2/2002 € 4,99
JETZT GÜNSTIGER!
DM 9,76
Österreich € 9,40 Schweiz sfr 9.90 Dänemark dkr 50,-
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75
Holland, Belgien, Luxemburg € 9,80 B 50714

Getestet: Serious Sam 2 • Rayman M • Creature Isle • u. v. m.

Lust auf Computerspiele.

PC ACTION

PC ACTION

2 CD-ROMs

Top-Demos: WIZARDRY 8 und SERIOUS SAM 2

ERSTE BILDER, ALLE FAKTEN:
DAS MÜSSEN SIE GESEHEN HABEN!

UNREAL TOURNAMENT 2

Wir zeigen, worüber andere nur reden: So fett sieht die Zukunft der Mehrspieler-Shooter aus!

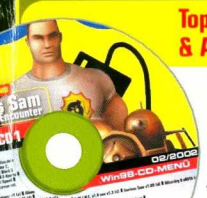
BEKLEMMEND WIE DER ZWEITE WELTKRIEG

Medal of Honor
ALLIED ASSAULT

Sind Sie hart genug für dieses Spiel? MIT PSYCHOTEST
Mega-Test zum realistischsten Ego-Shooter aller Zeiten!

PLUS 10 GRATISSPIELE AUF CD-ROM!

8 Spiele-Demos, 6 Videos und über 550 MB Patches, Tools, Treiber und Add-ons:



Top-Demos: Wizardry 8 & Aliens vs. Predator 2 (neu)

Außerdem: Comanche 4, Elfenwelt, Klo Manager Gold, RTL Skispringen 2002, Serious Sam – 2nd Encounter, Stronghold Multiplayer, Wizardry 8



6 aktuelle Spiele-Videos:
u. a. Stirb Langsam, Team Factor, Anno-1503-Trailer

365 MB kostenlose Spielerforum-Software:

- **Counter-Strike:** Mod Vampire Slayer 3.0
- **Red Faction:** 2 neue Solo-Kampagnen
- **Operation Flashpoint:** PCA-Kampagne
- **Unreal Tournament:** Mod Jailbreak
- **Black & White:** Trainingscamp für Ihre Kreaturen, Online-Map-Manager

ENDLICH DA, WIRKLICH GUT?
DAS SPIEL ZUM KINO-KRACHER:

STIRB LANGSAM!

Erste Infos und Bilder: So ballern Sie wie Bruce Willis die Terroristen vom Hochhaus.

Spieletipps: Return to Castle Wolfenstein (dt.) • OFP: Red Hammer • FM 2002 • u. v. m.

4 195002 704998 02



www.mafia-game.de

„Es ist eines der krachendsten und schönsten Actionspiele, die Sie je gesehen haben. Mafia sieht überragend aus."
PC Games 12/01

„Die Grafik von Mafia ist wirklich hinreißend, und eine so echt wirkende Riesenstadt habe ich bislang noch nirgends gesehen. Ersteindruck: Ausgezeichnet"
Gamestar 12/01

„Die Optik macht einen fantastischen Eindruck (...) Häuser, Autos, Personen: Alles sieht aus wie im Fernsehen."
PC Action 05/01

MAFIA

ENGEL AUF ERDEN



Es gibt nette Menschen, böse Menschen und es gibt die PC-Action-Redaktion. Da unser Heft jetzt mit Euro bezahlt werden darf, verändert sich bei uns einiges. Neu ist nicht nur unser Counter-Strike/Half-Life-Sonderheft, das gerade an den Kiosken ausliegt, neu ist auch ... ach, lesen Sie selbst!

Hesse (*wedelt aufgeregt mit Zeitschrift herum*): Schon gesehen? Gerade hat die Druckerei unser Sonderheft angeliefert!

Geltenpoth: Ich kann mich jetzt nicht freuen. Erst mal muss ich verkraften, dass in den griechischen Euro-Starterkits € 4,44 mehr drin sind als in unseren. Der durchschnittliche Grieche hat demnach einen Euro-Startvorteil von 43,4 Prozent!

Fränkel: Ich hab's gleich gewusst, dass ich bei der Euro-Verteilung über den Tisch gezogen wurde. Mein jüngster Gehaltsstreifen sah auch schon so verdächtig dünn aus.

Bezold: Buhuuuu! Ich will die D-Mark zurück ... * schluchzt*

Hesse: Geltenpoth, jetzt sehen Sie nur, was Sie da wieder angerichtet haben! Unser Volontär hat eine Euro-Phobie!

Sauerteig: Hehehe ... Bezold muss den nächsten Griechenlandurlaub in einer Besenkammer verbringen ...

Bunke: Sauerteig, jetzt seien Sie mal nicht so gemein. Was sollen unsere Leser von Ihnen denken? Die haben schließlich auch kein Geld mehr für ein Luxushotel.

Bigge: Da gibt es nur eine Lösung: Wir senken unseren Preis! Statt 5 Euro 11 kostet eine PC Action ab sofort nur noch 4 Euro 99. Das liest sich auch gleich viel sympathischer.

Fränkel: Wir sind so nett, ich könnte kotzen!

Geltenpoth: Brillant, Herr Bigge! Dem Fränkel ist schlecht und die Leser haben in schlappen 37 Monaten den Wettbewerbsvorteil der Griechen wettgemacht.

Die Redaktion: Schnauze, Geltenpoth!

Die Redaktion



Christian Bigge
Sport-, Online- und Actionspiele
... raucht aufgrund des geplanten Re-Designs der Kopf, der mit TV- und PC-Sessions von *RTL Skispringen* abgekühlt wird. Zieh, Hanni!



Harald Fränkel
Action- und Sportspiele
... dankt PC-Action-Leser Lukasz (kein Tippfehler, der schreibt sich so bescheuert!), der auf www.harald-fraenkel.de unbedingt eine Website bauen will.



Alexander Geltenpoth
Strategie- und Rollenspiele
... lässt sich selbst auf exzessiven Silvester-Partys seine Drinks nicht nochmal durch den Kopf gehen und wünscht das auch dem Rest der Bevölkerung.



Joachim Hesse
Action, Rennspiele und Adventures
... hat einen Kurs zum Thema „Alkoholmissbrauch in den 20er-Jahren" besucht und trainiert am Fernseher für das nächste Turnier in Wimbledon.



Christian Sauerteig
WiSims, Renn- und Sportspiele
... hat mit seinen lieben Lieblingskollegen und -kolleginnen eine Silvesterparty gefeiert, die er so schnell nicht vergessen wird, und betrügt seinen PC neuerdings mit einer PS2.



Tanja Bunke
Action- und Rollenspiele, Adventures
... hat die Nase voll vom kalten Wetter und den Schneemassen in Nürnberg und begibt sich virtuell in die Sonne – *Serious Sam 2* ist angesagt.



Benjamin Bezold
Actionspiele und Simulationen
... freut sich über die neue GeForce 3 in seinem Rechner und drückt dem Club die Daumen für eine erfolgreiche Rückrunde.

Foto: Dirk Kartscher



Das wurde aber auch Zeit! Fox Interactive und Vivendi Universal bringen Teil 1 der berühmten Kinostreifen mit Bruce Willis auf den PC-Monitor. Als technische Grundlage dient eine aufgebohrte Grafik-Engine der Kult-Shooter No One Lives Forever und Aliens vs. Predator 2. Wir haben der ersten spielbaren Version des Action-Krachers auf den Zahn gefühlt.

THEMA DES MONATS

Stirb langsam

Seite 40

Bilder & Fakten: Unreal Tournament 2

Seite 48



Nach *Unreal 2* präsentiert Epic direkt im Anschluss seinen zweiten Mega-Shooter. Wir verraten Ihnen alle Fakten und zeigen die ersten spektakulären Bilder.

Angespielt: Soldier of Fortune 2

Seite 58



In Kalifornien überzeugten wir uns von den Qualitäten der Baller-Orgie. Wird *Soldier of Fortune 2*, dessen Vorgänger indiziert wurde, zu brutal für den deutschen Markt?

Rubriken

Auftakt ... 3
Bestseller ... 116
Die letzte Seite ... 162
Die Redaktion ... 3
Hit-Countdown ... 117
Hotlines ... 117
Impressum ... 91
Inhalt Cover-CD ... 6
Inhalt Spielerforen ... 91
Inhalt Spieletipps ... 119
Inserentenverzeichnis ... 115
Leserbriefe ... 112
Leserbefragung ... 22
Neustart/Fehlstart ... 118
So werten wir ... 64

Aktuelles

Actionspiele ... 14
Adventures & Rollenspiele ... 18
Blockbuster ... 13
Budgetspiele ... 28
Internet- & Onlinespiele ... 24
Simulationen ... 22
Spielemarkt ... 26
Sport- & Rennspiele ... 20
Strategiespiele & WiSims ... 16
Vermischtes ... 25

Blickpunkt

Gratisspiele ... 38
Für Sie herausgesucht: Zehn kostenlose Minispiele, bei denen sich die Installation wirklich lohnt.

Jahresrückblick ... 30
Zum Jubiläum: Kurioses, Gewaltiges, Spannendes, Überraschendes, Spektakuläres, Gewagtes und Amüsantes aus dem letzten PC-Action-Jahr.

PC Action Masters ... 37
Her mit der Knete: Das PC ACTION Masters startet mit neuem Partner und verändertem Konzept in die nächste Runde.

Vorschau

THEMA DES MONATS:
Stirb Langsam ... 40
Schluss mit lustig: Bereits dreimal hat Bruce Willis als New Yorker Cop John McClane unter Terroristen aufgeräumt. Jetzt sind Sie dran. Wir haben überprüft, wie spektakulär Sie den Nakatomi Plaza von Bösewichten befreien können.



Arx Fatalis 61
Generalangriff: Mit Wizardry 8 und Pool of Radiance 2 tummeln sich einige neue Schwergewichte im Rollenspiel-Genre. Jetzt will Fishtank ein Wörtchen mitreden ...

Die Gilde 62
Mittelalterliches Intrigenspiel: Patrizier 2 hat Ihnen so richtig Spaß gemacht? Dann sollten Sie einen Blick auf unsere Vorschau vom nächsten WiSim-Hit werfen.

Jedi Knight 2: Jedi Outcast 46
Mächtige Rückkehr: Lucas Arts will zurück auf den Action-Thron. Wir haben uns vor Ort in Los Angeles selbst davon überzeugt, wie ernst es die Jedi-Ritter wirklich meinen.

Soldier of Fortune 2 58
Nur brutal? In Santa Monica sprachen wir mit dem echten John Mullins, dessen Alter Ego Sie im Ego-Shooter verkörpern, über Spielqualität, Waffen und Netzwerk-Duelle.

Team Factor 54
Tschechen-Power: Endlich verabreichten uns die Entwickler von 7fx eine spielbare Version des potenziellen Counter-Strike-Killers. Ist der Taktik-Shooter wirklich so gut?

Unreal Tournament 2 48
Shoot Out: Gestern Unreal 2, heute UT 2 – wie viel Ballereien wir wirklich brauchen, warum es auch hier einen Einzelspieler-Modus gibt und wie spektakulär Spielegrafik sein kann, erfahren Sie hier.

Tests

TEST DES MONATS:
Medal of Honor: Allied Assault 66
Airxonix 79
Atrox 89
Black & White: Creature Isle 82
Boorps Balls 79
Car Tycoon 86
Casino Tycoon 85
Comic Kicker 88
Crazy Factory 90
Die Siedler 4 – Die Trojaner und das Elixier der Macht 84
Elfenwelt 89
Erotica Island 89
EverQuest – Shadows of Luclin 90
F/A-18 Precision Strike Fighter 90
Monster Incorporation 79
Panzer Elite Gold 79
Ploing 2 90
Power Rangers Time Force 90
Pro Train 79
Rayman M 80
Scrabble 89
Serious Sam – The 2nd Encounter 58
Tropico – Paradise Island 85
UEFA Championsleague 2001/2002 87
Wer wird Millionär? 2. Edition 89

Spielerforum

Actionspiele 98
Age of Empires 2 108
Black & White 101
Counter-Strike & Half-Life 92
Diablo 2 106
Die Siedler 4 109
E-Sport 102
LAN-Partys 104
Need for Speed 110
Operation Flashpoint 100
Unreal Tournament 96

Spieletipps

Fußballmanager 2002 135
Kurztipps 139
Operation Flashpoint: Red Hammer 121
Return to Castle Wolfenstein (dt.) – Mehrspieler 129
Thema Technik: Festplatten 141

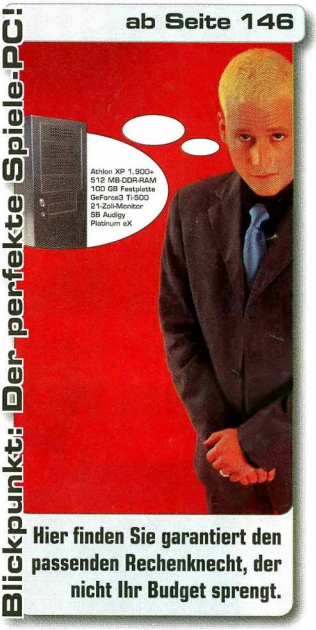
Hardware

Aktuelles 144
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler

Blickpunkt: Der ideale PC für Sie! 146
Egal, ob Ihr Budget eher klein oder riesengroß ist, hier erfahren Sie, welche Spiele-Hardware am besten zu Ihrem Portemonnaie passt.

Blickpunkt: So tunen Sie Ihren Athlon-Rechner! 154
Ein schnellerer PC muss nicht teuer sein. Wir verraten Ihnen, wie Sie Ihrem Athlon-Rechner nochmal richtig Beine machen können.

