel ihre Schwierigkeiten haben. Diese besitzen je nach SCSI-Standard 50, 68 oder sogar 80 Pins. Günstige Raid-Lösungen für IDE-Laufwerke gibt es aber bereits in integrierter Form auf einigen Mainboards (Abit, Asus A7V133, MSI K7T Turbo-R, GA-7DXR etc.). Diese Hauptplatinen bieten Raid-Funktionalität, die Sie einfach neben dem normalen IDE-Controller verwenden können. Die verbauten Chips von Promise und Highpoint unterstützen die Raid-Modi 0,1 und 0+1. Die Modi 3 und 5 werden nur bei SCSI-Raids unterstützt.

SCSI für den Spieler?

Für den Gelegenheitsspieler ist SCSI bei weitem keine Pflicht. Die Transferraten und Anschlussmöglichkeiten von IDE-Festplatten reichen völlig aus. Spieler mit gehobenen Ansprüchen oder Hang zu halbprofessionellen Hobbys wie Video- oder Soundbearbeitung empfehlen wir eines der Mainboards mit günstigem Onboard-IDE-Controller. Lediglich bei professionellen Multimedia-Arbeiten lohnen sich die Extrakosten für SCSI-Systeme.

Bernd Holtmann

Alle SCSI-Standards im Überblick

Die vielen Übertragungsstandards der SCSI-Schnittstelle sind sehr verwirrend. Wir zeigen Ihnen, welcher der SCSI-Standards mit welchen technischen Spezifikationen verbunden ist. Das „Wide" steht zum Beispiel stets für einen 16 Bit breiten Bus.

Bezeichnung	Takt	Busbreite	Übertragungsrate	Max. Geräte
SCSI	5 MHz	8 Bit	5 MB/Sek.	8
Wide SCSI	5 MHz	16 Bit	10 MB/Sek.	16
Fast SCSI	10 MHz	8 Bit	10 MB/Sek.	8
Fast Wide SCSI	10 MHz	16 Bit	20 MB/Sek.	16
Ultra SCSI	20 MHz	8 Bit	20 MB/Sek.	8
Ultra Wide SCSI	20 MHz	16 Bit	40 MB/Sek.	16
Ultra2 SCSI (LVD)	40 MHz	8 Bit	40 MB/Sek.	8
Ultra2 Wide SCSI (LVD)	40 MHz	16 Bit	80 MB/Sek.	16
Ultra160 SCSI (LVD)	40 MHz	16 Bit	160 MB/Sek.	16
Ultra320 SCSI (LVD)	80 MHz	16 Bit	320 MB/Sek.	16

Sparen Sie sich schlau!

PC GAMES HARDWARE – das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer.



PC GAMES HARDWARE – das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer.

Testen Sie drei Ausgaben von PC Games Hardware zum Preis von zwei. Sie sparen satte 33% gegenüber dem normalen Abopreis und wissen drei Monate lang über die neuesten Hardware-Trends Bescheid.

PC Games Hardware berichtet jeden Monat brandaktuell über Entwicklungen und Trends im Bereich Spiele-Hardware.

Das Magazin gibt einen umfangreichen Marktüberblick über Grafikkarten, Lautsprecher, Spielecontroller, CD- und DVD-Laufwerke, Soundkarten, Prozessoren und, und, und. Mit dem Einkaufsführer und den Herstellerlisten bietet es eine echte Einkaufshilfe für Spielefans. Besonders im Blickpunkt stehen Tuningtipps, um aus dem eigenen Rechner die optimale Leistung herauszuholen. Die CD ist voll gepackt mit Patches, Treibern, Tools, Demos und Videos, eben allem, was Spielefans für ihren PC brauchen.

PC Games Hardware im Abo:

- **Pünktlich**
  Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**
  Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag
- **Prominent**
  Das Hardware-Magazin für PC-Spieler

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games Hardware, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm oder computec.abo@dsb.net ist fristwahrend.

PC Games Hardware
TESTS TIPPS TUNING
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

www.pcgameshardware.de

✗ Ja, ich möchte das Miniabo von PC Games Hardware mit CD-ROM!

Absender: (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

E-Mail *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC Games Hardware, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte PC Games Hardware jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DM 82,80/Jahr (= DM 6,90/Ausg.); Ausland DM 106,80,-/Jahr; ÖS 630,-/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der drei Hefte kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games Hardware, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm oder computec.abo@dsb.net ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games Hardware, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: http://abo.computec.de

COMPUTEC MEDIA AG, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

(P3 PH 31)

Ich mein' ja nur



Kennen Sie „Smaat-tägs"? *SmartTags, das ist nicht der Name einer klebrigen amerikanischen Süßigkeit, kein neuer Fernsehsender und auch keine intelligente Auszeichnungstechnik für den Einzelhandel. SmartTags sollen Ihnen beim Surfen helfen. Eine kleine Datenbank auf Ihrem PC beinhaltet viele tausend Stichworte mit Links zu themenbezogenen Webseiten. Ihr PC untersucht jede besuchte Webseite auf diese Stichworte hin. Findet er eins, dann wird der Begriff gleich mit der passenden Webseite aus der Datenbank verknüpft. Hört sich sinnvoll an, oder? Aber die Sache hat auch einen Haken, wie so oft, wenn Microsoft dahinter steckt. Im neuen „Windows XP" soll es ausschließlich auf Microsoft-Webseiten verweisen. Ganz schön dreist! Allein die Idee, dass Microsoft auf irgendeine Art und Weise Einfluss auf die bei mir dargestellten Webseiten haben könnte, macht mir schon Angst. Das starke negative Feedback hat Microsoft jetzt aber dazu bewogen, sich diese vermeintlich „innovative" Idee für Windows XP abzuschminken. Nice try, Microsoft!*

Bernd Holtmann

Microsoft Office Keyboard

Tastatur **Neue Tastatur mit vielen Funktionen und etwas anderem Design**

Im Herbst erscheint das neue Office Keyboard von Microsoft. Am Tastaturlayout hat man etwas gefeilt: Neben den Multimediatasten wurde auch die Anordnung der Pfeil- und Funktionstasten verändert und es wurden neue Optionen eingebaut. Der Tastenblock an der linken Seite soll die alltägliche Arbeit mit Windows erleichtern. Mit der Walze können Sie beispielsweise durch die verschiedenen Windows-Applikationen scrollen. Der Preis des Office Keyboard steht noch nicht fest.

Info: Microsoft, (089-31760), www.microsoft.de



Per Walze und Tasten wird Windows zum Kinderspiel.

Thrustmaster Homab Tacticalboard

Controller **Fingerfreundliche Spiele-Tastatur**

Im September bringt Thrustmaster eine kleine Spieletastatur auf den Mark, über die Sie mit einer Hand bis zu 22 Funktionen gleichzeitig steuern können. Sie besitzt vier Richtungstasten, sieben Daumentasten, neun Quick-Action-Knöpfe und sogar eine Funktion zum Steuern eines Sprachchats. Zur Entlastung der Gelenke gibt es eine Handballenauflage. Das Tacticalboard erscheint im September und kostet voraussichtlich 150 Mark.

Info: Thrustmaster, 09123-96580, www.thrustmaster.com



Das Tacticalboard ist eine Spieletastatur, die beispielsweise in 3D-Actionspielen parallel zur Maus eingesetzt werden kann.

Digital Doc 5

Zubehör **Sinnvolle Übertakterhilfe steuert Lüfter**

Der Digital Doc 5 von Overclockingcard kann bis zu acht interne PC-Lüfter steuern und verfügt über ebenso viele Temperatursensoren. Diese können Sie beliebig im Rechner verteilen und so vor allem häufig von Spielern übertaktete Komponenten wie die Grafikkarte vor Überhitzung schützen. Das 5¼-Zoll-Gerät wird über ein sehr auffällig beleuchtetes Display bedient und kostet 199 Mark.

Info: Overclockingcard, 05141-35702, www.overclockingcard.de



Der Digital Doc steuert bis zu acht PC-Kühler und besitzt ebenso viele Temperatursensoren.

Logitech USB-Controller

Controller **Drei WingMan-Controller in Neuauflage**

Logitech bringt drei USB-Versionen ihrer WingMan-Controller auf den Markt. Das WingMan Formula GP Lenkrad besitzt neben Pedalen vier Feuertasten und kostet 129 Mark. Der 49 Mark teure Joystick WingMan Attack 2 verfügt über fünf Feuertasten und einen Schubregler. Für 29 Mark bekommen Sie das Gamepad WingMan Precision USB, das neben dem Acht-Wege-Steuerkreuz sechs Feuertasten besitzt. Die Controller sind ab sofort erhältlich.

Info: Logitech, 089-894670, www.logitech.de



Logitech bringt auch den WingMan Attack in einer USB-Version in den Handel.

Außerdem

/// Der Nomad IIc von Creative ist ein **MP3-Player** mit 32 Mbyte Speicher. Er besitzt ein beleuchtetes Display, USB-Anschluss und einen freien SmartMedia-Steckplatz. Er kann auch als Diktiergerät eingesetzt werden. Kostenpunkt: **400 Mark**. Info: www.soundblaster.com /// MSI fertigt eine Sonderserie des **K7T-Turbo-Mainboards in feuerrotem Design**. Es basiert auf dem KT133A-Chipsatz von VIA und unterstützt Athlon-Prozessoren mit bis zu 1,3 GHz und schneller. Die Platine ohne Promise-Controller gibt es bereits für **320 Mark**. Die Version mit dem Chip kostet rund 350 Mark. Info: www.msi-technology.de ///



thomas meyer-hermann www.filmbilder.de

SHIT HAPPENS!