Referenzen 158
Die beste Hardware für Spieler



Heft-CDs

PC-Action-CDs

ZWEI RANDVOLLE SPIELE-CDS:
Erneut 10 kostenlose Minispiele für Sie, acht aktuelle Spiele-Demos, sechs Videofilme, über 570 MB Tools, Treiber, Patches, Add-ons, Maps und Mods



DEMOS:
Aliens vs. Predator 2 – Singleplayer (neu), Comanche 4, Elfenwelt, Klo Manager Gold, RTL Skispringen 2002, Serious Sam – The 2nd Encounter, Stronghold – Multiplayer, Wizardry 8

VIDEOS:
ANGESPIELT: Arx Fatalis, Stirb Langsam, Team Factor
TRAILER: Anno 1503, Dungeon Siege, Tomb Raider – Der Film

DIESEN MONAT AUF CD-ROM

Wizardry 8



In der spielbaren Demo können Sie den ersten Dungeon erforschen, einige Rätsel lösen und sich heftige Gefechte mit den Monstern liefern. Nur die Interaktion mit freundlich gesinnten Charakteren kommt in diesem Dungeon zu kurz. Demzufolge fehlen auch Auftraggeber und Quests. Ansonsten ist die Demo-Version aber ein gutes Beispiel dafür, was Sie in der Vollversion erwartet. Die Steuerung funktioniert größtenteils mit der Maus.

Genre:	Rollenspiel
Voraussetzung:	P 233, 64 MB
HD-Speicher:	210 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	-
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.wizardry8.com
Publisher:	www.sir-tech.com

Aliens vs. Predator 2 – Singleplayer (neu)



Diesmal dürfen Sie nicht nur, wie in der ersten Probefassung, einen Marine spielen, sondern den 3D-Action-Hit auch in der Rolle eines Predator und eines Aliens antesten. Egal ob Sie dabei als Alien an den Decken und Wänden laufen oder als Predator über Infrarotansicht verfügen, eines ist garantiert: Gänsehaut. Für jede der einzelnen Rassen ist jeweils eine Teilmission der Verkaufsversion enthalten.

Genre:	Ego-Shooter
Voraussetzung:	PIII 450, 128 MB RAM
HD-Speicher:	220 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	-
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.alienvspredator2.de
Publisher:	www.vivendi-universal-interactive.de

Klo Manager Gold



„Spül mir das Lied vom Kot!" Unter diesem Motto können Sie in der Demo zum *Klomanager Gold* den Rang des „Klomanagers" erlangen. Forschen Sie nach neuen Klobrillen, kaufen Sie öffentliche Toilettenanlagen und kümmern Sie sich um deren Sauberkeit. Wer glaubte, das Leben eines Klomanagers sei einfach, wird mit dieser Wirtschaftssimulation rasch eines Besseren belehrt.

Genre:	WiSim
Voraussetzung:	P 100, 16 MB RAM
HD-Speicher:	30 MB
Grafik:	DirectDraw
Mehrspieler:	-
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.klomanager.de
Publisher:	www.rondomedia.de

RTL Skispringen 2002



Sie dachten immer, mit dem „weißen Sport" sei in der Hauptsache Tennis gemeint? Da wird Ihnen Florian Kopfglanz aber etwas anderes erzählen! Der namhafte Kerl ist nämlich einer der beiden Schneesportler, die Sie in *RTL Skispringen 2002* steuern dürfen. Als Locations für den testbaren Übungsmodus der Demo stehen die Schanzen in Willingen und Engelberg zur Verfügung – gespielt wird komplett per Maus.

Genre:	Sportspiel
Voraussetzung:	PII 266, 32 MB RAM
HD-Speicher:	94 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	-
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.skispringen2002.de
Publisher:	www.vcc.de

Stronghold Multiplayer (e)



Getreu dem häuslichen Motto „My Home is my Castle" zimmern Sie sich bei *Stronghold* eine große Burg zusammen und verteidigen diese gegen anrückende, feindliche Truppen. *Stronghold* ist eine kurzweilige Mixtur aus Aufbausimulation und Echtzeitstrategie und spielt im mittelalterlichen Europa. In dieser speziellen Demo-Version können Sie sich von den Vorzügen der spaßigen Mehrspielermodi überzeugen.

Genre:	Strategie
Voraussetzung:	PII 333, 32 MB RAM
HD-Speicher:	64
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.fireflyworlds.com
Publisher:	www.take2.de

VIDEOS

ANGESPIELT



Arx Fatalis

Schon im nächsten Monat will Fishtank Interactive mit *Arx Fatalis* das Rollenspiel-Genre aufmischen. Ein schwieriges Unterfangen, stehen doch mit *Pool of Radiance 2* und *Wizardry 8* zwei starke Konkurrenten frisch im Ladenregal. Wir haben uns deshalb anhand der Vorabversion von *Arx Fatalis* ein Bild von der Spielqualität gemacht.



Stirb Langsam

Schon drei Mal rettete Bruce Willis im Kino als Cop John McClane Hochhäuser, Flughäfen und sogar halb New York – jetzt dürfen Sie selbst eingreifen. *Stirb Langsam* von Vivendi Universal hält sich ziemlich exakt an die Vorgabe des ersten Hollywood-Streifens, wo sich Terroristen im Nakatomi Plaza festsetzen.



Team Factor

Mit dem taktischen Ego-Shooter *Team Factor* will das tschechische Programmierteam von Singularity Software im März *Counter-Strike* an den Kragen. Und die Chancen stehen gut, denn *Team Factor* bietet mehr taktischen Tiefgang und natürlich die modernere Optik. Anhand unserer Technikstudie können Sie einen ersten Blick riskieren.

TRAILER



Anno 1503

Satte 40 Megabyte umfasst der Trailer zu *Anno 1503*, den Sunflowers exakt am 24. Dezember veröffentlichte. Ein Weihnachtsgeschenk? Ja, denn hier können Sie erstmals einige Kulturen sowie etliche Zwischensequenzen des lang erwarteten Aufbau-Spektakels begutachten. Wir wünschen viel Spaß dabei!

Weitere Trailer zu: Dungeon Siege, Tomb Raider – Der Film

Serious Sam – The Second Encounter

TOP-DEMO



Sam „Serious" Stone ist – nach einer Raumschiff-Notlandung – wieder da. Diesmal allerdings nicht nur im sandigen Ägypten, sondern auch in einer vegetationsgrünen Landschaft, die von angriffslustigen Monsterhorden bewohnt wird. Sie dürfen diese grafisch beeindruckende und großzügig gehaltene Ego-Shooter-Demo sowohl im Singleplayer- als auch (per LAN) im Multiplayer-Modus spielen.

Genre:	Ego-Shooter
Voraussetzung:	PII 300, 64 MB
HD-Speicher:	136 MB
Grafik:	Direct3D, OpenGL
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	20. Januar 2002
Weblinks:	
Spiel:	www.seriousam.de
Publisher:	www.take2.de

TOP-DEMO

Comanche 4



Im vierten Teil der *Comanche*-Reihe dreht sich, wie schon bei den Vorgängerspielen, alles um den gleichnamigen Kampfhubschrauber. In der Probefassung der actionbetonten 3D-Flugsimulation von Novalogic dürfen Sie vorab eine Einzelspielermission antesten. Ihre Hauptaufgabe in dem Level ist es, die eigenen Inselstellungen vor feindlichen Invasoren zu schützen und deren Schiffe zu zerstören.

Genre:	Simulation
Voraussetzung:	PII 450, 128 MB
HD-Speicher:	95 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	-
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.rah66comanche.com
Publisher:	www.novalogic.com

Hardware-Treiber und Patches

- Acrobat Reader
- Aliens vs. Predator 2 Singleplayer #1 (e)
- Aliens vs. Predator 2 v1.0.93 (e)
- Aquanox v1.15 (d)
- Ati Multimedia Center 7.2 für WinXP
- Ballistics v1.01 (e)
- Battle Realms v1.02 (e)
- C&C AR2 Yuri's Revenge v1.001 (d)
- Cacheman 5.0
- Creative Riva TNT – GeForce3-Treiber 21.85 Win2k_XP
- Creative Riva TNT – GeForce3-Treiber 21.85 Win9x_Me
- Creative WinXP Treiber SB Live!
- Die Völker 2 Add-on
- Elsa Riva TNT – GeForce3-Treiber 21.81
- Elsa TNT – GeForce3-Treiber 21.81
- Emperor Map Pack #6
- Empire Earth v1.004 (d)
- Etherlords v1.03 (d)
- FM 2002 Update
- Gamespy
- Hercules Kyro Treiber 9.015 Win2k_XP
- Inno3D Tornado Riva TNT – GeForce3-Treiber 21.83 Win2k_XP
- Inno3D Tornado Riva TNT – GeForce3-Treiber 21.83 Win9x_Me
- Logitech WingMan Software (LWS) v4.11
- Nvidia 3D Stereo Treiber 12.40
- Nvidia Detonator 21.83 offiziell (Installer)
- Nvidia Detonator 23.11 offiziell (Installer)
- PowerStrip 3.10 Build 221
- PowerVR Kyro I_II Referenztreiber Win2k 1.3.1 (9.0031)
- PowerVR Kyro I_II Referenztreiber Win9x_Me 1.3.1 (9.0031)
- S.W.I.N.E. v1.4 von v1.3 (d)
- Serious Sam v1.05 (d)
- Spieletipps
- Wallpapers
- Wiggles Editor
- Wiggles Nude
- WinZip
- Wizardry 8 v001b (e)

HIGHLIGHTS AUS DEN SPIELERFOREN

SPIELERFORUM

Actionspiele
Zwei neue Solo-Kampagnen zu *Red Faction*, *Serious Sam*-Patch v1.05 und Karte Hatshepsut's Garden, Einzel- und Mehrspieler-Patches zu *Aliens vs. Predator 2*

Black & White
Der Online Map Manager, Fat Omen's Trainingscamp für Kreaturen, drei neue Wallpaper zum offiziellen Add-on *Creature Isle*

Diablo 2
Die umfangreichen Kalkulatoren von www.diablo2.de

Die Siedler 4
Drei neue Karten für fröhlichen Siedelspaß, Patches für alle Versionen und für das *Trojaner*-Add-on

E-Sport
Die zwei CPL-*Counter-Strike*-Maps de_clan1_mill und de_clan2_fire, vier *Counter-Strike 1.3*-Demos, zwei *Unreal Tournament*-1on1-Demos

Half-Life & Counter-Strike
Vampire Slayer 3.0, Milk-Pack – das Spezialpaket für *Counter-Strike*, *Counter-Strike*-Demo vom zweifachen deutschen Meister mTw.GameOnline|cRackeN

LAN-Partys
Bilder vom Weltrekord im Dauerzocken und der Gigahertz-LAN X

Need for Speed
Die Beta-Version des Hockenheimrings, der auf Wunsch die erste Rennstrecke von *NfS 4* ersetzen kann, drei neue Automodelle: 935 TT „Moby Dick", Seat Ibiza Cupra, Passat Kombi

Operation Flashpoint
Das PCA-Special mit drei neuen Missionen für *OPF*, Winter-Kolgujev v1.1, The Radioman: komplette Kampagne mit zehn Missionen, zwei weitere Missionen: Red Storm und Spielplatz

Unreal Tournament
Dank des Mods *Jailbreak* spielen Sie mit *UT* Räuber und Gendarm, außerdem liefern wir Ihnen frei Haus zwei neue Deathmatch-Karten.

Spielerforum Actionspiele: Red Faction Solo-Kampagnen



Gleich zwei Kampagnen für den Ego-Shooter von THQ können wir Ihnen in diesem Monat auf der CD anbieten. Autor Graham Bradley war vom Erfolg seines Erstlings „Return To Earth" begeistert und bastelte sofort einen Nachfolger. Seine Missionen knüpfen nahtlos an die Hintergrundgeschichte von *Red Faction* an, Sie können hier also quasi kostenlos *Red Faction 1.5* Probe spielen. Viel Spaß!

Spielerforum Need for Speed: Hockenheimring



Tradition, Highspeed und schwierige Schikanen – das kennzeichnet den Hockenheimring. Normalerweise drehen dort F1-Boliden ihre Runden, jetzt können Sie sich dank Snake-Cobra mit Tourenwagen selbst am schwierigen Kurs versuchen. Die Beta-Version der Rennstrecke ersetzt den ersten Kurs von *Need for Speed 4*. Damit Sie gleich die passenden Vehikel für Testrunden zur Hand haben, finden Sie drei neue Bonus-Autos auf der CD.