MTV MUSIC TELEVISION

CELEBRITY DEATHMATCH

TODESKAMPF DER PROMIPUPPEN

SA. 22.00 UHR, WDH. DO. 23.00 UHR

www.mtv.de/celebritydeathmatch



ALLES DRIN, ALLES DRAN.

Demnächst gibt es Mainboards, auf denen alles bereits integriert ist, was Spieler brauchen: GeForce2-MX-Grafik, Sound- und Netzwerkkarte, Modem und Dolby-Digital-Dekoder.

Beim Firmennamen Nvidia denken Sie gleich an Grafikkarten, oder? Dass die kalifornischen Chip-Spezialisten aber auch noch mehr können, als nur für schnelle 3D-Grafik zu sorgen, zeigten sie uns in München. Dort präsentierte Nvidia seinen neuen „nForce"-Chipsatz. Dabei handelt es sich nicht um einen Grafikprozessor, sondern um zwei einzelne Mini-Chips, die auf zukünftigen Hauptplatinen den Datenverkehr regeln. Darauf verbaut werden können übrigens ausschließlich AMD-Hauptprozessoren. Intel sträubte sich offensichtlich bisher, Nvidia eine entsprechende Lizenz für die Pentium- und Celeron-Prozessoren zu geben. Nun gut. Nvidia wagt sich mit dem nForce auf ein bisher gänzlich unbekanntes Gebiet, in dem viele kleine Details beachtet werden müssen. Einen Großteil der Arbeit hat Nvidia allerdings bereits erledigt, denn Teile des nForce-Chipduetts werden auch in Microsofts Spielekonsole Xbox verwendet. Auf die Xbox werden Sie aber noch etwas länger warten müssen als auf die ersten nForce-Mainboards. Die Firmen Asus, Abit, Gigabyte und MSI beginnen mit der Massenherstellung der Platinen spätestens Ende September.

Mainboard-Chipsatz?

Der Mainboard-Chipsatz ist die Verkehrsleitstelle Ihres PCs. Er besteht aus zwei Chips, die verschiedene Aufgaben über-

nehmen. Wegen ihrer Position auf der Hauptplatine bezeichnet man sie als North- und Southbridge. Nvidia nennt die Northbridge seines Chipsatzes „IGP" (Integrated Graphics Processor), die Southbridge „MCP" (Media and Communications Processor) – womit auch bereits die groben Zuständigkeitsbereiche abgesteckt wären. Im Wesentlichen kümmern sich beide Prozessoren um den Datenverkehr zwischen den einzelnen Komponenten Ihres PCs. Ohne die beiden Helferlein ginge also erst einmal gar nichts. Moderne Hauptplatinen und die darauf verbauten Chips können aber noch mehr: Für Bürorechner gibt es Hautplatinen, die keine eigene Grafik- und Soundkarte mehr benötigen. Diese Komponenten sind nämlich bereits in den Mainboard-Chips integriert. Für Spieler waren diese Komplettlösungen bisher nicht zu empfehlen, da die 3D-Leistung dieser integrierten Grafikkarten einfach zu schwach war und der Klang der integrierten Soundkarten nicht an den einer zusätzlichen Steckkarte heranreichte. So viel zur Gegenwart.

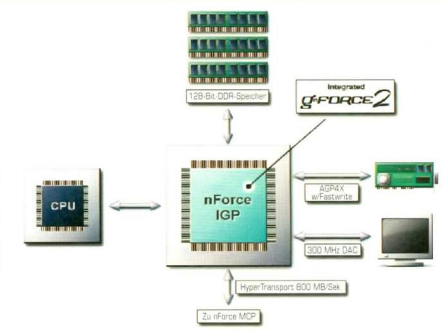
nForce, viel drin!

Im Vergleich zur aktuellen Konkurrenz ist der nForce-Chipsatz ein wahrer Allround-Künstler. Nie zuvor konnte ein Mainboard so viele Funktionen ohne zusätzliche Steckkarte erledigen: Modem, Netzwerkkarte, Soundkarte und sogar eine Grafikkarte werden mit den nForce-Mainboards unnötig! Und nicht nur das. Sie benötigen auch nur noch einen einzigen Treiber, um das ganze System betriebsbereit zu machen! Wo einige aktuelle Chipsätze bisher nur langsame und/oder fehlerhafte 3D-Grafik auf den Bildschirm zaubern können, sorgt der nForce für verlässliche und vergleichsweise flotte Spiele-Darstellung. Das liegt vor allem am verwendeten Grafikchip, denn im Kern des nForce-Chipsatzes schlägt eigentlich das Herz einer GeForce2-MX.

Nvidias Chipsatz im Detail: IGP

Der nForce besteht aus zwei einzelnen Chips, der North- und der Southbridge (IGP und MCP). Der erste Chip zeichnet sich durch eine interessante neue Speicherarchitektur aus.

Wie üblich bestehen Mainboard-Chipsätze aus North- und Southbridge. Hier sehen Sie die Details der Northbridge, von Nvidia kurzerhand IGP (Integrated Graphics Processor) getauft. Durch ihn können der Prozessor und der integrierte Grafikchip gleichzeitig und unabhängig auf die zwei Speicherkanäle („TwinBank"-Technik) zugreifen. Wenn nur ein Speichermodul auf dem Mainboard steckt, dann wird der Speicher aufgeteilt.



Speicher ist wichtig!

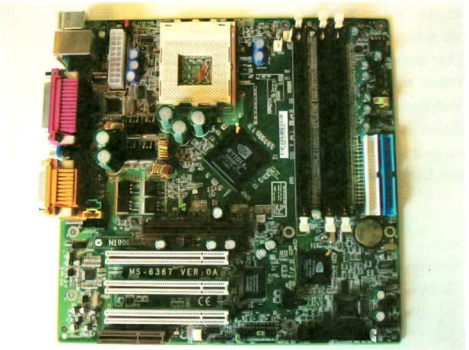
Während separate Grafikkarten ihren eigenen Grafikspeicher mitbringen, muss der nForce-Chipsatz auf den Systemspeicher zugreifen, um 3D-Bilder berechnen zu können. Und genau dort können nForce-Mainboards auftrumpfen, denn diese Datenleitung hatte bisher die Leistung integrierter Grafikchips eingeschränkt. Die neuen Nvidia-Mainboards erreichen die Rekord-Speicherbandbreite von satten 4,2 Gigabyte pro Sekunde. Zum Vergleich: Pentium-4-Mainboards mit teurem RAMBUS-Speicher schaffen lediglich 3,2 GByte in der Sekunde. Ein aktuelles Athlon-System mit dem günstigeren DDR-Speicher transportiert in jeder Sekunde nur 2,1 Gigabyte an Daten. Nvidia stellt dem integrierten GeForce2-MX-Chip damit die notwendige Speicherbandbreite zur Verfügung. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Auf der Präsentation liefen die vorgeführten Spiele alle in durchaus akzeptabler Geschwindigkeit und Bildqualität.

Es muss nicht DDR-Speicher sein

Um die eben genannte Speicherleitung zum flotten DDR-Hauptspeicher (Double Data Rate = Doppelte Datenrate) so schnell zu machen, nutzt Nvidia ein bereits bekanntes Prinzip: Wie beim Rambus-Speicher in Pentium-4-Systemen verwendet der Hersteller gleich zwei unabhängige Speicherkanäle, die in der IGP-Northbridge für den Datenverkehr sorgen. Diese Speicherarchitektur nennt sich „TwinBank" und ist etwas aufwendiger als die alten Lösungen, dafür laut Nvidia auch nicht mehr so teuer. Die Northbridge unterstützt neben dem flotten DDR-Speicher (PC200 und PC266) aber auch die bisher gängigen SDR-Speicherstreifen (Single Data Rate, PC133 und PC100). Nvidia stellt den IGP neben der TwinBank-Variante auch in einer „abgespeckten" Version her, die nur über einen Speicher-Controller verfügt. Diese Mainboard-Variante soll „nForce 220" heißen und aufgrund des unkomplizierteren Fertigungsprozesses etwas billiger sein. Fest steht allerdings, dass damit auch die Grafikleistung stark eingeschränkt und bei weitem nicht die Leistung eines „nForce 420" (mit „TwinBank"-Technik) erreicht wird. Wenn die Onboard-Grafik abgeschaltet wird, ist die maximal mögliche Speicherbandbreite von 4,1 Gigabyte übrigens nahezu verschenkt, denn der Front-Side-Bus des Systems kann nur 2,1 GB/s transportieren.

Klugheit zahlt sich aus

Ein trickreicher Algorithmus namens „DASP" („Dynamic Adaptive Speculative Pre-Processor") analysiert übrigens die Zugriffsmuster auf den Hauptspeicher und versucht

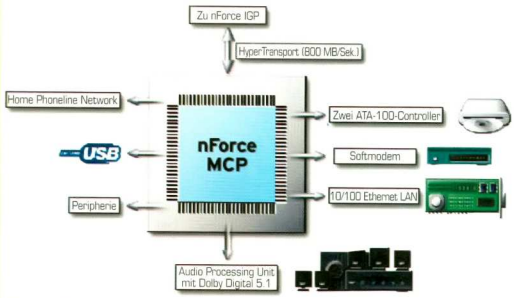


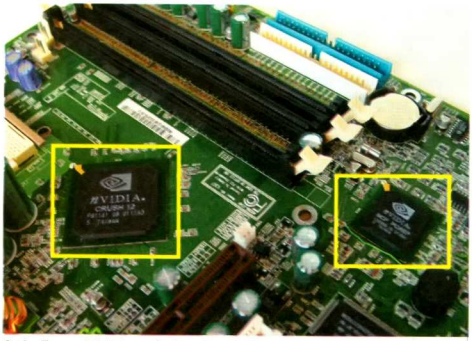
Erste Mainboards mit dem nForce-Chipsatz kommen von Asus, Abit, Gigabyte und MSI und erscheinen im vierten Quartal.

Nvidias Chipsatz im Detail: MCP

Der zweite Teil des nForce-Chipsatzes ist ein wahres Allround-Genie, denn er beherrscht sehr viele Funktionen. Unter anderem dient er als vollwertiger Ersatz für Sound- und Netzwerkkarte.

Der Media and Communications Processor (MCP) besitzt einen Soundchip, der Klang im Dolby-Digital-Format (AC-3) bearbeiten kann. Außerdem besitzt sie eine integrierte Netzwerkkarte (10/100 MBit), einen Ultra-DMA/100-Controller, ein integriertes Modem und Anschlussoptionen für bis zu sechs USB-Geräte.





Auf nForce-Mainboards ist eine GeForce2-MX bereits integriert (links) – ebenso wie eine sehr mächtige Soundkarte (rechts), die sogar die Bearbeitung von Dolby Digital unterstützt.

anhand dieser Informationen zukünftige Lesezugriffe vorherzusagen. Da das Modell nForce 420 über genügend Bandbreitenreserven verfügt, lädt der DASP spekulativ die wahrscheinlich benötigten Daten in einen eigenen Zwischenspeicher. Dort stehen sie dem Hauptprozessor wesentlich schneller zur Verfügung, da der sich die Expedition in den (vergleichsweise langsamen) Hauptspeicher sparen kann. Solche „Erahnungs"-Techniken kommen bereits im Pentium 4 und demnächst auch im Athlon 4 zum Einsatz. Sie werden immer wichtiger, um die ständig schneller werdenden Hauptprozessoren voll auszunutzen. Mit dem DASP soll der nForce-Chipsatz laut Nvidia übrigens Leistungsgewinne von 6 bis 30 Prozent einfahren – vor allem bei simplen Kopiervorgängen und Speicherabfragen. Wir warten bereits darauf, diese Aussage nachzuprüfen.

Die nForce-Modelle

Durch die flexible Speicherarchitektur und die Unterstützung von Dolby-Digital 5.1 ergeben sich vier separate nForce-Versionen.

	nForce IGP (64 Bit Speicherbus)	nForce IGP (128 Bit Speicherbus)
nForce MCP	nForce 220	nForce 420
nForce MCP-D (Dolby Digital)	nForce 220-D	nForce 420-D

Hier spielt die Musik

Die nForce-Southbridge namens MCP („Media- and Communications Processor") wird es gleich in zwei Ausführungen geben. Die reguläre Chipversion namens „MCP-D" besitzt einen eingebauten Dolby-Digital-Kodierer. Das ist sensationell, vor allem in Hinblick auf die vergleichsweise kärglich ausgestatteten Klang-Alternativen auf dem Mainboardsektor. Mit diesem Chip schlägt Nvidia aber nicht nur die integrierten Soundchips, sondern wird wohl zeitgleich die billigste und beste Alternative zu regulären Soundkarten. Warum? Der MCP-D kann in Echtzeit einen Dolby-Digital-Datenstrom (AC-3) erzeugen und über einen digitalen Ausgang an ein Dolby-Digital-Lautsprechersystem weiterleiten. Aus Platzgründen werden sich die entsprechenden Ausgänge auf einer separaten Steckkarte (Riser-Card) befinden. An die erwähnte Steckkarte können Sie aber auch bis zu sechs reguläre Boxen per 3,5-mm-Klinkenstecker anschließen. Für Anschlusskompatibilität ist also gesorgt! Spieler werden sich freuen, denn der MCP beherrscht nicht nur die 3D-Soundstandards EAX 1.0/2.0 und I3DL2, sondern auch die DirectSound3D-Erweiterung „Sensaura". Der Standard A3D wird hingegen lediglich emuliert.

Alles in einem – toll!

Die MCP-Southbridge des nForce besitzt neben dem Soundchip auch einen Netzwerkbaustein (10/100 Mbps) und ein integriertes Modem. Die Netzwerkverbindungen sollen damit besonders stabil und flott sein, da die Netzwerkdaten nicht wie bei Steckkarten extra über den PCI-Bus wandern müssen. Ein anderer Grund dafür ist die teuflisch schnelle Datenverbindung zwischen North- und Southbridge. Hierfür griff Nvidia auf eine Technik von AMD zurück, die es ermöglicht, stolze 800 MByte pro Sekunde zwischen den beiden Chips hin- und herzuschleusen. Vor Audio-Aussetzern beim Abspielen der letzten Big-Action-Folge oder einer miesen Netzwerk-Verbindung beim *Counter-Strike*-Shootout wären Sie mit einem nForce-Mainboard gefeit!

Was vom Tage übrig bleibt

Der nForce-Chipsatz überzeugt nicht nur auf dem Papier, sondern konnte auch während der Präsentation schon seine Muskeln spielen lassen. Dank der integrierten GeForce2-MX-Grafikkarte werden sich viele Gelegenheitsspieler gut überlegen, ob sie mehr als 300 Mark für eine bessere Grafikkarte ausgeben sollen. Die Spezifikationen des Soundchips überbieten alles, was die Soundkarten des vergangenen Jahres geboten haben – und noch mehr: Der größte Vorteil der nForce-Mainboards wird die leichte Installation sein, denn hier ist alles aus einem Guss. Keine Treiberkonflikte, weniger Abstürze und bisher keinerlei Nachteile – wenn Nvidia die technischen Angaben durchsetzt, werden nForce-Mainboards für den Gelegenheitsspieler vermutlich die erste Wahl sein!

Bernd Holtmann

PSIONIK-VERSTÄRKER?
NEURO-CONVERTER?
TRANSMISSION-BUG?

ideenhaus nürnberg



NUR DM 3,90



NEU! AB 1. AUGUST

IMMER MIT VIELEN SPECIALS, TESTS, NEWS UND PREVIEWS RUND UM DAS THEMA ELECTRONIC ENTERTAINMENT

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.

*Psionik-Verstärker aus „System Shock 2"

OHREN AUF!

Dolby Digital oder nicht? Wir haben uns die neuen Soundkarten angeschaut und sagen Ihnen, worauf Sie beim Kauf wirklich achten müssen.



American McGee's Alice lässt die Auswahl der verschiedenen 3D-Soundstandards zu. Dazu fehlt lediglich noch eine passende Soundkarte. Wir sagen Ihnen, worauf Sie beim Kauf achten müssen.

Soundkarten sind für die meisten Spieler im Gegensatz zur Grafik nicht sonderlich interessant. Irgendetwas kommt ja doch aus den Boxen. Ob sich das dann auch immer gut anhört, steht auf einem anderen Blatt. Deswegen haben sich die Hersteller immer mehr Gedanken darüber gemacht, wie sie Ihnen das Spielerlebnis am PC noch näher bringen können. Die neuen Verkaufsargumente im Soundkarten-Bereich heißen allerdings nicht mehr „3D-Sound", denn mittlerweile beherrscht nahezu jede Soundkarte einen der drei 3D-Klangstandards EAX, A3D oder DirectSound3D.

Die nächste Generation

Die Soundkarten der nächsten Generation legen besonderen Wert auf Hardwareausstattung. Die Karten halten einige zusätzliche Gimmicks bereit, die besonders für DVD-Fans sehr interessant sind. An erster Stelle wäre da zunächst der digitale Soundausgang, denn digitale Schnittstellen ermöglichen mit einem entsprechenden Boxensystem einen sehr klaren und kraftvollen Sound in Dolby Digital 5.1. Dies ist der Klangstandard, den auch handelsübliche DVD-Player verwenden, um den Rundum-Klang eines Kinosaals auch im Wohnzimmer zu realisieren. Über digitale Schnittstellen können Sie aber auch ohne den geringsten Qualitätsverlust beispielsweise Musik vom PC auf Ihren Mini-Disc-Player kopieren – oder an die HiFi-Anlage ausgeben.

Heim-Kino

Ebenfalls ein interessantes Feature, wiederum für DVD-Fans, ist die Fähigkeit der neuen Klangplatinen, den Dolby-



Ob sich die zusätzlichen Marker für digitale Ein- und Ausgänge auch wirklich lohnen?

Digital-Klang von DVD-Filmen direkt auf PC-Boxen auszugeben. Bisher benötigte man dazu einen meist sehr teuren separaten Dekoder, an den man dann die fünf Raumklang-Boxen und den Subwoofer anschloss. Diese Zusatzanschaffung fällt nun weg. Dafür müssen Sie für dieses Soundkartenfeature allerdings ein spezielles Soundsystem und einen Software-DVD-Player anschaffen, der ebenfalls Dolby Digital unterstützt.

Sinnlos?