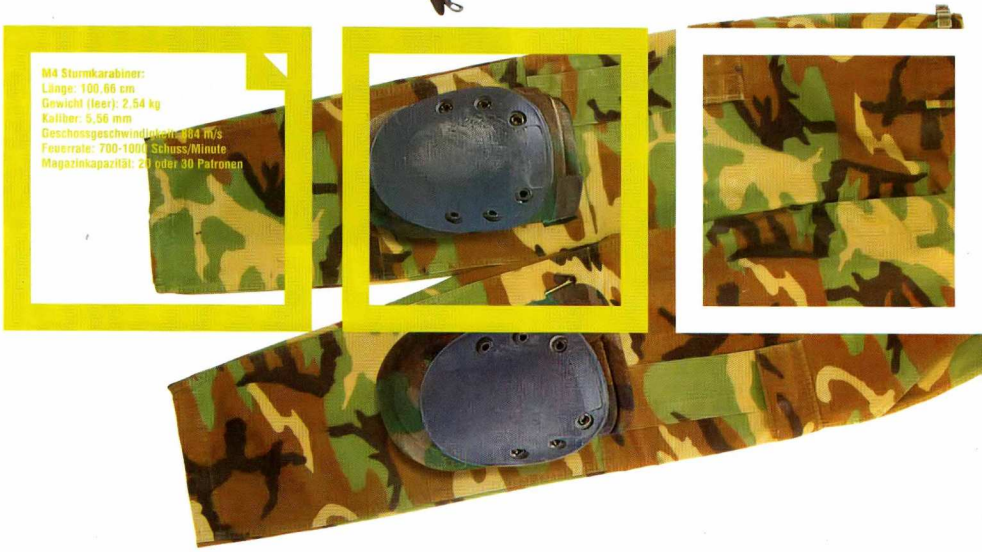
Spielerforum Unreal Tournament: Jailbreak



Immer diese Ganoven! Im Mod *Jailbreak*, den Sie ebenfalls auf der Cover-CD finden, müssen Sie in einem Gefängnis für Ruhe und Ordnung sorgen und eine Revolte beenden. Dazu aktivieren Sie einige Schalter und ballern als Polizist auf flüchtige Verbrecher, die so wieder hinter Schloss und Riegel landen. Sollten Sie lieber als Bösewicht unterwegs sein, ist das bei diesem spaßigen Team-Deathmatch-Mod ebenfalls kein Problem.

Tom Clancy's GHOST RECON™





- **Militärtechnologie der nächsten Generation**. Benutzen Sie die neueste Infanterie-Ausrüstung und Bewaffnung, wie das OICW für tödliche Schläge und Kämpfe.
- **Realistisches Infanterie-Kampfmodel** basierend auf dem Studium der US Special Forces der Force Delta mit bis zu 600 Motion-Capture-Bewegungen.
- **Fortgeschrittene Steuerungs- und Planungsmethode** für die Koordination Ihrer Einheit von Elite-Soldaten mit schneller Strategieentwicklung und hochspannender Action.
- **Erfahrungspunktesystem** für Ihre Soldaten, um Ausdauer, Waffenfertigkeit, Führungs- und Undercover-fähigkeiten zu verbessern.
- **Tödliche Mehrspieler-Missionen** mit bis zu 36 Spielern mit Deathmatch- und Kooperationsmodi.





Militär Körperpanzerung
Körperschutzklasse: II, IIA, IIIA
Geschützte Körperzonen: Frontzone komplett, Rücken- und Seitenschutz, Genickschutz, Schulterprotektoren
Schutzpanzerung: Cerami-verstärkte Aramidfaser
Gewicht: 7,54 kg mittlere Größe
Zusätzliche Eigenschaften:
- Wasserdichtes Trägermaterial mit austauschbaren Geschossprotektoren
- Taschen für Magazine von Gewehren, Automatikpistolen, Funkgerät, Taschenlampe und Handgranate

Kampfhelm
Material: Kevlar® Verbundstoff
Widerstandskraft: V50 ballistischer Widerstand 2,150 kg/cm²
Feuerwiderstand: bis zu 190° dauerhaft
Gewicht: 1,59 kg (mittlere Größe)
Kevlar® ist ein eingetragenes Warenzeichen von E.I. duPont de Nemours and Co., Inc.

HERBST:WINTER* KOLLEKTION 2008

Von den Machern von Rainbow Six™, ist Tom Clancy's Ghost Recon™ ein teambasierter taktischer First-Person-Shooter mit Militäraktionen in der nahen Zukunft. Sie sind Teil eines US Special Forces Platoons, welches sich "The Ghosts" nennt und mit der allerneuesten Militärtechnologie ausgestattet ist. Ihre Spezialität sind die verdeckten Militäroperationen und sie werden oft von der UN für internationale Friedensoperationen herbeigeordert. Sie werden die Verteidigung des Feindes auskundschaften, Brücken sprengen um einen Vormarsch aufzuhalten, Rebellenbasen überfallen und einen amerikanischen Piloten retten, der über Feindgebiet abgeschossen wurde. Für Sie ist es nur ein anderer Tag, ein anderer Job.

© 2001 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm und Red Storm Entertainment sind Warenzeichen von Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. ist eine Tochtergesellschaft von Ubi Soft Entertainment, Inc. Tom Clancy's Ghost Recon ist ein Warenzeichen von Rubicon, Inc. unter Lizenz von Ubi Soft Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.



Red Storm Entertainment

Ubi Soft

RAN AN DIE ACTION!

Abonnenten haben's besser: Für Sie gibt's jetzt exklusiv und kostenlos eine Video-CD-ROM mit den coolsten PC-Action-Videos, -Tools und -Spiele-Gimmicks.

Bei der genialen PC-Action-Video-CD bleibt kein Auge trocken. Über 650 MB mit einer Sammlung der besten Videos, Tools und Spiele-Gimmicks, die es je bei PC Action gab. Die CD wurde exklusiv für unsere Abonnenten produziert und ist nicht im Handel erhältlich. Sehen Sie z. B. alle Folgen des Kult-Klassikers „Big Action" oder staunen Sie über das abgefahrene Leser-Spiel „PC Action – The Game". Wenn Sie sich jetzt ein PC-Action-Abo holen, erhalten Sie diese CD als kostenlose Prämie, die Sie in jedem Fall behalten dürfen.



Über 650 MB an genialen Videos, Tools & Spiele-Gimmicks komplett auf einer CD:

+ **Alle acht Folgen der Kult-Videoserie „Big Action" inklusive Outtakes**
+ **The PC Action Project**
+ **Alle bisherigen Folgen von „PC Action in Gefahr"**
+ **PC Action – The Game 1 und 2**
+ **PC-Action-MP3s, z. B. der „Sauerteig-Song"**
+ **Jo Hesse live in Action: Exklusives Musikvideo zu dem Song „Ballerspiel" der Abgehörten Telefonate**

Coupon ausfüllen auf eine Postkarte kleben und ab damit an:
PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: **www.pcaction.de**

☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit CD-ROM (€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr.; Österreich € 64,20/Jahr)

Das Heft geht an (Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action mit CD und PC Action mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie: PC Action Video-CD-ROM (Art.-Nr. 2050)

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 Action, Computec Abo-Service Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

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

P3 PA 88

PC Action im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher.

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag.



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 Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.pcaction.de



Da isser, der Flammenwerfer, der laut falschen Gerüchten nicht in Unreal 2 vorhanden sein soll. Leider hat ihn hier der Gegner in den Griffeln ...

Unreal 2

Ego-Shooter Schöne bunte Bilderwelt



Ein mittelschwer gepanzerter Marine schiebt Wache, im Hintergrund sehen Sie einen Teil einer prächtigen Basis.



Ein neues Bild mit den vierarmigen Izarian. Deutlich zu sehen: die dreizackigen „Poseidon"-Energiegewehre.

„Es wird in *Unreal 2* keinen Flammenwerfer geben." Dieses falsche Gerücht kursiert nach wie vor. PC-Action-Leser wissen es bereits seit unserem zehnseitigen Artikel in Ausgabe 1/2002 besser. Jetzt liefern wir Ihnen den Beweis in Form eines Screenshots. Außerdem haben wir zwei weitere neue Bilder für Sie parat. Diese geben einen guten Eindruck von der Grafik, wie sie ab dem 2. Quartal über Ihren Monitor flimmern soll.

Info: www.unreal2.com

Warcraft 3

Echtzeitstrategie Fantasy vom Feinsten

Der Titel um die epische Schlacht von Menschen, Orks, Nachtelfen und Untoten nähert sich seiner Fertigstellung. Erscheinungstermin: voraussichtlich 3. Quartal. Der Hersteller veröffentlicht alle paar Tage detaillierte Infos zu den Einheiten der vier Rassen sowie neue Screenshots. Voraussichtlich beginnt innerhalb der nächsten zwei Monate der für Blizzard typische offene Beta-Test.

Info: www.blizzard.com/war3



Dieser Held der Untoten kann mit seiner Spezialfähigkeit nicht nur Gegner einfrieren, sondern auch Gebäude!

Duke Nukem Forever

Ego-Shooter Nur für die Xbox?

Das Gerücht, wonach *Duke Nukem Forever* exklusiv für die Xbox erscheinen soll, wurde bislang weder offiziell bestätigt noch dementiert. Lediglich zum möglichen Kauf von Take 2 durch Microsoft hieß es: Nichts dran! „Abwarten", lautet also weiterhin die Devise – und zwar auch in weiterer Hinsicht: Auf die Frage nach dem Erscheinungstermin für das Spiel lautet die Antwort nach wie vor: „Wenn's fertig ist."

Info: www.3drealms.com

Ich mein' ja nur



Ich will mich prügeln

Liebend gern würde ich meinem geschätzten Kollegen und Freund Joachim Hesse mal wieder richtig eine reinhauen. Am PC. Leider gab's seit Virtua Fighter 2 aus dem Jahre 1997 kein ordentliches Prügelspiel mehr. Mich wurmt das wie Leser, die mir deswegen regelmäßig schreiben. Jetzt keimt wieder eine Hoffnung, die Mortal Kombat 5 heißt (siehe Kasten „Außerdem"). Allein, ich glaube nicht an eine Umsetzung: Hau-drauf-und-Schluss-Simulationen verkaufen sich offenbar nur unter Konsolen-Zockern. Tja, und dazu gehöre ich privat jetzt auch. Ich hatte keine Wahl. Eine PlayStation 2 musste her. Seit Tekken Tag Tournament und Dead or Alive 2 geht's mir endlich besser – es sei denn, mein geschätzter Kollege und Freund Joachim Hesse gewinnt, die Sau.

Harald Fränkel



Wer will, darf unter anderem mit einem solchen flotten Buggy über Berg und Tal brettern.

Breed

Action **Ein Hauch von Halo**

Im Mai will CDV das Actionspektakel *Breed* (nicht zu verwechseln mit *Kreed*, vgl. Action-News in PCA 1/2002) veröffentlichen. Einmal mehr geht es um den Kampf der Menschheit gegen Außerirdische. Ähnlich wie bei *Halo* dürfen Sie nicht nur ballernd durch die Gegend rennen, sondern auch Fahrzeuge benutzen, um den Aliens eins vor den Latz zu knallen.

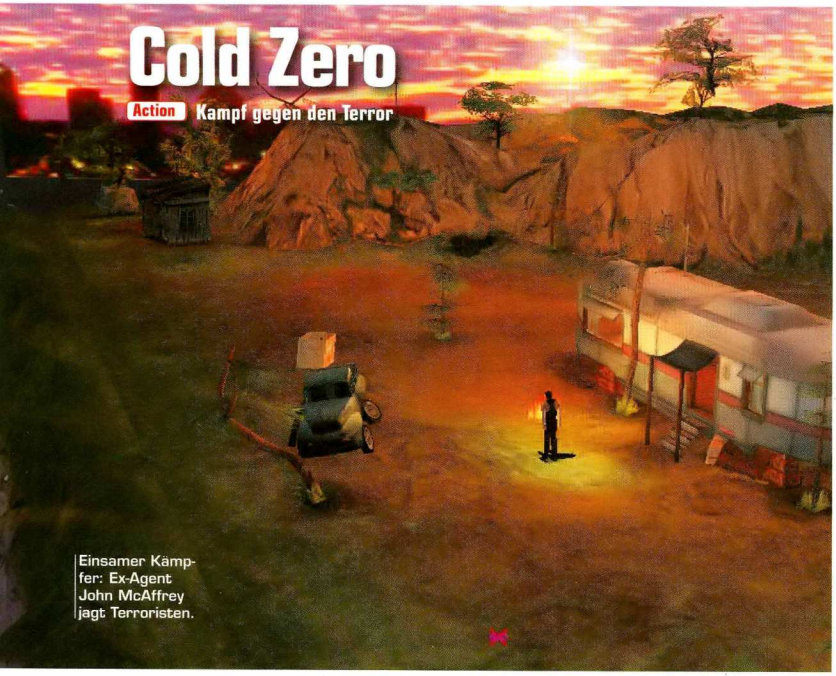
Info: www.breedgame.de



Ballern in wildromantischen Landschaften: Die Screenshots von Breed sehen viel versprechend aus.

Cold Zero

Action **Kampf gegen den Terror**



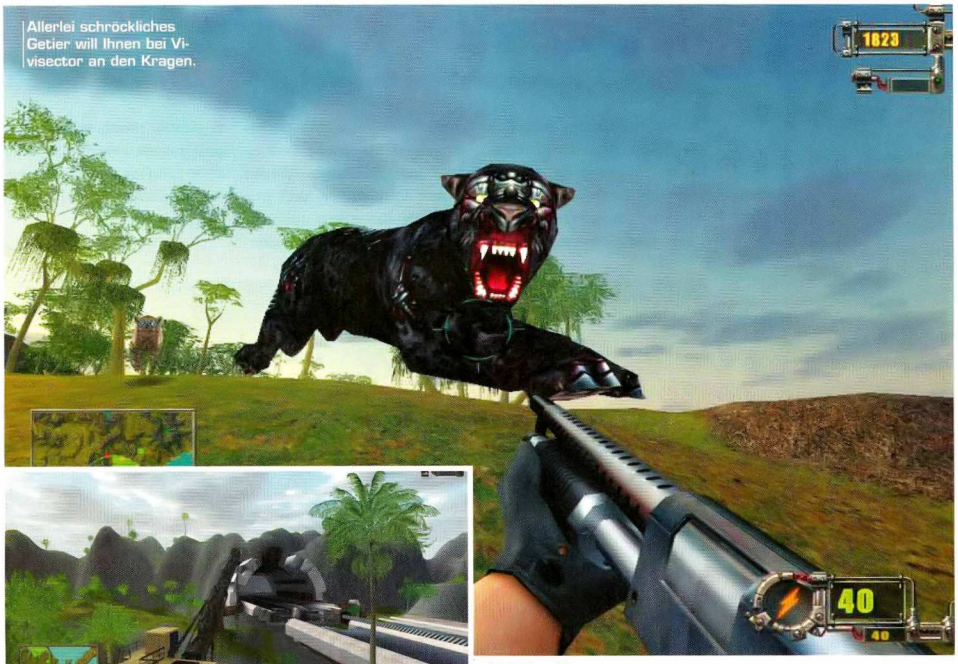
Einsamer Kämpfer: Ex-Agent John McAffrey jagt Terroristen.