Für den reinen Spieler sind die vielen Gimmicks rund um den digitalen Klang zurzeit nicht sonderlich interessant. Es gibt bislang kein Spiel, das Dolby-Digital-5.1-Sound unterstützt. Der Grund ist einfach: Die große Datenmenge, die für den Raumklang benötigt würde, passt einfach nicht auf re-

Soundkarten im Kurztest

SoundBlaster Live! Player 5.1

Hersteller:	Creative
Info-Telefon:	069-66982900
Website:	www.europe.creative.com
Preis:	Ca. DM 200,-
Audio-Eingänge:	Mikrofon, Line-In, CD-In, S/P-DIF
Audio-Ausgänge:	3x Line-Out, MIDI, S/P-DIF
Zusätzliche Features:	Aufrüstung mit Live!-Rack möglich
Software:	Live!Ware, umfangreiches Softwarepaket
3D-Sound:	EAX 1.0 + 2.0 und A3D 1.0



WERTUNG **94%**

Die teuerste Soundkarte am Markt. Hervorragende Leistung hat ihren Preis.

Hoontech Digital-XG Gold

Hersteller:	Hoontech
Info-Telefon:	07152-938880
Website:	www.hoontech.de
Preis:	Ca. DM 150,-
Audio-Eingänge:	Mikrofon, Line-In, CD-In, S/P-DIF
Audio-Ausgänge:	2x Line-Out, MIDI, S/P-DIF
Zusätzliche Features:	Zweites Blendblech mit opt. Anschlüssen
Software:	Yamaha Studio
3D-Sound:	EAX 1.0 und A3D 1.0



WERTUNG **90%**

Eine gute Soundkarte mit so vielen Anschlüssen, dass ein Slotblech nicht ausreicht.

Leadtek WinFast 6xSound

Hersteller:	Leadtek
Info-Telefon:	040-25170707
Website:	www.leadtek.de
Preis:	Ca. DM 130,-
Audio-Eingänge:	Mikrofon, Line-In, CD-In, S/P-DIF
Audio-Ausgänge:	2x Line-Out, MIDI, S/P-DIF (opt., koax.)
Zusätzliche Features:	Zweites Blendblech mit opt. Anschlüssen
Software:	Control Center, MIDI-Player, System Mixer
3D-Sound:	EAX 1.0 und A3D 1.0



WERTUNG **90%**

Dank koaxialer und optischer digitaler Anschlüsse für DVD-Fans gut geeignet.

Terratec 512i digital

Hersteller:	Terratec
Info-Telefon:	02157-81790
Website:	www.terratec.de
Preis:	Ca. DM 90,-
Audio-Eingänge:	Mikrofon, Line-In, CD-In
Audio-Ausgänge:	2x Line-Out, MIDI, S/P-DIF (opt.)
Zusätzliche Features:	Keine
Software:	Control Center, Q2D-Software
3D-Sound:	EAX 1.0, A3D 1.0



WERTUNG **89%**

Die günstigste Platine mit digitalem Anschluss: für Spieler und DVD-Fans eine gute Wahl.

Hercules Muse XL

Hersteller:	Hercules
Info-Telefon:	09123-96580
Website:	www.hercules.com
Preis:	Ca. DM 60,-
Audio-Eingänge:	Mikrofon, Line-In, CD-In
Audio-Ausgänge:	2x Line-Out, MIDI
Zusätzliche Features:	Separates Headset wird mitgeliefert
Software:	Control Center, Game Comm., PowerDVD
3D-Sound:	EAX 1.0 + 2.0, A3D 1.0



WERTUNG **88%**

Die Muse XL ist günstig und gut. Sie bietet das beste Preis-Leistungs-Verhältnis für Spieler.

Der kleine Einkaufsführer

Welche Soundkarte brauchen Sie? Wir helfen Ihnen bei der Beantwortung dieser Frage!

Wenn Sie Ihre neue Soundkarte in erster Linie für Spiele verwenden wollen und darüber hinaus kein Boxensystem mit einem digitalen Audio-Eingang besitzen, können Sie ein paar Mark sparen, indem Sie auf die teuren digitalen Extras verzichten. Eine Karte mit zwei analogen Stereo-Ausgängen (Front und Rear) reicht vollkommen aus, um aktuellen 3D-Spielesound auf einem analogen 4.1-Boxensystem darstellen zu können. Natürlich können Sie aber auch ein normales Stereo-Boxenset ohne Probleme anschließen.

Auf digitale Ausgänge sollten Sie Wert legen, wenn Sie häufiger DVD-Filme am PC anschauen. Soundkarten mit digitalem Ausgang und einem Dolby-Digital-Soundsystem verwandeln Ihr Wohnzimmer auch klangtechnisch in ein Heimkino. Die Soundkarten von Creative, Leadtek und Typhoon können zudem auch 5.1-Sound analog auf ein angepasstes Soundsystem ausgeben. Allerdings benötigen Sie zusätzlich zum Boxensystem einen 5.1-Software-DVD-Player – und das wird dann zu einem teuren Extra.

Wenn Sie Interesse an einer detaillierten Beschreibung aller Funktionen einer aktuellen Soundkarte haben, sollten Sie sich die Mai-Ausgabe der PC Action noch einmal anschauen. Ab Seite 173 erklären wir Ihnen dort alle Hardware-Voraussetzungen, Anschlussarten und auch 3D-Soundstandards.

guläre CDs. Da auch nicht jeder Spieler ein DVD-Laufwerk besitzt, kann es noch eine ganze Weile dauern, bis solche klanggewaltigen Spiele auf den Markt kommen. Wenn Sie sich heute also eine neue Soundkarte kaufen wollen, müssen Sie nicht unbedingt mehrere Hundert Mark investieren!

Was kauf ich denn?

Wer eine neue Soundkarte benötigt, der findet in den Händlerregalen eine breite Palette an guten bis sehr guten Produkten. Für uns liegt die Sound-Blaster-Serie von Creative ganz vorne. Der aktuellste Vertreter der Soundkarten-Familie heißt SB Live! Player 5.1: wohl die beste Karte für Spieler. Sie unterstützt alle gängigen 3D-Soundstandards, klingt fantastisch und verfügt über einen sehr leistungsfähigen Soundchip. Der Vorsprung, den Creative durch den EMU10-K1-Soundchip gegenüber der Klangkonkurrenz hat, wird aber immer kleiner. Mittlerweile können andere Soundchips fast ebenso viel wie die Soundkartenkrönung von Creative.

Benchmarks bei Soundkarten?

Wie bereits erwähnt, hat sich bei den Soundkarten der neuen Generation nicht viel im 3D-Soundbereich getan. Fast alle Karten unterstützen die gleichen Soundstandards – da überrascht es nicht, dass die Platinen beim Geschwindigkeitstest mit 3D-Spielen fast alle die gleichen Werte erreichten. Beim unserem Check haben wir die Soundkarten mit aktuellen Spielen getestet und dabei auch verschiedene Soundeinstellungen berücksichtigt. Große Unterschiede gab es allerdings nicht.

Grundsätzliches zu 3D-Sound

Sie sollten bei 3D-Spielen daran denken, dass zugeschalteter 3D-Sound Ihren ganzen PC ausbremst. Sie verlieren rund zehn Prozent der Komplettleistung! Allerdings gibt es Folgendes zu beachten: Fordert ein Spiel mehr Ressourcen (z. B. Hardwarestimmen) für die 3D-Berechnung, als vorhanden, wird automatisch der Hauptprozessor wieder mit in die Berechnung eingebunden. Das hat den Effekt, dass die Bildwiederholfrequenz steigt, aber die Soundqualität schlechter wird.

3D-Klang macht lahm

Je nach Spiel haben Sie bei den Optionen meist die Möglichkeit, Soundfunktionen ein- und auszuschalten, die teilweise gravierenden Einfluss auf die Bildwiederholrate des Spiels haben. Bei *Heavy Metal F.A.K.K. 2* können Sie beispielsweise zwischen drei möglichen Ausgaben wählen: Software (ohne 3D-Klang), EAX- oder A3D-Sound. Der Softwaremodus hat einen großen Nachteil. Wenn Sie ihn aktivieren, muss der Hauptprozessor Ihres PCs die Soundeffekte selbst berechnen. Das führt wiederum zu Leistungseinbußen von bis zu 20 Prozent. Darüber hinaus ist auch die Klangqualität nicht so gut wie bei den anderen beiden Alternativen.

Die EAX-Auswirkung

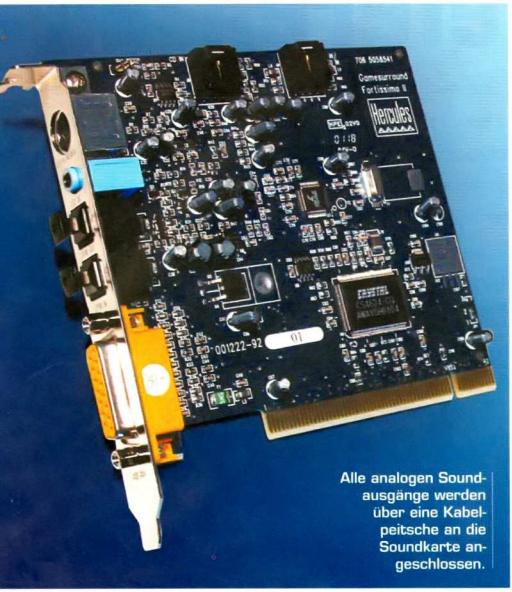
Im Fall von *F.A.K.K. 2* sollten Sie die EAX-Funktion auf jeden Fall einschalten, wenn Ihre Soundkarte diesen Standard unterstützt. Bei Tests wurde sehr deutlich, dass dem Hauptprozessor hierbei einiges an Arbeit abgenommen wird – es ist rund zehn Prozent schneller als im Software-Modus. Bei *Undying* besteht so gut wie kein Unterschied zwischen Software- und den 3D-Klangmodi. Das ist auf die verwendete *Unreal*-Engine zurückzuführen, denn auch bei *Unreal Tournament* und *Deep Space Nine: The Fallen* zeigte sich uns dieses Bild – allesamt Spiele auf Basis derselben Engine.

Bernd Holtmann



Wenn Sie den 3D-Soundstandard EAX im Spiel Tribes 2 einstellen, müssen Sie damit rechnen, dass das Spiel deutlich langsamer läuft. Das ist allerdings nicht bei allen Spielen der Fall.

Hercules Gamesurround Fortissimo II



Alle analogen Soundausgänge werden über eine Kabelpeitsche an die Soundkarte angeschlossen.

Die Fortissimo II ist eine brandneue Soundkarte, die einiges an Ausstattung bietet: Sie bekommen die üblichen analogen Schnittstellen (Mikrofon-Eingang, Line-In, 2x Line-Out), den obligatorischen Gameport, einen optischen Line-In und einen optischen Line-Out. Alle analogen Schnittstellen werden über eine Kabelpeitsche an die Soundkarte angeschlossen. Sehr positiv fiel neben den Lautsprecheranschlüssen der vorverstärkte Kopfhöreranschluss auf. Dieser ist besonders auf lauten LAN-Partys sehr gut zu gebrauchen. Dazu gibt es einen ganzen Stapel an Software: Viele nützliche Audio-Programme, eine neue Steuerungssoftware und eine 30-Tage-Version von PowerDVD 3.0 liegen dem Paket bei. Die Fortissimo II unterstützt als einzige Karte neben der Soundblaster Live! 5.1 den Standard EAX 2.0. Allerdings konnte sie im Klangtest nicht mit unserer Klangreferenz mithalten – der Sound ist nicht so stark und lebendig wie bei der Konkurrenz von Creative. Als wir die Karte wieder ausbauten, stellten wir übrigens fest, dass die Karte über keine Deinstallationsfunktion verfügt.

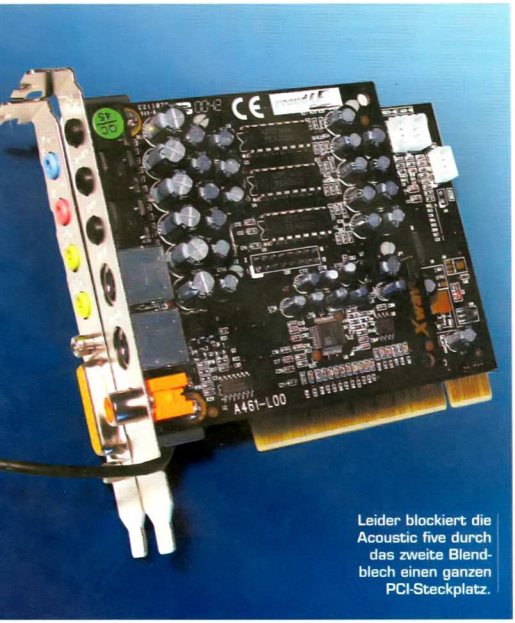
Gamesurr. Fortissimo II

Hersteller:	Hercules
Info-Telefon:	09123-96580
Web-Site:	www.hercules.com
Preis:	Ca. DM 159,-
Stärken:	Unterstützte 3D-APIs, Anzahl der Ein- und Ausgänge, Software
Schwächen:	Keine Deinstallationsroutine
Ausstattung:	Sehr Gut
Features:	Sehr Gut
Performance:	Gut

Gesamturteil: 92%

» Eine sehr gute Platine mit vielen Ein- und Ausgängen «

Anubis Typhoon Acoustic five



Leider blockiert die Acoustic five durch das zweite Blendblech einen ganzen PCI-Steckplatz.

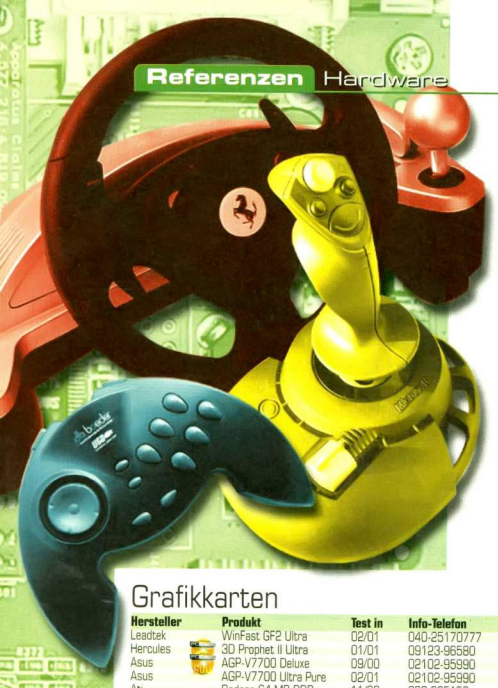
Die neue Acoustic five von Anubis ist der wahre Anschlusshimmel, denn alle Anschlüsse passen gerade einmal auf zwei Blendbleche. Die Anschlüsse im Einzelnen: fünf Stereo-Ausgänge, ein Mikrofonanschluss, ein Stereo-Line-In, ein koaxialer S/P-DIF-Anschluss, ein CD-Audioeingang und natürlich der obligatorische Gameport-Anschluss. Den können Sie übrigens auch als MIDI-Anschluss für Musikinstrumente verwenden. Die Acoustic five beherrscht EAX 1.0 sowie A3D 1.0 und ist damit für die 3D-Spielewelten gerade gut genug gewappnet. Viel wichtiger aber: Sie können mit der Acoustic five und einem entsprechenden Software-DVD-Player (fehlt leider) ein Dolby-Digital-Signal dekodieren und dann per analogem Anschluss direkt auf drei Boxenpaare ausgeben. Ein entsprechendes Soundsystem ist allerdings Voraussetzung. Die restlichen Eigenschaften und Ausstattungsmerkmale kommen über gutes Mittelmaß nicht hinaus. Die Klangqualität der Karte ist recht gut. Der Sound ist sehr klar und kräftig. 3D-Klangeffekte wie zum Beispiel Hall und Wassergeräusche wirken sehr realistisch. Die Acoustic five ist eine gute Einsteigerkarte.

Typhoon Acoustic five

Hersteller:	Anubis
Info-Telefon:	0681-988060
Web-Site:	www.typhoon.de
Preis:	Ca. DM 109,-
Stärken:	Anzahl der Ein- und Ausgänge, leichte Installation
Schwächen:	Kein DVD-Player, zweite Slotblende blockiert PCI-Steckplatz
Ausstattung:	Gut
Features:	Befriedigend
Performance:	Gut

Gesamturteil: 87%

» Eine günstige Einsteigersoundkarte für Spieler «



Referenzen

Damit Sie einen Überblick über alle Referenz-Produkte bekommen, können Sie hier in den einzelnen Kategorien nachschauen. Durch ihr Alter abgewertete Produkte haben wir mit einem Stern hinter der Wertung gekennzeichnet.

Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Leadtek	WinFast GF2 Ultra	02/01	040-25170777	DM 700,-	93%
Hercules	3D Prophet II Ultra	01/01	09123-96580	DM 700,-	93%
Asus	AGP-V7700 Deluxe	09/00	02102-95990	DM 650,-	93%
Asus	AGP-V7700 Ultra Pure	02/01	02102-95990	DM 950,-	92%
Ati	Radeon 64 MB DDR	11/00	089-665150	DM 600,-	92%
Creative	3D Blaster GF2 Ultra	01/01	0130-815101	DM 700,-	92%
Hercules	3D Prophet II GTS 64 MB	07/00	09123-96580	DM 500,-	92%
Asus	AGP-V7700 Pure	07/00	02102-95990	DM 600,-	91%
Ati	All-in-Wonder Radeon	02/02	089-665150	DM 600,-	90%
Creative	3D Blaster GeForce2	07/00	069-66982900	DM 500,-	90%
Elsa	Gladiac	07/00	0241-6065112	DM 500,-	90%
Hercules	3D Prophet II GTS 32 MB	07/00	09123-96580	DM 400,-	90%
Asus	AGP-V7100 DC	02/01	02102-95990	DM 400,-	88%
Ati	Radeon 32 MB DDR	12/00	089-665150	DM 649,-	88%
3dfx	Voodoo5 5500 AGP	07/00	0180-5177617	DM 750,-	86%
MSI	StarMax32	01/01	06403-905010	DM 360,-	85%
Hercules	3D Prophet DDR-DVI	01/00	09123-96580	DM 620,-	84%
Asus	AGP-V6800 Deluxe	03/00	02102-95990	DM 680,-	84%
Elsa	Erazor X²	04/00	0241-6065112	DM 630,-	83%
Creative	3D Blaster Annihilator Pro	04/00	069-66982900	DM 550,-	83%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/00	02102-95990	DM 570,-	82%
Anubis	Typhoon Matrix 256 Pro	04/00	06897-908823	DM 498,-	81%
Elsa	Erazor X	01/00	0241-6065112	DM 500,-	81%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Hercules	Gamesurround Fortissimo II	08/01	09123-96580	DM 200,-	92%
Anubis	Typhoon Acoustic five	08/01	0681-988060	DM 109,-	87%
VideoLogic	SB Live! Player 1024	12/99	069-66982900	DM 200,-	85%*
VideoLogic	SonicFury	10/00	06103-934714	DM 230,-	85%*
TerraTec	DMX XFire 1024	09/00	02157-81790	DM 119,-	84%*
VideoLogic	SonicVortex2	08/99	06103-934714	DM 159,-	76%*
TerraTec	Xlerate Pro	08/99	02157-81790	DM 179,-	76%*
Guillemot	Maxi Sound Muse	10/00	09122-8860	DM 79,-	73%*
Diamond	Monster Sound MX300	01/99	08151-266330	DM 149,-	72%*
TerraTec	SoundSystem DMX	08/99	02157-81790	DM 279,-	72%*