Das Flair der Filme *Lethal Weapon* und *Mission Impossible* soll *Cold Zero* ab Mai vermitteln. Als John McAffrey müssen Sie in der Verfolgerperspektive die Hintergründe eines terroristischen Anschlags klären. Ferner geht es um eine Gen-Waffe in Form eines Virus. Laut Hersteller erwarten den Spieler etwa 70 Prozent Ballerei und 30 Prozent Adventure-Einlagen.

Info: www.jowood.de

Außerdem

/// Laut Gerüchten im Internet arbeitet die deutsche Firma Massive Development an **Aquanox 2.** „Natürlich wären wir interessiert. Momentan steht das aber nicht zur Diskussion", dementiert der neue Vertriebspartner JoWood und verweist auf einige vertragliche Fragen, die noch mit Fishtank Interactive abzuklären seien. Dort liegen noch die Namensrechte an *Aquanox*. /// Die Spieleschmiede Midway schraubt derzeit am Prügelspiel **Mortal Kombat 5,** das für diverse Konsolen erscheinen soll. Aus Insider-Kreisen heißt es, eine **PC-Version** sei sehr wahrscheinlich. ///



Allerlei schröckliches Getier will Ihnen bei Vivisector an den Kragen.



Weitläufige Landschaften erwarten Sie (oben). Eine kleine 2D-Karte links unten dient dabei der Orientierung.

Vivisector

Ego-Shooter **Auf zur Großwildjagd!**

An H.G. Wells Science-Fiction-Novelle *Die Insel des Dr. Moreau* orientiert sich der Ego-Shooter *Vivisector*. Den Spieler verschlägt es rund 100 Jahre nach den Geschehnissen im Buch auf das Eiland. Dort hausen noch ganze Horden der Viecher, die der Wissenschaftler seinerzeit durch genetische Experimente erschaffen hat, als er eine überlegene Menschenrasse züchten wollte. Neben knallharter Action stehen Rollenspiel-Elemente im Mittelpunkt. Sie wählen anfangs aus drei Charakteren und können deren Fähigkeiten immer weiter ausbauen. Einen Erscheinungstermin für das Spiel, das den Untertitel *Die Kreaturen des Dr. Moreau* trägt, haben die Entwickler noch nicht genannt.

Info: www.vivisector.com



Hier walzt ein Panzer von einer Hügelkuppe aus in ein kleines Dorf.

Stealth Combat

Action **Mission „Frieden"**

Mix aus Taktik und Action: In Panzern, Hubschraubern und anderen Vehikeln kämpfen Sie ab Februar als Mitglied einer Spezialeinheit für den Weltfrieden. Der Spieler steuert aus der Cockpit- oder Verfolgerperspektive immer nur ein futuristisches Fahr- oder Flugzeug und befehligt Flügelmänner.

Info: www.modern-games.com

Berichtigung

In unseren Wertungskasten zum Test von *€uro Alarm* in Ausgabe 1/2002 hat sich eine Ungenauigkeit eingeschlichen: Hersteller des Spiels ist Independent Arts. Koch Media hat lediglich den Vertrieb übernommen.

Ich mein' ja nur



Einkaufsparadies EU?

Sicher haben auch Sie mit Interesse in zahlreichen Publikationen die Preisvergleiche für das Euroland gelesen. Europa staunt über phänomenale Preisdifferenzen von bis zu 800 Prozent, obwohl der zollfreie Euroraum schon einige Jahre existiert. Mit Einführung des Euro als greifbare Währung sind die eklatanten Unterschiede für jeden sofort erkennbar. In Kombination mit den günstigeren Konditionen im europäischen Zahlungsverkehr sollten sich damit lukrativere Möglichkeiten zum Shopping ergeben. Doch derzeit lässt das Angebot an preiswerteren Euroimporten noch zu wünschen übrig und die Preise verharren unbeeindruckt vom europäischen Mitbewerb auf ihrem hohen Niveau. Da bleibt nur die Bestellung übers Internet. So sparen Sie Geld und erhöhen den Konkurrenzdruck auf den nationalen Handel.

Alexander Geltenpoth

Cultures 2

Aufbaustrategie **Eroberungszug bis ins Morgenland**

Mit Adventure- und Rollenspiel-Elementen will Funatics in *Cultures 2* für frischen Wind im Genre sorgen. Ihre Wikinger reisen im Laufe des Spiels von Grönland bis vor die Tore Bagdads und treffen dabei auf historische Persönlichkeiten. Zusätzliche Völker, Waren und Waffen sind nur Beispiele für etliche inhaltliche Verbesserungen. Hübschere Grafik, simplere Steuerung und ausgefeiltere KI sollen für eine zeitgemäße Umsetzung sorgen. *Cultures 2* erscheint im Mai.

Info: www.cultures2.de



Die Wikinger haben ein hübsches Dorf errichtet, das über die wichtigsten Gebäude verfügt.

Trains & Trucks Tycoon

WiSim **Transport auf Schiene und Straße**

Über 200 Jahre hinweg können Sie bei dieser WiSim ein Transport- und Wirtschaftsimperium hochziehen. Im Gegensatz zu zahlreichen anderen Spielen in diesem Sub-Genre besteht die Welt in *Trains & Trucks Tycoon* – so der Arbeitstitel – nicht aus Kacheln, sondern ist stufenlos dreidimensional. Eine Veröffentlichung ist noch für 2002 vorgesehen.

Info: www.ubisoft.de



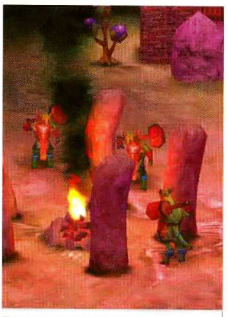
Straßen und Schienenstränge lassen sich durch Brücken und Tunnel auch durch hügeliges Land ziehen.

Dark Planet

Echtzeitstrategie **Auf Starcrafts Spuren**

Wie in *Starcraft* kämpfen drei Rassen um die Vorherrschaft auf dem Planet Natrolis, bauen Rohstoffe ab, errichten Stützpunkte, heben Einheiten aus und liefern sich Schlachten. Die 3D-Grafik-Engine des SciFi-Echtzeitstrategiespiels ist mit allen Raffinessen ausgestattet und berücksichtigt sogar verformbares Terrain. *Dark Planet* soll bereits im Februar erscheinen.

Info: www.ubisoft.de



Diese echsenartigen Kreaturen schwingen riesige Hämmer.

Außerdem

/// Bereits im 2. Quartal will CDV **Sudden Strike 2** veröffentlichen. Laut Hersteller Fireglow liegt besonderes Augenmerk auf noch mehr Realismus. Im Gegensatz zum Vorgänger werden zudem auch die Schlachten zwischen Japan und den USA während des 2. Weltkrieges eine wichtige Rolle spielen. /// **Age of Mythology** – der Nachfolger zu *Age of Kings* – soll laut Microsoft nicht vor September 2002 erscheinen. Designer Bruce Shelley rechnet mit einer Beta des potenziellen Strategie-Hits im Februar, was ausreichend Zeit für Balancing und Qualitätssicherung lässt. Bereits ein Fünftel des Ensemble-Teams hat sich einem neuen, bislang geheimen Projekt zugewandt. ///

Lerne Dich zu beherrschen

www.sfir.cc

THE ART OF MAGIC

MAGIC & MAYHEM



Eine einzigartige Mischung aus Strategie, Rollenspiel und Abenteuer.



Multiplayer für bis zu 8 Spieler. 22 Kreaturen, die Sie beschwören können.



Fantastische 50 Zauber-sprüche für jede Gelegenheit

Als junger Magier besitzt Du unvorstellbares Potential - aber Du mußt lernen, es zu kontrollieren, denn das Gefüge der Welt ist auseinander geraten und das unsagbar Böse steht schon an den Grenzen Deines Landes. Doch ist Verwüstung kein Maß der Vergeltung. Lerne Dich zu beherrschen - Meistere die Kunst der Magie.



www.virgininteractive.de

© 2000,2001 Virgin Interactive Entertainment Ltd. 'Magic & Mayhem: The Art of Magic' ist ein Warenzeichen von Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. 'Climax' und das Climax Logo sind eingetragene Warenzeichen der Climax Group Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Ich mein' ja nur



T-Offline

Sich abends vor dem heimatlichen PC lümmeln und in Ruhe durchs Internet surfen, ist ein Wunsch, den ich mir kurz vor Weihnachten erfüllen wollte. Gegen Ende November beauftragte ich die Jungs im rosa Hemd mit der Vernetzung meiner Wohnung und erhielt bereits zwei Wochen später die Freischaltung meines T-DSL. Tja, da fehlte ja nur noch die Software und die Box. Letztere kam auch kurze Zeit später. Aber von der nötigen Software und den Zugangsdaten fehlte jegliche Spur. „Rufen wir doch einfach mal bei der Hotline an", dachte ich mir. Zahlreiche Versuche und erhebliche Kosten später bekam ich eine Support-Schnecke an die Strippe, die mir kurzangebunden versicherte, die Software sei schon läääängst unterwegs. Das war vor sage und schreibe drei Wochen. Liebe T-Offline-Gemeinde, wie lang dauert eigentlich bei euch der Postweg? Na, vielleicht hab ich ja dann bis Karneval endlich Internetzugang.

Tanja Bunke

Might & Magic 9

Rollenspiel **Neue Bilder veröffentlicht**

Mit zahlreichen neuen Screenshots zu *Might & Magic 9* versucht die Spieleschmiede New World Computing, den Rollenspielfans trotz der kalten Jahreszeit einzuheizen. Anhand des Bildmaterials wird erstmals die Nutzung der neuen Lith-Tech-Grafik-Engine ersichtlich. Weitere Verbesserungen betreffen das überarbeitete Klassensystem, bei dem nun ein Springen zwischen den Berufen erlaubt ist, sowie ein *Baldur's Gate 2*-ähnliches Dialog-Menü. Das Rollenspiel erscheint noch in diesem Quartal.

Info: www.3do.com



Mit verbesserten Grafiken geht der nunmehr neunte Teil der Might&Magic-Reihe ins Rennen.

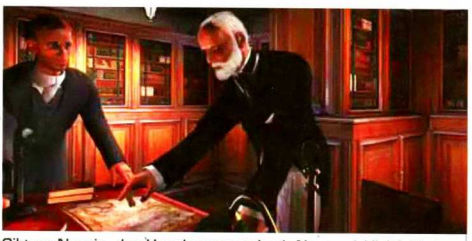


Das Geheimnis von Loch Ness

Adventure **Nessie lädt zum Rätseln ein.**

Das Softwarehaus DreamCatcher Interactive veröffentlicht ein Adventure rund um die geheimnisvollen Vorkommnisse von Loch Ness. Vom bekannten Physiker Allister MacFarley angeheuert, begeben Sie sich in der Rolle des übersinnlichen Privatdetektivs Alan Parker nach Schottland und untersuchen die mysteriösen Rätsel um das Ungeheuer aus dem See. Das Abenteuerspiel soll noch in diesem Monat über die Ladentheken gehen.

Info: www.dreamcatcherinc.com



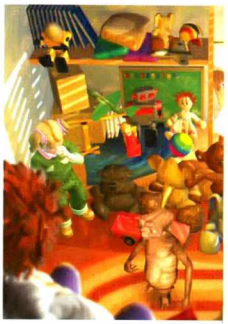
Gibt es Nessie, das Ungeheuer von Loch Ness, wirklich? Finden Sie selbst heraus.

E.T.

Adventure **Telefoniert er wieder?**

Ubi Soft hat sich die Lizenz für *E.T.* gesichert und veröffentlicht zum 20-jährigen Geburtstag des kleinen Filmhelden ab März 2002 sieben Titel rund um den Besucher aus dem All. Das umfangreiche Vorhaben schließt neben Konsolen-Produkten auch drei PC-Spiele ein: *E.T. – Der Außerirdische*, *E.T. – Der Weg nach Hause* und *E.T. – Die intergalaktische Mission*.

Info: www.ubisoft.de



Als Spieler schlüpfen Sie in die Rolle des putzigen Aliens und erleben viele Abenteuer.

Außerdem

/// Das Rollenspiel-Projekt **Armalion**, Nachfolger des *Schwarzen Auge*, **steht vor dem Aus**. Obwohl bereits 75 Prozent des Spieles fertig gestellt worden sind, findet sich kein Vertriebspartner. Mehr dazu unter www.armalion.de ///
Ein **kostenloses E-Mail-Spiel** zum Action-Adventure **Zanzarah – Das verborgene Portal** bietet Funactis ab sofort auf seiner Internetseite an. Weitere Informationen unter www.zanzarah.de ///

Das Vermächtnis lebt ...

FORGOTTEN REALMS®

POOL OF RADIANCE™

RUINS OF MYTH DRANNOR






Neue Rassen, Klassen und Zaubersprüche, rundenbasierte Kämpfe mit einstellbarer Zugzeit, interaktive Umgebung.

Multiplayer via Internet für bis zu 6 Spieler mit zufallsgenerierten Dungeons.

Das erste PC-Game, das auf den neuesten D&D®-Regeln basiert!

WINDOWS CD-ROM PC

DUNGEONS & DRAGONS®

STORMFRONT STUDIOS

SSI

Ubi Soft

© 2001 UbiSoft Inc. All rights reserved. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, FORGOTTEN REALMS, and the Wizards of the Coast logo are registered trademarks and POOL OF RADIANCE is a trademark of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners

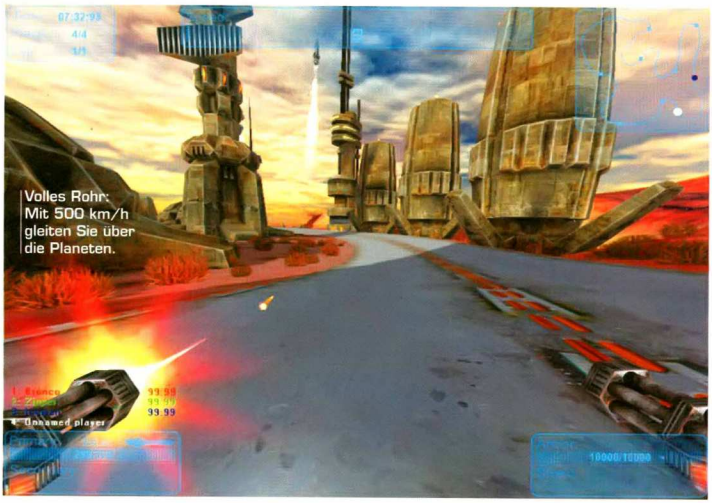
Ich mein' ja nur



Ooops, she dit it!

Entzückt saß ich 1998 vorm Bildschirm, als die niedliche Britney Spears in knapper Schuluniform „Hit me baby one more time" trällerte, Geifer lief mir aus dem Mund, als ihr Video zu „Slave for you" erstmals über meinen Tevion-Fernseher flimmerte. Geil. Doch dann, jüngst, so plötzlich und unerwartet, diese Schreckensmeldung. Ihre angebliche Jungfräulichkeit war erstunken und erlogen! „Ja, natürlich haben wir Sex!" gestand sie in einem Zeitungsinterview und Millionen von Männerwelten brachen in diesem Moment zusammen. Dankenswerterweise gibt es immer wieder Firmen, die ein Herz für solch bemitleidenswerte Kreaturen wie mich und meine Leidensgenossen haben und nach langer Wartezeit erscheinen in Kürze endlich Britneys erste Abenteuer für PC und PlayStation. Und dann spielt Britney nur mit mir, jawoll!

Christian Sauerteig



Hover Racing

Sport **Russlands flotte Flitzer ballern sich den Weg frei.**

Mit bis zu 500 Kilometer pro Stunde liefern Sie sich bei diesem futuristischen Arcade-Raser über eine Science-Fiction-Planetenlandschaft ein wildes Rennen gegen bis zu sieben Computergegner. Zur Wahl stehen dabei 15 Schwebekraftfahrzeuge. Wie bei *Wipeout* können Sie durchs Aufsammeln von Power-ups diverse Extras wie Raketenwerfer oder Turbos aktivieren. Geplanter Veröffentlichungstermin ist im März.

Info: www.russobit-m.ru



Tiger Woods kehrt zurück und locht auf sechs neuen Kursen mit frischer Grafik-Engine ein.

Tiger Woods

Sport **EA packt den Tiger wieder in den Tank.**

Golf-Superstar Tiger Woods kehrt Ende Februar auf den PC zurück. Hersteller EA Sports setzt dabei auf eine komplett neue 3D-Engine sowie sechs nachgebildete Golfkurse, die bisher in noch keinem anderen Computerspiel auftauchten. Neben den bekannten Einzelspielermodi wird es auch einen erweiterten Mehrspielermodus mit Online-Ranglisten geben. Eingelocht werden darf dabei natürlich mit dem Meister höchstpersönlich und bekannten Spielerkollegen der PGA-Tour.

Info: www.ea.com

Außerdem

/// **PGA** *Championship Golf 2001* steht mit **20 neuen Kursen** und **verbesserten** Mehrspieleroptionen seit wenigen Tagen zum Preis von knapp **40 Euro** in den Läden. /// **Sierra** hat für das Frühjahr **Nascar Racing: Season 2002** angekündigt. /// Obwohl **Tony Hawk 3** für den PC noch gar nicht erschienen ist, werkelt **Activisions Entwicklerteam** bereits am vierten Teil, der **2003** sowohl für die **PS2** als auch für den **PC** kommen soll.

GOLDRAUSCH

Features:

- Das offizielle Videospiel zu den Olympischen Winterspielen Salt Lake 2002
- Atemberaubende Grafik und fantastisches Gameplay
- Intensive Multiplayer-Action mit bis zu vier Teilnehmern – einschließlich Zwei-Spieler-Splitscreen-Duellen beim Snowboard-Parallel-Riesenslalom
- 4 verschiedene Spielmodi: Trainieren, Olympisch, Klassisch oder Wettkampf
- Ein Live-Kommentar sorgt für packende Fernsehatmosphäre

SALT LAKE 2002™



ERHÄLTLICH FÜR:
PlayStation.2
PC CD-ROM

TM © 1997 SLOC. Copyright © 2002 International Olympic Committee (IOC). All rights reserved. Published under licence by Eidos Interactive LTD. „ " and „PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

OFFICIAL VIDEO GAME

www.olympics.com
www.olympicvideogames.com

ENTWICKELT VON:
ATD

VERÖFFENTLICHT VON:
EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com

Ich mein' ja nur



Fliegende Gruftis

Nein, ich heiße nicht Al Bundy und pfeife schon gar nicht jeder hübschen Frau hinterher. Doch wenn Sie rund 15 Stunden eingepfercht in einem Flugzeug sitzen, wie ich kurz vor Weihnachten, sagen Ihre Augen gewiss nicht nein zum Anblick einer schnuckeligen Stewardess. Es sei denn, die Airline hat für diesen Flug ihre Seniorenmannschaft ausgegraben. Bis nach Los Angeles hatte ich den Anblick der ergrauten Flugbegleiterinnen mit einem Mindestalter jenseits der 50 zu ertragen, um für Sie Neuigkeiten zu Jedi Knight 2 zu ergattern. Die Krone setzte dem Ganzen schließlich die Flughafenkontrolle auf, der ich beweisen musste, dass ich mit meinem Mineralwasser niemanden vergiften wollte. Wenigstens blieb mir entgegen den Behauptungen von Herrn Hesse eine Leibesvisitation erspart. Kleiner Tipp für den geschätzten Kollegen: Fliegen Sie das nächste Mal mit einer ordentlichen Frisur und Sie werden diese Sorge los sein.

Benjamin Bezold

Star Trek Bridge Commander

Weltraumsimulation **Captain auf der Brücke!**

Wer hat nicht schon einmal davon geträumt, als Captain der Enterprise die Crew nach Herzenslust herumzukommandieren? Voraussichtlich im März lassen Activision und Totally Games mit *Star Trek Bridge Commander* diesen Traum wahr werden. In der actiongeladenen Simulation nehmen Sie auf dem berühmten Chefsessel von Captain Picard Platz und meistern knifflige Missionen. Neben den originalen Synchronsprechern aus der Fernsehserie und den Kinofilmen wartet *Bridge Commander* mit einer schicken 3D-Grafik sowie einer hohen Benutzerfreundlichkeit auf. Sämtliche Befehle lassen sich ausschließlich mit der Maus erteilen. Ob *Bridge Commander* spielenswert ist, erfahren Sie in einer der nächsten Ausgaben.

Info: www.bridgecommander.com



In diesem Spiel tanzt jeder nach Ihrer Pfeife.

Trainz

Eisenbahnsimulation **Neue Zugsimulation**



Trainz ist die derzeit einzige Alternative zum Train Simulator.

Ab sofort dürfen Sie im Internet die Zugsimulation *Trainz* des australischen Software-Entwicklers Auran bestellen. Nennenswertester Unterschied zu Microsofts *Train Simulator* ist der mitgelieferte Strecken-Editor, mit dem Sie kinderleicht neue Routen erstellen können. Das Programm kostet rund 50 Euro zuzüglich Porto und wartet mit über 30 Lokomotiven, unzähligen Wagons und zahlreichen internationalen Strecken auf.

Info: www.auran.com/trainz

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	○ Spieletipps
○ Vorschau	○ Hardware
○ Spieletests	○ Spielerforum
○ Blickpunkt	○ CD-Inhalte

8. Welche anderen Computerspiele-Magazine lesen Sie?

☐

☐

9. Welches ist Ihr Lieblingsgenre?

○ Action
○ Adventure
○ Rennspiel
○ Rollenspiel
○ Simulation
○ Sport
○ Strategie
○ Wirtschaftssimulation

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

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 02/2002
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Marco Saturno aus Stuttgart wurde unter allen Einsendungen gezogen. Wir gratulieren und wünschen viel Spaß mit dem Titel *Throne of Darkness* von Vivendi Universal.



Durchgeknallt?

EXPANIUM

Jetzt mit ePINBOARD!
eShopping bei Philips.
www.philips.de

Bis zu 10 Stunden länger im Rennen bleiben.
Mit eXpanium.

Jetzt auch im Miniformat: Philips Exp 401, MP3-Mini-CD-Player,
3 Stunden fette Beats in CD-Qualität, 50 Tracks, 1 CD,
100 Sekunden Schockspeicher, 220 g leicht, macht rasend.
Weitere Informationen unter 01805-35 67 67
(0,06 € pro angef. 30 Sek.) oder 0810-00 12 03*
* für Österreich (zum Ortstarif)



PHILIPS

Let's make things better.

Ich mein' ja nur



Die Grenzen verwischen

Zugegeben, die ständige Wiederholung der Aliens-greifen-die-Erde-an-Thematiken oder Verrückter-Wissenschaftler-will-Weltherrschaft-Storys nerven vor allem ältere Gamer inzwischen gewaltig. Also bedienen sich die Hersteller vermehrt bei real existierenden Feindbildern aus dem Zweiten Weltkrieg, um ihre Spiele interessanter zu machen. Das ist inzwischen auch dem renommierten Nachrichtenmagazin New York Times aufgefallen, welches zu Recht anprangert, dass man in Spielen wie Return to Castle Wolfenstein (im Mehrspielermodus) oder dem Half-Life-Mod Day of Defeat sogar in die Rolle von Nazis schlüpfen kann. Id-Chef Todd Hollenshead macht es sich zu einfach, wenn er anmerkt, dass die Wahl dieser Spielinhalte auf das große Interesse an Kinofilmen wie Der Soldat James Ryan oder Duell – Enemy at the Gates zurückzuführen sei. Fakt ist, dass unsere Branche erneut negative Schlagzeilen durch solche Titel sammelt, weil einige ewiggestrige Spieler mit der darin berührten rechtsradikalen Thematik koketieren, die Nazis „cool" finden. Könnte durchaus sein, dass Hersteller, die dies offenbar billigend in Kauf nehmen, unserem Hobby damit einen Bärendienst erweisen und mittelfristig am Ast sägen, auf dem sie sitzen. Denn es scheint leider so, dass in der Tat nicht alle Zocker ausreichend zwischen Spiel und Realität differenzieren können.

Christian Bigge

Außerdem

/// Da Sony Online aufgrund des *Everquest*-Upgrades **Shadows of Luclin** die Win95-Kompatibilität aufgab, sollen alle Nutzer des alten Betriebssystems auf Wunsch den Kaufpreis erstattet bekommen. (http://everquest.station.sony.com) /// Die Webseite zum Strategiesequel **Medieval Total War** wurde gestartet. (www.totalwar.com) /// Aufgrund der Mehrspieler-Features von **Comanche 4** hat Novalogic den Online-Service **NovaWorld** neu aufgesetzt. (www.novaworld.com) /// Das Dreamcast-Online-Rollenspiel **Phantasy Star Online** soll auch für PC erscheinen. (www.sonicteam.com) ///

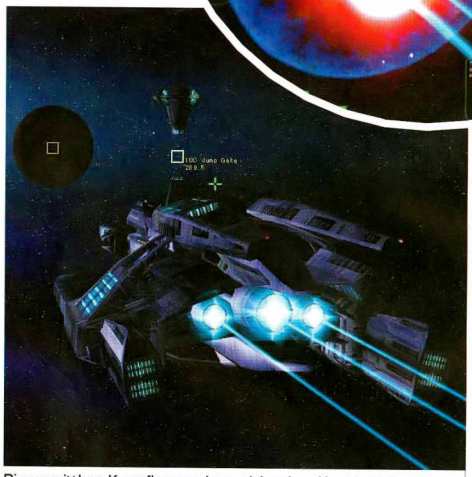
Dark Space

Online-Weltraum-Sim **Privateer im Netz gestartet**



Die ehrgeizige Weltraum-Sim *Dark Space* von Entwickler PaleStar ist fertig. Ab sofort können Sie kostenlos bei den unten angegebenen Webadressen die Software downloaden und kostenlos eine Demo und das Tutorial spielen. Die monatliche Gebühr für das Vollprodukt beträgt 9,99 Dollar. In *Dark Space* beginnen Sie Ihre Karriere als Weltraum-Händler und müssen sich für eine von drei Machtfraktionen entscheiden. Mit Ihrem kleinen Startschiff erledigen Sie erste Aufträge und Credits und können später bis zum Admiral eines riesigen Schlachtschiffes aufsteigen.