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback 2	12/00	089-31760	DM 240,-	86%
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	DM 199,-	83%*
Genius	MaxFighter F-33D	08/00	02173-974321	DM 199,-	81%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	09123-96580	DM 199,-	78%*
Logitech	WingMan Force 3D	12/00	089-894670	DM 149,-	73%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision 2	12/00	0180-5251199	DM 100,-	88%
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	01/99	089-54612710	DM 129,-	86%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro	12/00	09122-8860	DM 99,-	82%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/00	069-92032165	DM 200,-	81%
ACT Labs	Eaglemax	06/98	0541-122065	DM 89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	09122-8860	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	06/98	09122-8860	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	06/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D	11/99	02173-974321	DM 99,-	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	09123-96580	DM 69,-	75%
InterAct	Cyclone Digital	02/00	04287-125133	DM 99,-	75%
Saitek	ST110	01/00	089-54612710	DM 50,-	74%
Logic3	Phantom 2	03/00	02383-690	DM 80,-	74%
Logitech	WingMan Interceptor	02/99	069-92032165	DM 99,-	74%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	DM 89,-	86%
Logitech	WingMan RumblePad	12/00	089-894670	DM 79,-	83%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 115,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	01805-125133	DM 99,-	80%
Saitek	P750	02/00	089-54612710	DM 69,-	80%
Vivanco	Vivanco GP 22 UD	02/01	04102-231235	DM 120,-	79%
Gravis	GamePad Pro	01/98	0541-122065	DM 49,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	DM 129,-	79%
InterAct	HammerHead	01/00	01805-125133	DM 89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	01/98	0180-5251199	DM 69,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	02173-974321	DM 70,-	77%
Creative	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	DM 40,-	77%
Thrustmaster	FireStorm Digital Gamepad	02/01	09123-96580	DM 49,-	76%
Saitek	Cyborg 3D Pad	01/99	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	02/99	069-92032165	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	–	0541-122065	DM 89,-	74%
Microsoft	SW P&P Game Pad	05/00	0180-5251199	DM 45,-	74%
InterAct	MorayPad Touch Edition	09/00	04287-125133	DM 40,-	73%
Saitek	X6-33M	02/99	089-54612710	DM 49,-	72%

Spielemäuse

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Logitech	iFeel MouseMan	12/00	069-92032165	DM 129,-	83%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/00	0180-5251199	DM 90,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/00	0180-5251199	DM 120,-	81%
Kärna	Razer Boomslang 2000	02/00	www.haudenlukas.de	DM 199,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	DM 120,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/00	02173-974321	DM 100,-	78%
Saitek	Optical Mouse	02/01	089-5467570	DM 79,-	76%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	DM 180,-	73%
Saitek	GM2	06/00	089-54612710	DM 70,-	68%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/00	09123-96580	DM 199,-	83%*
Thrustmaster	360 Modena Pro	12/00	09123-96580	DM 170,-	80%
CH Products	CH Flight Sim Yoke	08/00	0541-122065	DM 400,-	80%
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179,-	79%*
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	09123-96580	DM 179,-	75%*
Saitek	R4 Racing Wheel	–	089-54612710	DM 179,-	71%*
Thrustmaster	Formula Sprint	02/99	09123-96580	DM 149,-	71%*
Fanatec	Le Mans	02/98	0871-9221299	DM 149,-	70%*
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	DM 129,-	69%*
Fanatec	Monte Carlo	04/99	0871-9221299	DM 99,-	68%*

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 299,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	09123-96580	DM 349,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	DM 299,-	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	09122-8860	DM 249,-	82%
InterAct	V4 Racing Wheel	02/99	01805-125133	DM 249,-	76%

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	DM 1.120,-	87%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	03/99	01805-228144	DM 759,-	82%
ViewSonic	PT775	03/99	0800-1717430	DM 1.045,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	DM 999,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/99	0800-1003435	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/99	02153-733400	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	DM 980,-	72%

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









Top-Service! Tiefpreise! Testsieger!

Sie haben ein Recht drauf.



Das schreibt die Presse über www.primusavitos.de:

PC PROFESSIONELL – EMPFEHLUNG DER REDAKTION Ausgabe 07/01

Wirtschafts Woche – Wie gut sind Onlineshops? In der Ausgabe 20/01 erhält PrimusAvitos die Note „gut".

Computer Bild 11/2001 Einkaufen im Internet – Rubrik Hardware: Platz 2

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.



LEADTEK
WinFast GeForce 2 Pro 64 MB

Grafikkarte • AGP • DDR-RAM • TV-OUT • Retail

DM 519,-

Art.-Nr. GRA293 Euro 265,36



IBM IC35L040

40,0 GB
8/2048/7200

DM 329,-

Art.-Nr. HDI306 Euro 168,22



TARGA Visionary MT
Midi-Tower • CPU: Celeron 700 MHz • RAM: 64 MB • HDD: 20 GB • GRAFIK: onboard • SOUND: onboard • CD: 48x • SOFTWARE: Win ME, MS Word/Works • ZUBEHÖR: Tastatur, Maus

+ **AGFA Scanner Snapscan 1212U** USB • 600 x 1.200 dpi • DIN A4

+ **CANON BJC 2100 Tintenstrahldrucker** • Parallel • 720 x 360 dpi

DM 1.499,-

Art.-Nr. KPC826 Euro 766,43

www.primusavitos.de entspricht 100% Avitos-Standard

28 Tage Rückgaberecht +++ Bestellannahme per Telefon, Fax, Mail, Internet +++ Top-Service +++ Tiefpreise +++ Testsieger und erstklassige Referenzen +++ geringe Lieferkosten

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	180,-
MPG3204	U-100	20,4 GB	8/2048/7200	239,-
MPG3204	U-100	20,4 GB	9/512/5400	209,-
MPG3204 SD	U-100	20,4 GB	9/512/5400	209,-
MPG3204 SD	U-100	20,4 GB	8/2048/7200	249,-
MPG3307	U-100	30,7 GB	9/512/5400	259,-
MPG3307 SD	U-100	30,7 GB	9/512/5400	259,-
MPG3307 SD	U-100	30,7 GB	8/2048/7200	319,-
MPG3409	U-100	40,9 GB	8/2048/7200	CALL
MPG3409 SD	U-100	40,9 GB	9/512/5400	269,-
MPG3409 SD	U-100	40,9 GB	8/2048/7200	439,-
IBM				
DTLA307075	U-100	76,1 GB	8/2048/7200	699,-
IC35L020	U-100	20,0 GB	8/2048/7200	249,-
IC35L040	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	329,-
IC35L060	U-100	60,0 GB	8/2048/7200	529,-
MAXTOR				
D-Max +60	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	249,-
D-Max VL40	U-100	20,5 GB	9/2048/5400	199,-
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	359,-
D-Max VL40	U-100	40,9 GB	9/2048/5400	259,-
D-Max +60	U-100	60,0 GB	9/2048/7200	509,-
D-Max 80	U-100	61,5 GB	9/2048/5400	399,-
D-Max 80	U-100	82,0 GB	9/2048/5400	589,-
QUANTUM				
Fireball AS+	U-100	10,0 GB	8/2048/7200	199,-
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	249,-
Fireball lct20	U-100	30,0 GB	12/128/4500	239,-
Fireball AS+	U-100	30,0 GB	8/2048/7200	299,-
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,-

SEAGATE					
ST320413A	U-100	20,0 GB	9/1024/5400	209,-
ST320414A	U-100	20,0 GB	8/2048/7200	239,-
ST330620A	U-66	30,0 GB	8/2048/7200	299,-
ST330621A	U-100	30,0 GB	10/1024/5400	239,-
ST340824A	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	329,-
WESTERN DIGITAL					
WD100EB	U-100	10,0 GB	12/2048/5400	199,-
WD150EB	U-100	15,0 GB	12/2048/5400	219,-
WD200AB	U-100	20,0 GB	9/2048/5400	239,-
WD200BB	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	249,-
WD200EB	U-100	20,0 GB	12/2048/5400	229,-
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,-
WD600BB	U-100	60,0 GB	9/2048/7200	CALL
WD800BB	U-100	80,0 GB	9/2048/7200	579,-

[Ultra-160-SCA]

IBM		Größe	ms/Cache/UpM	Preis
DDYS T	80 Pin	9,1 GB	5/4096/10000	479,-
DDYS T	80 Pin	18,3 GB	5/4096/10000	569,-
DDYS T	80 Pin	36,9 GB	5/4096/10000	1.099,-