Info: www.darkspace.net, www.playnet.com



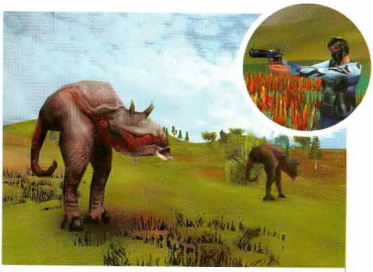
Dieser mittlere Kampfkreuzer kann sich seiner Haut in Gefechten schon sehr gut wehren, besitzt aber nur einen kleinen Lagerraum.

Dark Sector

Online-Shooter **Leben als Kopfgeldjäger**

„Dark Sector ist nicht tot, nur zurückgestellt", sagt James Schmalz, Chef der Spieleschmiede Digital Extremes, die momentan an *Unreal Tournament 2* arbeitet (siehe Vorschau ab Seite 48). Natürlich konzentriere man sich momentan auf *UT*. Anschließend wolle man das ambitionierte Projekt, ein Online-Rollenspiel für Ego-Shooter-Fans, mit voller Kraft weiterführen. Der Spieler „lebt" dann als virtueller Kopfgeldjäger in einem anarchistischen Universum mit mehreren Planeten, kann um Ranglistenpunkte kämpfen, Aufträge annehmen, seine Fähigkeiten verbessern, im Cockpit von Raumjägern ballern, sich Syndikaten anschließen und mit diesen ganze Städte beherrschen. Der Titel soll auf der *Unreal Warfare*-Engine basieren.

Info: www.digitalextremes.com



Diese dinoartigen Kreaturen mögen Siedler gar nicht, weshalb Sie häufiger zur Waffe greifen müssen.



Aus etlichen Charakteren wählen Sie sich Ihren Weltraum-Piraten aus, dessen Talente Sie wie in einem Rollenspiel steigern können.

Project Entropia

Online-Rollenspiel **Die Siedler im All**

Völlig kostenlos soll das Online-Rollenspiel *Planet Entropia* von MindArk, welches sich momentan in der zweiten Beta-Phase befindet, im März ins Netz gehen. Als Weltraum-Siedler dürfen Sie sich dann mit einigen tausend gleich Gesinnten auf dem 3D-Planeten Calypso durchschlagen. Auf drei Kontinenten können Sie Siedlungen und Städte gründen und müssen sich gegen allerlei wilde Tiere, Mutanten und invasionsfreudige Roboter zur Wehr setzen. Unter der unten angegebenen Adresse steht bereits die Beta-Software zum Download bereit.

Info: www.project-entropia.com



Counter-Strike/Half-Life

Sonderheft **PC Action macht Sie zum CS-Profi!**

Vorbei ist das stundenlange Suchen durch diverse Internetseiten, nur um möglichst alle interessanten Modifikationen zu Ihrem Lieblingsspiel zu finden. Mit dem PC-Action-Sonderheft zu *Counter-Strike* und *Half-Life* erfahren Sie alles Wissenswerte über die zehn besten Mehrspieler-Mods wie *Frontline Force*, *Firearms*, *Vampire Slayer* und *Global Warfare* sowie die 13 coolsten Einzelspieler-Erweiterungen à la *The Long Night*, *Chemical Existence*, *Azure Sheep* und *Edge of Darkness*. Zwei CDs mit über 1.320 MB Daten sowie 164 Seiten mit Tipps und Tricks rund um die beliebten Ego-Shooter umfasst das Werk. Für nur schlappe € 6,90 sind Sie im Spiel!

Infos unter:
www.pcaction.de



Jetzt am Kiosk: das PC-Action-Sonderheft zu Counter-Strike und Half-Life.

„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: Nadine Bosch

Beruf: Kauffrau im Groß- und Außenhandel

Alter: 22 Jahre

Nickname: [TGG-HH]Pythia

E-Mail: pythia79@freenet.de

Homepage: www.tgg-clan-hh.de

Lieblingsgenre: Ego-Shooter

Lieblingsspiel: *Counter-Strike*

Seit wann ich spiele: Ostern 2001

Statement: Es bringt unheimlich viel Spaß, mit den Jungs und Mädels aus dem Clan zu spielen. Durch LAN-Partys und mehrere Mini-Clantreffen sind wir schon zu einer Art Großfamilie geworden :o)

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

Die andere Hitparade



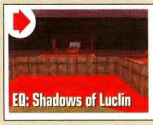
Rabiat
Blick geradeaus, eine fette Wumme in der Hand und ein lockerer Spruch auf den Lippen – *Serious Sam* ist zurück. Getreu der Devise „schneller, härter, besser" setzt auch das zweite Abenteuer auf massig Action ohne Verschnaufpause.



Realistisch
Historischer Hintergrund gefällig? Der realistisch nachempfundene Ego-Shooter *Medal of Honor* führt Sie zu den Schauplätzen des Zweiten Weltkrieges. Sollte Ihnen *Serious Sam 2* zu kindisch sein, könnte dies Ihre Alternative sein.



Rollig
Anstelle von Götterkämpfen und Häuslebau erwarten Sie diesmal Mini-Spiele wie Bowling, Wettrennen und eine weibliche Kreatur auf Bräutigamschau. Strategie-Elemente fehlen fast völlig. Trotzdem immer noch putzig anzusehen.



Reichlich
Mit etlichen neuen Zonen, einer katzenartigen Rasse und einem veränderten Fertigkeiten-System geht die dritte Erweiterung des Online-Rollenspiels *Everquest* ins Rennen, massig Programmierfehler und Hardwarehunger inklusive.



Riskant
Der Hüpf-Held findet sich zu einem Wettkampf gegen andere Gestalten seiner Welt ein. Mit bis zu drei Gegnern dürfen Sie sich bei kurzen Spielchen beweisen. Jump&Run-Charme? Fehlanzeige. Fazit: niedlich, aber enttäuschend.

Ich mein' ja nur



Satanische Botschaft

Wenn Sie sich auch schon immer gefragt haben, was zum Henker „Heavy Metal" ist, klärt Sie www.spiegel.de auf. In einer Kinovorschau zum Film „Rock Star" verrät der Autor, dass die Musikrichtung die „schwarzen Messen der Achtzigerjahre dominierte" und „der messianische Stumpfsinn und maskuline Habitus vor allem dem modernen Jungproletariat und einigen verklemmten Existenzialisten" imponiere. An dieser „ekligen Urschreiphase" verzweifelten angeblich Pädagogen und Sittenwächter noch mehr als am Rock 'n' Roll von Elvis. Himmel, da bin ich ja froh, dass dieses Teufelszeug inzwischen „nahezu ausgestorben" ist. Hut ab vor so viel brillant recherchiertem Fachwissen! Hoffentlich werde ich gleich nicht gesteinigt, wenn ich die Karten für das Kreator/Sodom-Konzert abhole.

Joachim Hesse

VUD vergibt Awards

Erfolgreiche Spiele mit Gold und Platin geehrt



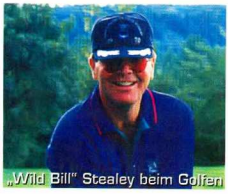
Ausgezeichnet: die meistverkauften Spiele der vergangenen Monate.

Der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland kürt erneut die meistverkauften Spiele in Deutschland. Mit Platin für über 200.000 verkaufte Exemplare ausgezeichnet wurde *Operation Flashpoint* von Codemasters. Gold für über 100.000 Stück erhielten *Stronghold, Harry Potter und der Stein der Weisen, FIFA 2002, Empire Earth* und *Commandos 2*. „Rechtzeitig zum Jahresende ist wieder gewaltig Bewegung in den Markt gekommen", so VUD-Geschäftsführer Hermann Achilles.

Info: www.vud.de

Branchenveteran zurück

„Wild Bill" Stealey bei iEntertainment



„Wild Bill" Stealey beim Golfen

Microprose-Gründer J.W. „Wild Bill" Stealey kehrt ins aktive Spielgeschehen zurück. Vor rund zwei Jahren hatte er sich aus der Branche zurückgezogen. Als neuer Geschäftsführer von iEntertainment (*War Birds*), dem ehemaligen Interactive Magic, will der 54-Jährige das Online-Spiele-Unternehmen innerhalb der nächsten drei Monate aus der Verlustzone führen.

Info: www.iencentral.com



Armalion hat ausgefeiert. Das Rollenspiel im „Das Schwarze Auge"-Universum wurde eingestellt.

Ikarion schließt

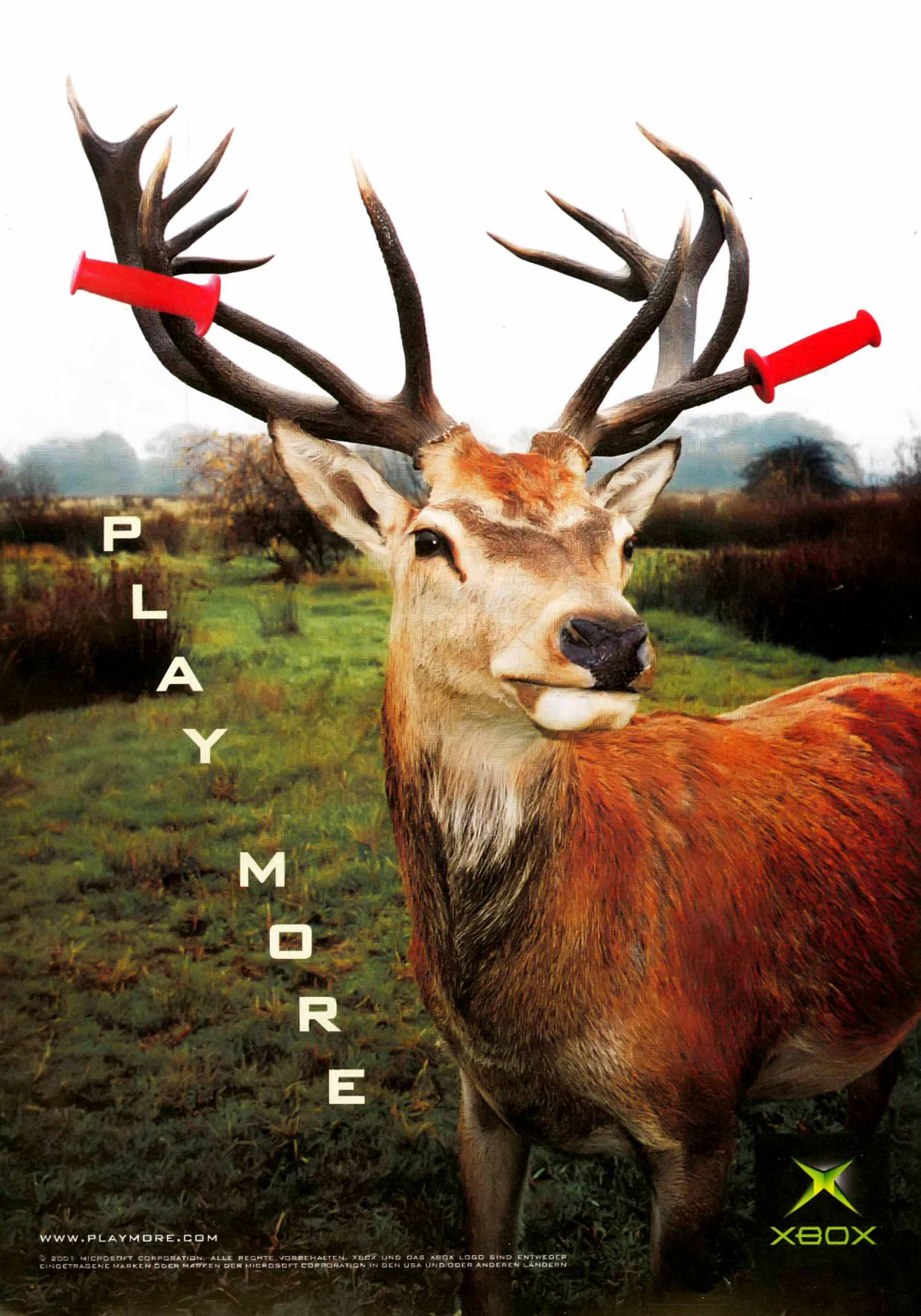
Dem Insolvenzantrag folgt das Aus.

Ein Kreuz mit der Inschrift „Ikarion 1993-2001" prangt im Internet. Der Aachener Spieleentwickler hat es nicht geschafft, nach dem Insolvenzantrag im Oktober neue Geldgeber zu finden. Ikarion zeichnet für Spiele wie *Hattrick, Demonworld* und *Pinball Wizard 2000* verantwortlich. Alle in der Arbeit befindlichen Projekte wurden eingestellt, auch das Rollenspiel *Armalion*. Projektleiter Marc Oberhäuser schließt nicht aus, dass zumindest der Programmcode oder die aktuelle Version des Spiels demnächst zum kostenlosen Download angeboten werden könnte.

Info: www.ikarion.de

Außerdem

/// Sunflowers schließt mit den bulgarischen **Black Sea Studios** einen Vertrag über vier Spiele ab. /// Der Ego-Shooter **Martyr 2093 – 1944** wurde beschlagnahmt. /// Die **Wiggles** erscheinen im ersten Quartal dieses Jahres unter dem Titel **Diggles** in den USA. ///



© 2001 MICROSOFT CORPORATION. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. XBOX UND DAS XBOX LOGO SIND ENTWEDER EINGETRAGENE MARKEN ODER MARKEN DER MICROSOFT CORPORATION IN DEN USA UND/ODER ANDEREN LÄNDERN

Quadratisch, praktisch, gut

Budgetspiele Baldur's Gate 2: Das Epos im Laden





Mit diesen Rollenspielen vergehen Winterabende wie im Flug.

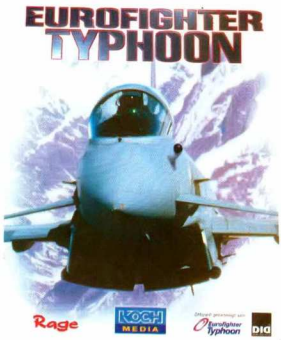
Sie haben 25 Euro übrig? Dann können wir Ihnen nur raten, in den Computerladen zu stürmen und *Baldur's Gate 2: Das Epos* zu kaufen. Neben dem Hauptprogramm *Baldur's Gate 2: Schatten von Amn* finden Sie in der fetten Square-Box das gelungene Add-on *Thron des Bhaal*. In Ausgabe 11/2000 erhielt *BG 2* eine Spielspaßwertung von 91 Prozent und heimste Gold ein. Ebenfalls zum selben Preis bietet Virgin Interactive *Icewind Dale* mit den beiden Erweiterungen *Herz des Winters* und *HdW: Trials of the Luremaster* als Budget-Version unter dem Namen *Icewind Dale: Die Saga* an.

Info: www.vid.de

Herrscher der Lüfte

Budgetspiele Eurofighter auf dem Wühltisch

Äußerst actionreich geht es in DIDs Flugsimulation *Eurofighter Typhoon* zu. Für 15 Euro erleben Sie als Pilot des vielfach kritisierten Eurofighters, der übrigens in den kommenden Jahren an die Bundeswehr ausgeliefert wird, in einer dynamischen Kampagne viele schweißtreibende Flugstunden. Vor allem Genre-Einsteiger und Gelegenheitspiloten dürften an *Eurofighter Typhoon* Gefallen finden, da sich ein Handbuchstudium aufgrund des niedrigen Realismusgrades quasi erübrigt.



Fliegen Sie den Eurofighter noch vor den Bundeswehrpiloten.

Info: www.kochmedia.de

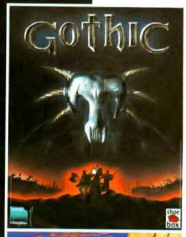
Rollenspielepos

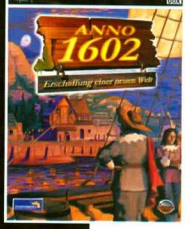
Budgetspiele Gothic für 'nen Zehner



Ein Besuch im Harem des Erzbarons lohnt sich, wie diese Schönheit aus Gothic beweist.

Jetzt im Laden: Anno 1602 und Gothic.





Ak tronics Budget-Reihe „Die Pyramide" beglückt beinahe monatlich preisbewusste PC-Spieler mit hochkarätigen Titeln. So auch im Januar. Denn ab sofort finden Sie für schlappe 10 Euro den Rollenspiel-Knüller *Gothic* im gut sortierten Fachhandel. In Ausgabe 4/2001 bewerteten wir Phenomedias Fantasy-Abenteuer nicht nur mit satten 90 Prozent Spielspaß, sondern zeichneten das Vorzeigeprodukt sogar mit Gold aus. Die grandiose Spielwelt und die fantastische Grafik fesseln für etliche Stunden an den Bildschirm. Ebenfalls für 10 Euro ist der Aufbaustrategie-Spielklassiker *Anno 1602 – Erschaffung einer neuen Welt* von Sunflowers zu haben.

Info: www.software-pyramide.de

AKTUELLE BUDGETTITEL

Titel	Genre	Hersteller	Budget-Wertung	Preis
Anno 1602	Strategie	Ak tronic	88%	€ 10,-
Baldur's Gate 2: Das Epos	Rollenspiel	Virgin Interactive	88%	€ 25,-
Eurofighter Typhoon	Flugsimulation	Koch Media	66%	€ 15,-
Icewind Dale: Die Saga	Rollenspiel	Virgin Interactive	75%	€ 25,-
Gothic	Rollenspiel	Ak tronic	90%	€ 10,-

INVADER

Game Pad

SPEED Link



- Acht Tasten Gamepad
- Rutschfestes Touch Coating
- Vier Funktionstasten
- Vier Trigger-Tasten
- Analoger Ministick
- Turbo-Tastenfunktion

USB UNIVERSAL SERIAL BUS

TOUCH COATING

Speed Link Silver Edition 2002



HORNET BULLFROG INTRUDER WASP

Info-Line: 0180-512 5133 (DM 0,24/Min.)
www.speed-link.com

DAS WAR 2001

Die letzten Raketen sind gezündet, die lautesten Böller verknallt und das letzte Schlückchen Sekt ausgetrunken – Zeit für uns, das neue Spielejahr zu begrüßen und einen Blick zurück auf 2001 zu werfen.



CHRISTIAN SAUERTEIG

PERSÖNLICHE HITLISTE 2001

FIFA 2002
Nach dem Konsolen-Kick *Pro Evolution Soccer* einfach die beste Fußballsimulation.

Fußballmanager 2002
Spätestens seit dem kostenlosen XXL-Update die bessere Alternative zu *Anstoss 3* und Co.!

Civilization 3
Nicht nur musikalische, sondern auch spielerisch exzellente Cover-Versionen waren 2001 angesagt.

NHL 2002
Cold as Ice: Dank seines superben Gameplays wird *NHL 2002* garantiert auf meiner Festplatte überwintern.

Patrizier 2
Geniales Spielprinzip in modernem Gewand mit enormer Langzeitmotivation und klasse Add-on.





2/2001 JANUAR

TITELSTORY: Mann, sind wir gut! Vor einem Jahr rubbelten wir kräftig an der Spielekristallkugel und prophezeiten Ihnen die Hits und Trends des Jahres 2001: Egal ob Max „Schmerz", *Black & White* oder *RTCW* – wir wussten, was warum wie geil wird und hatten faszinierenderweise auch noch Recht damit!

REDAKTIONELLES: Sauerteig, der Glückliche! In der zweiten Folge unserer kultigen Reality-Soap *Big Action* hatten die Leser Erbarmen mit unserem Redaktionsjüngling und entließen ihn in die Freiheit.

BESTES SPIEL: An die 91 % von *Chessmaster 8000* kam selbst *Counter-Strike 1.0* (88 %) nicht heran.



FLOP DES MONATS: War diesen Monat eigentlich kein wirklicher. Als Wertungsschlusslicht mit immerhin 45 % präsentierte sich *Darts*.

ZITAT DES MONATS: „Und wenn ihr nicht mindestens Preise im Wert von 50.000 Mark organisiert, kommt ihr hier nicht lebend raus!" drohte Cheffe Müller und die eingeschüchterten Schreibsklaven kratzten für das „5 Jahre PC Action"-Gewinnspiel Preise für über 100.000 Mark zusammen.



3/2001 FEBRUAR

TITELSTORY: Kurz vor der Veröffentlichung von *Gothic* erfuhren Sie noch einmal alles Wissenswerte über den Rollenspiel-Kracher von Piranha Bytes. Und als ob das nicht genug wäre, lud nur auf unserer Cover-CD die exklusive Demo zum ausgiebigen Probespielen ein.



REDAKTIONELLES: Bazillenschleuder Hesse hat die gesamte Redaktion mit (s)einem üblen Grippevirus geschwächt. Die ganze Redaktion? Nein, Harald Fränkel blieb verschont und stattete den kreativen Entwicklerteams der Spiele-Hauptstadt Berlin einen Besuch ab.

BESTES SPIEL: Die Göttersimulation *Black & White* sowie das exzellente Rennspiel *F1 Racing Championship* teilten sich mit jeweils 92 % den Platz an der Spiele-Sonne.

FLOP DES MONATS: Keine Gnade hatte Strategieexperte Alexander Geltenpoth mit Virgins' *Raub* und entsorgte es mit 8 % im Papierkorb.

ZITAT DES MONATS: Groß war die Freude bei Harald Fränkel über die Ankündigung zum *Girlscamp*-Spiel: „Hurra! Nach grandiosen Produkten wie *Big Brother 1 + 2*, *Pulleralarm*, *SAT1 Superball* und *peep!* schafft es endlich auch die Fernsehsendung *Girlscamp* auf den PC. Ich freue mich auf Features wie „die Emanze", „die sportlich-attraktive" und „die Schlampe", mit denen ich spielen darf!"

ALEXANDER GELTENPOTH – PERSÖNLICHE HITLISTE 2001

Gothic
Abtauchen in eine andere Welt: Nie zuvor ist ein Rollenspiel derart perfekt in Szene gesetzt worden.

Civilization 3
Die enorme Langzeitmotivation und Wiederspielbarkeit bereiten mir Spaß für viele Monate.

Battle Realms
Wunderschön, anspruchsvoll und abwechslungsreich: So muss ein Echtzeitstrategiespiel aussehen.

Commandos 2
Nie waren knifflige Rätsel schöner verpackt.

Return to Castle Wolfenstein
Ab und zu ist weniger mehr: Einfach nur ballern und die Grafik genießen.

PC ACTION 2001

PC Action 2001

Das sind ...

- **12 Ausgaben**
- **308 Spieletests**
  - **davon 34 „PC Action Gold"-Auszeichnungen**
  - **136 Vorschauen**

  auf 2.208 Seiten
- **knapp 16.000 Megabyte Demos, Patches, Videos und Tools auf CD.**

4/2001 MÄRZ



TITELSTORY: Nvidias GeForce3 wurde der Knüller des letztjährigen Frühlings! Gelegenheit für uns, die kommenden Spiele-Highlights in noch bestechenderer Optik vorzustellen. Herausragend dabei: *Unreal 2*, das mit neuen Infos und spektakulären Bildern die Erwartungen weiter schürte.

REDAKTIONELLES: Zum Abschied leise Servus sagte unsere graue Redaktionseminenz Herbert Aichinger, der sich innerhalb des Verlags neuen Aufgaben widmete und in unsere TV- und DVD-Abteilung wechselte.

BESTES SPIEL: Mit stolzen 90 % konnte das Rollenspiel *Gothic* den hohen Erwartungen mehr als gerecht werden.

FLOP DES MONATS: „Klingt bescheuert, ist es auch", meinte Christian Sauerteig und strafte *Ibiza Babewatch* mit 31 % ab.

ZITAT DES MONATS: „Ja, ich bin weiblich, blond und zocke, außerdem denkfähig. Viele haben Vorurteile bei Frauen am PC, doch wer mich in Aktion sieht, egal ob Hardware oder Software, wird mich schnell als ebenbürtig ansehen!", sagte nicht etwa Tanja Bunke, sondern Claudia Döhmann, unser (blondes) Zockerweibchen des Monats April!



5/2001 APRIL



TITELSTORY: Darauf haben *Counter-Strike*-Spieler gewartet: Unsere viel beachtete Sonderbeilage enthüllte auf ganzen 32 Seiten geheime Tipps von Profi-Clans. Außerdem freuten sich unsere Leser über zwei First-Class-Exklusiv-Demos: Der *Clou! 2* und *Star Trek: Away Team*!

REDAKTIONELLES: Nachfolge für Herbert Aichinger war rasch gefunden: Redaktionsvolontär Benjamin Bezold liebt Simulationen über alles und lebte seinen Trieb sogleich beim *Eurofighter Typhoon*-Test aus.



BESTES SPIEL: Das offizielle Add-on *Sudden Strike Forever* landete in diesem Monat mit 87 % auf Platz 1.

FLOP DES MONATS: Die vormonatige Freude wich rasch der Ernüchterung: Mehr als 12 % hatte *Girlscamp*-Fan Fränkel bei aller Liebe für den Tussi-Container nicht übrig.

ZITAT DES MONATS: Schockschwerenot, alles, nur nicht das: Christian Sauerteig gestand im Auftakt tatsächlich reinen Gewissens, seine „Liebe zu längst verstummten Klängen von Modern Talking und Blue System wiederentdeckt" zu haben.

6/2001 MAI



TITELSTORY: Neue Bilder und frische Infos zur zwischenzeitlich indizierten Ballerorgie des letzten Jahres wahren uns elf Seiten wert! *Counter-Strike*-Spieler beglückten wir mit dem zweiten Teil unser 32-seitigen Profitipps-Beilage.

REDAKTIONELLES: Urlaubsstimmung bei der PC Action: Knecht Müller weilt auf Ibiza, Fränkel besucht die Eishockey-WM, Geltenpoth sitzt in Frankens Biergärten und Bezold lässt sich trotz Pollenallergie genau wie Leidensgenossin Bunke das herrliche Sommerwetter nicht vermiesen.



BESTES SPIEL: Viva la Revolución! Die Diktator-Simulation *Tropico* sichert sich mit 85 % den Monatssieg.



FLOP DES MONATS: Frösche küssen? „Nein danke!", schrieb Harald Fränkel über *Ulli Steins' Kuss Shooter* und fällte mit 23 % ein gerechtes Urteil.

ZITAT DES MONATS: Big Action steht vor der Entscheidung, da kochen die Emotionen natürlich über! So auch bei Lukas Adolphi, der Harald aus dem PCA-Container befreien wollte: „Schmeißt den Fränkel raus, der ist nix wert (ich bin Britney-Spears-Fan)."



HARALD FRÄNKEL PERSÖNLICHE HITLISTE 2001

NHL 2002
Weil ich mal katholisch war – denn merke: Es gibt nur einen wahren Gott.

Aliens vs. Predator 2
Weil es mich als Marine herrlich gruselt und ich als Alien furchtbar gemein sein darf.

Operation Flashpoint
Weil es Angst macht und zeigt, wie man eine Hintergrundstory beispielhaft erzählt.