[Ultra-160-SCSI]

IBM		Größe	ms/Cache/UpM	Preis
DDYS T	68 Pin	9,1 GB	5/4096/10000	459,-
DDYS T	68 Pin	18,3 GB	5/4096/10000	519,-
DDYS T	68 Pin	36,9 GB	5/4096/10000	1.059,-
DPSS	68 Pin	9,1 GB	7/4096/7200	369,-
DPSS	68 Pin	18,3 GB	7/4096/7200	459,-
DPSS	68 Pin	36,9 GB	7/4096/7200	829,-
QUANTUM				
Atlas V	68 Pin	9,1 GB	6/4096/7200	419,-
Atlas 10K II	68 Pin	9,2 GB	5/8192/10000	459,-
Atlas 10K II	68 Pin	18,2 GB	5/8192/10000	629,-
Atlas V	68 Pin	18,4 GB	6/4096/7200	569,-
Atlas V	68 Pin	36,7 GB	6/4096/7200	1.039,-

QUANTUM					
Atlas 10K II	68 Pin	36,7 GB	5/8192/10000	1.129,-
Atlas 10K II	68 Pin	73,7 GB	5/8192/10000	2.199,-

[FIREWIRE]

LACIE				
FireWire extern	20,0 GB	7200 UpM	529,-
FireWire extern	40,0 GB	7200 UpM	689,-
FireWire extern	60,0 GB	7200 UpM	809,-
FireWire extern	75,0 GB	7200 UpM	1.199,-
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	699,-
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	529,-
MicroDrive	Travel Kit	1.000 MB	125/128/3600	1.029,-

[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	259,-
DJSA220000	9,5	20,0 GB	12/2048/4200	329,-
DJSA232000	12,5	32,0 GB	12/2048/5400	949,-
FUJITSU				
MHM-2100AT	9,5	10,0 GB	12/2048/4200	249,-
MHM-2200AT	9,5	20,0 GB	12/2048/4200	349,-
MHM-2300AT	12,5	30,0 GB	12/2048/4200	699,-
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,-



Sparen Sie jetzt DM 100,- Preis bisher: DM 299,-

NETEASY
NetCam DSC350 USB
bis zu **400 Bilder** oder **180 Sekunden Video** mit **8 MB Flash Memory**
JETZT nur noch **DM 199,-**
Art.-Nr. MUC025 Euro 101.75



TOSHIBA SD-M1502 DVD-ROM
16/48x • ATAPI
DM 159,-
Art.-Nr. DVA057 Euro 81,30

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,-
MICROSOFT		
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	159,-
12/40x Creative Labs DVD	189,-
12/40x Creative Labs DVD Ret.	249,-
12/40x LG DRD-8120B	139,-
12/40x LiteOn Kit	139,-
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	179,-
16/40x Pioneer 115	179,-
16/40x Pioneer 116	169,-
16/40x Toshiba SD-M1502	159,-
16/48x LiteOn Kit	169,-
16/48x NEC DV 5800	179,-

[SCSI]

10/40x Pioneer DVD-U05	299,-
10/40x Pioneer DVD-305	329,-
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			69,-
16 MB	PS/2 FP 60ns	Fast Page		79,-
32 MB	PS/2 EDO 60ns			139,-
32 MB	PS/2 FP 60ns	Fast Page		209,-
32 MB	SD-RAM PC100		OEM	35,-
64 MB	SD-RAM PC100		OEM	45,-
64 MB	SD-RAM PC133		OEM	49,-
128 MB	SD-RAM PC100		OEM	65,-
128 MB	SD-RAM PC133		OEM	59,-
128 MB	SD-RAM PC100-ECC		OEM	129,-
128 MB	SD-RAM PC133-ECC		OEM	149,-
256 MB	SD-RAM PC133		OEM	119,-
256 MB	SD-RAM PC133-ECC		OEM	239,-
512 MB	SD-RAM PC133		OEM	299,-
64 MB	SD-RAM PC133	Kingston		69,-
128 MB	SD-RAM PC133	Kingston		105,-
128 MB	SD-RAM PC133 ECC	Kingston		129,-
128 MB	SD-RAM PC133 ECC-R	Kingston		179,-
256 MB	SD-RAM PC133	Kingston		199,-
256 MB	SD-RAM PC133 ECC	Kingston		259,-
256 MB	SD-RAM PC133 ECC-R	Kingston		299,-
512 MB	SD-RAM PC133	Kingston		559,-
512 MB	SD-RAM PC133 ECC	Kingston		599,-
512 MB	SD-RAM PC133 ECC-R	Kingston		759,-
128 MB	SD-RAM PC133	Infineon		79,-
256 MB	SD-RAM PC133	Infineon		159,-

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.

Intel

Pentium IV 1300	in a box inkl. 2x 64MB RIMM	819,-
Pentium IV 1400	in a box inkl. 2x 64MB RIMM	879,-
Pentium IV 1500	in a box inkl. 2x 64MB RIMM	1.089,-
Pentium IV 1500	in a box inkl. 2x 128MB RIMM	1.349,-
Pentium IV 1700	in a box inkl. 2x 64MB RIMM	1.319,-
Pentium IV 1700	in a box inkl. 2x 128MB RIMM	1.599,-

GRAFIKKARTEN

ASUS					
V7100 Pure	32MB	239,-			
V7100 T Pure, TV-out	32MB	249,-			
V7100 1x DVI	32MB	259,-			
V7100 1x DVI, 2x VGA	32MB	289,-			
V7100 TV Combo Deluxe	32MB	389,-			
V7700 Pure	32MB	389,-			
V7700 Pure	64MB	619,-			
V7700 T Pure, TV-out	32MB	409,-			
V7700 T Pure, TV-out	64MB	659,-			
V7700 Deluxe Pro, TV-out	64MB	689,-			
V8200 Pure (GeForce 3)	64MB	999,-			
V8200 Deluxe,TV-out (GeForce 3)	64MB	1.099,-			
ATI					
Radeon DDR bulk	32MB	369,-			
Radeon DDR VE AGP	32MB	249,-			
Radeon DDR VIVO bulk	64MB	459,-			
Radeon DDR VIVO Ret.	64MB	499,-			
Radeon SDR bulk	32MB	219,-			
Radeon SDR TV bulk	32MB	279,-			
Radeon SDR TV Ret.	32MB	299,-			
Rage Fury Pro VivoTV	32MB	229,-			
XPERT 98 Pro (Rage XL) AGP	8MB	89,-			
XPERT 2000 (Rage 128 Pro)	32MB	129,-			
XPERT 2000 (Rage 128 Pro) TV	16MB	109,-			
XPERT 2000 (Rage 128 Pro) TV	32MB	139,-			
Wonder (Rage 128 Pro) TV	32MB	459,-			
CREATIVE					
CreativeLabs GeForce2MX200 AGP	32 MB	219,-			
CreativeLabs GeForce2MX PCI	32 MB	279,-			

CREATIVE					
CreativeLabs GeForce2Pro AGP	64 MB	449,-			
CreativeLabs GeForce3 AGP	64 MB	999,-			
ELSA					
Erazor IIILT (TNT2M) AGP	32 MB	149,-			
Gladiac 511 TV-out Ret. AGP	64 MB	269,-			
Gladiac GeForce2 GTS AGP bulk	32 MB	299,-			
GAINWARD					
CARDEXpert (TM64)	32MB	139,-			
CARDEXpert (MX TwinView Gold)	32MB	289,-			
CARDEXpert (MX TV)	64MB	289,-			
CARDEXpert Geforce3	64MB	1.049,-			
HERCULES					
3DProphet4000 XT Kyro bulk AGP	32 MB	179,-			
3DProphet4500 AGP Kyro II Ret.	64 MB	339,-			
3DProphet4500 TV AGP TV Ret.	64 MB	399,-			
LEADTEK					
WinFast GeForce2MX, 64 bulk	32MB	189,-			
WinFast GeForce2MX Dual Head Pro/TV-out	32MB	369,-			
WinFast GeForce2MX MAX, TV-out	64MB	349,-			
WinFast GeForce2Pro, TV-out	64MB	519,-			
WinFast GeForce2Ultra, TV-out	64MB	799,-			
WinFast GeForce3, TV+DVI-out	64MB	999,-			
MATROX					
Millenium G450 DH	16MB	199,-			
Millenium G450 DH	32MB	269,-			
Millenium G450 LX bulk	16MB	199,-			
Marvel G450eTV bulk	32MB	549,-			
VIDEOLOGIC					
Grafix Star 650	8MB	69,-			

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,-
8038TX	PCMCIA	100MBit	159,-
LEVELONE			
LevelOne	ISA	10MBit	39,-
LevelOne	PCI	10MBit	35,-
LevelOne	PCMCIA	10/100MBit	149,-
LevelOne Kit	PCI	10/100MBit	289,-

LEVELONE			
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 100	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,-

Für jeden Anschluss das passende Kabel: EXTERNE/INTERNE KABEL, UMSCHALTER ... unter www.primusavitos.de

realitätsnahes Spielgefühl



MICROSOFT Side-Winder Force-Feedback
USB • 8 Tasten • Pedale • inkl. Spiel Monster Truck Madness 2
DM 259,-
Art.-Nr. EIN110 Euro 132,42



Das Ideale Startpaket

AVM ISDN Fritz!Card PCMCIA inkl. PP 6.0
All-in-One-Lösung für die ISDN-Datenkommunikation mit dem Notebook.
DM 389,-
Art.-Nr. MOD011 Euro 198,89

INFO
CD-Rewriter • CD-ROM • CD-Medien • uvm ... unter www.primusavitos.de

LOGITECH
MouseMan Wheel Optical Cordless PS/2 + USB
„Der Porsche unter den Mäusen" ...
... urteilt die CHIP in Ausgabe 07/2001 und kürt die drahtlose Logitech-Maus zum Testsieger. **Technik, Komfort und Ergonomie vom Feinsten.**
DM 149,-
Art.-Nr. EIN251 Euro 76,18



Fon: 01805-606065 [DM 0,24/Min.] • Fax: 01805-606045 [DM 0,24/Min.]

Online-Bestellung: 24 Stunden täglich, **Versandkosten nur 9,80 DM** + NN.

PRIMUSAVITOS.DE
anklicken • auspacken • einschalten

Spiele-Index

Acrobat Reader Tools	CD
Age of Empires 2 – Spielerforum	CD
Age of Empires 2 – Spielerforum	120
Alarmstufe Rot 2 v1.006 (d) – Update	CD
Alone in the Dark 4 – Demo	CD
Alone in the Dark	105
Anachronox Video	CD
Anachronox	78
Anno 1503	42
Anstoss 3 – Spielerforum	CD
Anstoss Action mit Anstoss 3 v1.10 (d) – Update	CD
Anstoss Action v1.1 ohne Anstoss 3 (d) – Update	CD
Arabian Nights	106
Arx Fatalis	63
Bacteria – Demo	CD
Baldur's Gate 2: Thron des Baal	90
Big Action Video	CD
Black & White – Spielerforum	118
C&C3 – Spielerforum	122
Conflict Zone v1.2 (d) – Update	CD
Conquest: Frontier Wars	74
Counter-Strike: Condition Zero	48
Diablo 2: Lord of Destruction	86
Diablo 2 – Spielerforum	112
Diablo v1.09b (e) – Update	CD
Die Siedler 4 v1.08.872 (d) – Update	CD
Die Siedler 4 v1.08.872 von 1.00.756 (d) – Update	CD
Die Sims – Spielerforum	124
Die Völker 2 – Demo	CD
Die Völker 2	96
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	100
Dragon Riders of Pern	92
Elite Force – Spielerforum	CD
Emperor – Battle for Dune v1.06 (d) – Update	CD
Europa Raser	105
FIFA 2001 – Spielerforum	CD
FlugSims – Spielerforum	CD
Fly 2	105
From Dusk till Dawn	62
Fußballmanager 2002	72
Fußballquiz – Tools	CD
Gamespy – Tools	CD
Gangsters 2 – Vendetta v1.05 (d) – Update	CD
Gorasul – Demo	CD
Gothic Kyro 2 fix (d) – Update	CD
GTA 2 – Spielerforum	116
Half-Life & CS – Spielerforum	108
Half-Life: Blue Shift – Tipps & Tricks	143
Hells of Valhalla	106
Hidden & Dangerous 2	56
Hidden and Dangerous 2 – Video	CD
Imperium Galactica 2 v1.06 (d) – Update	CD
I-War 2: Edge of Chaos	103
King of the Road	102
Leadfoot – Demo	CD
Leadfoot	105
Legends of M&M	106
MDK 2 v2000.2 (d) – Update	CD
Necrocide	64
Need for Speed 5 – Spielerforum	114
No One Lives Forever v1.003 (int) – Update	CD
Operation Flashpoint – Tipps & Tricks	145
Operation Flashpoint Windows 2000 fix (d) – Update	CD
PC Action Masters – Video	CD
PC Action Masters	28
PCA Werbespot – Video	CD
Pearl Harbor	103
Persian Wars	101
Pool of Radiance 2	60
Precision Skateboarding	105
Rune v1.07 (int) – Update	CD
Rune	106
Schizm	94
Serious Sam The First Encounter v1.02 (d) Update	CD
Serious Sam – v1.02 (d) – Update	CD
Shogun Warlords	106
Siedler 4 – Spielerforum	117
Sleepwalker	103
Spieletipps – Tools	CD
Starcraft	126
Spielerforum	126
State of War	103
Stevie Case – Video	CD
Stevie Case	38
Sudden Strike Forever Patch #3 (d) – Update	CD
Train Simulator	104
Unreal Tournament – Spielerforum	110
Wallpapers – Tools	CD
War Doves	103
Wiggles – Video	CD
Wiggles	66
WinZip – Tools	CD
World War 3	70
Z – Steel Soldiers – Demo	CD
Z – Steel Soldiers v1.20 (d) – Update	CD



Abgetaucht

Ja, den kennen wir doch! Nicht einmal im Urlaub hat er seine Ruhe vor uns, geschweige denn auf dem Meeresgrund. Während Otto-Normal-Urlauber den lieben langen Tag am Strand vor sich hinbrutzelt, erforschte unser Redaktions-Nautilus Alexander Geltenpoth die ägyptische Unterwasserwelt. Weder blutrünstige Haie noch versenkte Kriegsschiffe aus dem Zweiten Weltkrieg waren vor seinem Entdeckerdrang sicher. Zum Glück ist er aber rechtzeitig wieder aufgetaucht, um sich ganz ohne Sauerstoffflasche und Neoprenanzug die monatliche *Everquest*-Dosis zu geben.

Fundsachen



Neulich in Counter-Strike

Sachen gibt's, die gibt's eigentlich gar nicht. So staunte diesen Monat unser treuer Leser Fabian Feilcke aus Erlangen nicht schlecht bei einer seiner letzten *Counter-Strike*-Partien. Mitten im Gefecht verabschiedete sich sein GSG9-Kollege, indem er urplötzlich zu einem spektakulären „Air-Strike" überging, Richtung Himmel davonschwebte und fortan nicht mehr gesehen ward.

Worte des Monats – Nachtrag

Überwältigend war die Resonanz auf die Frage eines Lesers, der auf der Suche nach einem Auto-Rennspiel war, welches „nicht so hohe Anforderungen an das System stellt und das sinnvoll mit der Maus zu lenken ist". Unser Leser „ORr" schickte gleich ein selbst programmiertes Rennspiel mit Maussteuerung. Vielen Dank dafür, wir haben alles brav weitergeleitet.

Ach übrigens: Falls jemand zufällig Sven Molkenstruck aus Braunschweig helfen kann, der auf der Suche nach einer Wirtschaftssimulation ist, „die möglichst hohe Anforderungen ans System stellt und sinnvoll mit Lenkrad und Pedalen zu steuern ist" …

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION

ERSCHEINT AM 15. AUGUST

Test zu MAX PAYNE

Das Action-Highlight des Jahres ist da: Wir haben uns mit Lederjacke und Pumpgun in die Großstadtschluchten gestürzt und den lang erwarteten Ego-Shooter mit der Hammer-Grafik von Remedy Entertainment auf Herz und Nieren getestet.



AUSSERDEM …

Tipps & Tricks zu Anachronox, Diablo 2: Lord of Destruction u. v. m.

POWERGAMER on tv



CHALLENGE

Jeden Abend messen die Netzreporter ihr Können in der Challenge. Welcher Powergamer hat mehr drauf? Ihr entscheidet, wer von den Jungs in den virtuellen Ring steigt und sich im Nahkampf, z.B. beim Skaten oder Boxen beweisen muss. Setzt auf den richtigen Netzreporter und räumt unsere Preise ab!

DOWNLOAD

Ihr braucht die neuesten Demos, die besten Patches und erstklassige Movies? Kein Problem! Kommt in unseren Download-Bereich und zieht Euch alles von unserem Download-Server. Kein hektisches Surfen auf x-verschiedene Seiten mehr. Bei uns gibt es die topaktuellen Sachen auf einen Klick – kostenlos versteht sich!

ZIGGY SPACERAT

Ziggy ist Kult! Seit Jahren ist sie DAS Symbol der Games-Szene und jetzt auch das offizielle GIGA GAMES-Maskottchen. Erlebt mit Ihr jede Woche neue skurrile Weltraum-Abenteuer – aber Vorsicht: Sie ist klein, haarig, ein bisschen hinterhältig und macht von der Schusswaffe Gebrauch!

LAN PLAN

Die wichtigsten LAN-Parties im Überblick. Was geht ab in Deutschland, Schweiz oder Österreich? Sucht Ihr eine Party im kleinen Kreis oder das Mega-Event mit mindestens 1.000 Zockern? Bei uns ist alles dabei mit vielen Background-Infos zu jeder Party - täglich aktualisiert!

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



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	21062
20406	20994	

TOPTEN LOGOS

Code	Code	Code
20879	21139	20202
20227	20993	21046
20946	20001	
20578	21177	

BASICS

Code	Code	Code
20848	21301	21148
20721	20027	20112
21369	20028	21036
20113	20897	21318
20283	21185	20309
20104	21304	20569
30021	21272	20522
21134	21273	20202
20342	21372	20369
20768	20186	20494
20771	21104	20248
20227	20415	20751
21318	20348	20179
20569	20581	20268
20279	20628	20970
20947	21149	20404
21152	21376	20021
20278	20902	20280
20819	20338	21255
20834	20931	21404
21103	21115	20747
20315	21375	21257
20932	20651	21083
20079	20919	21261
20643	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