Return to Castle Wolfenstein
Weil es superlecker aussieht und schnörkellosen Ballerspaß bietet.

Anachronox
Weil es das Rollenspiel mit den bekloppttesten Charakteren und Aufträgen ist.



JOACHIM HESSE
PERSÖNLICHE HITLISTE 2001

Return to Castle Wolfenstein
Darauf habe ich gewartet ... Gray Matter hat es einfach raus, was 3D-Shooter angeht.

Half-Life: Deathmatch Classic
Nie hatte ich vor, den Mod soooo lange im Internet zu spielen: Fraggen rockt!

Serious Sam: The first Encounter
Back to basic: Kaum Rätsel, hohle Gegner und trotzdem enorm fesselnd.

Indiziertes Spiel
Weil Zeitlupe nicht nur bei Fußballübertragungen und Actionfilmen gut kommt.

Space Tripper
Steht hier stellvertretend für alle genialen 2D-Shooter, für die ich meine Freizeit opfere.



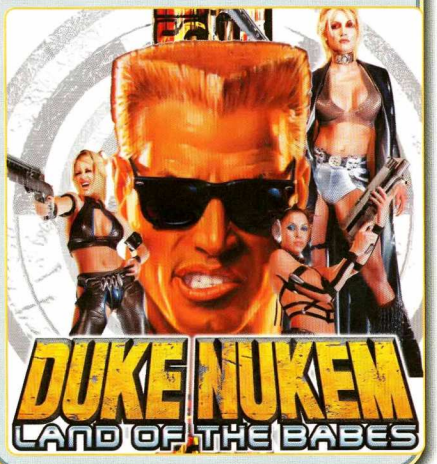
TITELSTORY: Duke Nukem, der coolste Ballermann, seit es Ego-Shooter gibt, ist wieder da und macht mit neuesten Infos und actionge-ladenem Cover-CD-Video Lust auf mehr! Außerdem stellen wir Ihnen auf knapp 40 Seiten die Highlights der E3, der größten Spielemesse der Welt vor.

REDAKTIONELLES: Des Lesers Freud, des Redakteurs Leid. Aufgrund unseres engen Terminplans musste sich Joachim Hesse ganz alleine auf der E3 in Los Angeles herumtreiben und legte in der Messe-Woche gut und gerne eigenen Angaben zufolge „mindestens 596 Kilometer" zurück – Respekt!

BESTES SPIEL: Test des Monats wird *Operation Flashpoint* mit einer Spielspaßwertung von starken 90 %.

FLOP DES MONATS: Super: Bewaffnet mit Fliegenklatsche und Pümpel-Armbrust wird auf Werners' Baustelle bei *Werner 100 % Schwarzarbeit* aufgeräumt. Ein echter Spielspaß-Killer mit 7 %.

ZITAT DES MONATS: Manche Leser-Fragen können selbst wir nicht beantworten, so wie diese hier: „Hallo, ich suche 'nen Autorennspiel, welches nicht so hohe Anforderungen an das System stellt und das sinnvoll mit der Maus zu lenken ist!"



7/2001 JUNI



TITELSTORY: Unglaublich, aber wahr, der erfolgreichste Online-Shooter aller Zeiten kommt tatsächlich als Einzelspieler-Variante: Alles Wissenswerte zu *Counter-Strike: Condition Zero* konnten Sie in unserer großen Vorschau erfahren.

REDAKTIONELLES: Alles hat ein Ende, so auch die oberhammeraffentittengeile *Big-Brother*-Konkurrenz *Big Action*. In der letzten Folge wird Harald Fränkel zum unglücklichen Gewinner: Er muss als Letzter im PCA-Container bleiben, Tanja Bunke blieb dieses Schicksal erspart.

BESTES SPIEL: Das letzte Kapitel einer epischen Geschichte feiert mit traumhaften 91 % einen grandiosen Abschluss. Die Rede ist von *Baldur's Gate 2: Der Thron des Bhaal*.



FLOP DES MONATS: Eher traumatisch war hingegen Joachim Hesses Test des schrecklich öden *Moorhuhn*-Abklatschs *Wardoves*. Die Wertung von 1 % spricht für sich.

ZITAT DES MONATS: *Wardoves* hat Herrn Hesse echt übel mitgespielt: „Das Schlimmste sind die Ladehemmungen beim Ballern. Nicht mal das haben die Programmierer hinbekommen. Als Sprecher 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!".

8/2001 JULI



BENJAMIN BETZOLD
PERSÖNLICHE HITLISTE 2001

Operation Flashpoint
Bei keinem anderen Shooter bin ich näher am Geschehen.

IL-2 Sturmovik
Eine geniale Flugsimulation mit unglaublichem Realismus.

FIFA 2002
Das beste *FIFA* aller Zeiten, so macht mir Fußball Spaß.

Train Simulator
Wer wie ich Modelleisenbahnen mag, wird den *Train Simulator* lieben.

Silent Hunter 2
Nicht perfekt, aber die spannendste U-Boot-Simulation, die es für mich gibt.



TANJA BUNKE
PERSÖNLICHE HITLISTE 2001

Battle Realms
Faszinierendes Strategiespiel mit genialen Animationen, super Grafik und einfacher Handhabung.

Serious Sam: First Encounter
Farbenprächtiges Spektakel, bei dem sich Actionspieler mal wieder ausleben können.

Black & White
Gelungene Spielidee, die den Charme von *Populous* neu aufleben lässt. Gott spielen macht einfach Spaß.

Alone in the Dark 4
Gruseln bis zum Abwinken und Rätsel bis zum Umfallen, die richtige Kombination für einsame Abende.

Soul Reaver 2
Ein farbenprächtiges Action-Adventure, bei dem jedem Fan der Vampire Kain und Raziel warm ums Herz wird.



9/2001 AUGUST

TITELSTORY: Exklusiv für die PC-Action-Leser lüftete Spieleguru Warren Spector das Geheimnis um die neuesten Projekte seiner Spieleschmide ION Storm: Unsere Infos über *Deus Ex 2* und *Dark Project 3* sorgten für wochenlangen Gesprächsstoff in der Spiele-Szene.

REDAKTIONELLES: Weltenbummler Harald Fränkel interviewte Warren Spector ausnahmsweise mal nicht vor Ort, sondern – der modernen Technik sei Dank – per E-Mail. Und Christian Sauerteig präsentierte der entsetzt-entzückten Leserschaft den letzten Schrei des letzten Sommers: ein pinkfarbenes Hemd.

BESTES SPIEL: 89 % sahnte ein inzwischen indiziertes Spiel ab, mit 85 % folgte *Grand Prix 3: Season 2000* auf dem zweiten Platz.

FLOP DES MONATS: Bei gerade einmal neun Spielchen im absoluten Sommerloch-Monat hat sich dieses Prädikat keiner verdient. Wertungsschlusslicht mit 61 % war das Adventure *Road to India*.

ZITAT DES MONATS: „Nun, seit ich mit Sauerteig im Büro sitze, schwitze ich, obwohl ich keine Unterwäsche trage." – Tanja Bunkes Bekenntnisse im Auftakt.





10/2001 SEPTEMBER

TITELSTORY: Der Pate lässt grüßen und entsendet seine schönste Tochter auf unser Cover! Ein paar Seiten weiter verrieten wir Ihnen alles über Take 2s potenziellen Action-Knüller *Mafia* und baten Chefdesigner und Ober-Mafioso Daniel Vávra zum Interview.

REDAKTIONELLES: Goodbye, Mülli! Nach über fünf Jahren verließ Gründungsmitglied und Chefredakteur Christian Müller die PC Action und wechselte zu unserer Schwesterzeitschrift *PC Games*. Adäquater Ersatz ward aber schnell gefunden: Nach einem kurzen Abstecher zur verlagseigenen Konkurrenz kehrte Christian Bigge zurück und machte es sich gleich auf dem Chefsessel gemütlich.

BESTES SPIEL: Als der erwartete Strategiehammer entpuppte sich *Commandos 2* und belegte dies mit eindrucksvollen 91 %.

FLOP DES MONATS: Unser neues „Gütesiegel" « Schrott des Monats » bekam *Inline Skating* mit 6 % verliehen – herzlichen Glückwunsch!

ZITAT DES MONATS: „Einmal musste ich ganz dringend aufs Klo, hatte allerdings nicht mitbekommen, dass ein Gast abgesagt hatte und meine Moderation viel weiter nach vorne gerutscht war. Ich saß also auf dem Klo und hörte über meinem Knopf im Ohr die Regie: „Wo bist du, wo bist du, die Kamera ist auf dein Pult gerichtet und du bist nicht da!". Was ich nicht wusste, mein Mikro war offen und ich sagte halt ‚Jaja, verarscht mich ruhig, ich sitze auf 'm Klo und brauch noch ein bisschen' … das war schon sehr peinlich." – TV-Sternchen Miriam Pielhau über Pannen während einer Live-Show.





11/2001 OKTOBER

TITELSTORY: Bissig, schockierend, eklig, aber verdammt genial: Harald Fränkel kannte keine Furcht und prüfte den zweiten Teil von *Aliens vs. Predator* auf Herz und Nieren. Außerdem brachten wir Licht in den Spiele-Untergrund und packten 65 Gratis-Spiele auf unsere Cover-CD.

REDAKTIONELLES: „PC Action in Gefahr" heißt unsere neue Video-Serie. Diesen Monat malträtierten Joachim Hesse und Christian Sauerteig beschwipste Party-Gäste auf der CDV-Feier in Essen mit Kamera und Mikrofon.



BESTES SPIEL: *NHL 2002* und läuten mit jeweils 90 % einen heißen Spiele-Herbst ein.

FLOP DES MONATS: Eine wahre Marterqual durchlebte Harald Fränkel beim Spiel zum Kinohit *Der Schuh des Manitu* und schickte es mit 14 % in die ewigen Jagdgründe.

ZITAT DES MONATS: Wilde Protestschreiben erreichten Benjamin Bezold nach folgender Aussage: „Ich bin mehr als begeistert zu hören, dass (…) nun ein neues Team das Kommando auf der Brücke der Enterprise hat: Captain Broken Bow und die bekannte Besatzung …", denn Broken Bow hieß der Pilotfilm und das Kommando auf der Enterprise hat natürlich Captain Jonathan Archer, tz tz tz!



CHRISTIAN BIGGE
PERSÖNLICHE HITLISTE 2001

Indiziertes Spiel mit Schmerz
Weil der Bullet-Time-Modus für mich die Innovation des Jahres war und mich überraschte, dass er tatsächlich funktionierte.

Black & White
Weil Peter Molyneux' Weltensimulation vor frischen Ideen nur so strotzte und sich trotz einiger Detailmängel auch genial spielte.

Return to Castle Wolfenstein (dt.)
Weil dieser Shooter nicht nur fantastisch aussieht, sondern sogar eine packende Story besitzt.

NHL 2002
Weil die ersten Matches im Oktober Tradition haben und *NHL* zweitens – ebenfalls traditionell – das spielerisch beste Sportspiel für den PC ist.

Gothic
Weil es nicht so oft vorkommt, dass man in einer Rollenspiel-Welt vollends versinken kann.

12/2001 NOVEMBER



TITELSTORY: Hollywood am PC! Der Zweite Weltkrieg wird neu aufgerollt und Sie stecken mittendrin. Für uns tat dies Joachim Hesse und gab alle Infos und nigelnagelneue Bilder zum heiß erwarteten Ego-Shooter *Medal of Honor: Allied Assault* preis.



REDAKTIONELLES: Redaktionsbruchpilot Benjamin Bezold bekam eine Packung Pampers-Windeln zugeschickt und das PC-Action-Team verabschiedete sich nach einer demokratischen Online-Abstimmung vom strahlend-weißen Cover und hinterlegt seine Titelseite ab sofort mit dunkleren Farbtönen.

BESTES SPIEL: „Beeindruckend" fand Tanja Bunke das Strategiespiel *Battle Realms* und vergab eine Spielspaßwertung von 91 %.

FLOP DES MONATS: *1193 Anno Domini* spielt nicht nur im Mittelalter, sondern sieht auch so aus. Harald Fränkel kannte kein Erbarmen und kürte die WiSim mit 22 % zum „Schrott des Monats".

ZITAT DES MONATS: „Wirtschaftssimulation zum Abgewöhnen. Dann doch lieber in die Wirtschaft – und zwar auf ein paar Bier" – Harald Fränkels vernichtendes Fazit zum Spiel *1193 Anno Domini*, nachdem er sich vom Trödler zum Landesfürsten hochgearbeitet hatte.

1/2002 DEZEMBER



TITELSTORY: Auf geheimer Mission in Washington war Agent 08/15 alias Harald Fränkel und spielte dort stellvertretend für alle PC-Action-Leser erstmals *Unreal 2* an. Trotz Jetlag und riesengroßer Müdigkeit hackte er noch seinen Artikel in die Tastatur, bevor er erschöpft zusammenbrach.

REDAKTIONELLES: Tanja Bunke alias Marry Potter interpretierte das Wort Hexenschuss zum Leidwesen ihrer Kollegen völlig neu und sauste mit Plastikbesen und Zauberhut durch die heiligen Redaktionshallen.



BESTES SPIEL: Die Gold Edition von *Operation Flashpoint* erreichte mit 89 % vor *Return to Castle Wolfenstein* (87%) die beste Wertung.

FLOP DES MONATS: Auf ein ganzes Spielspaßpünktchen rundeten wir den €uro Alarm auf – grässlich!

ZITAT DES MONATS: „Solche Spiele sind Tötungssimulationen" urteilte Psychologe Stefan Baier in unserem Blickpunkt zum Thema „Blut in Actionspielen" und trat damit eine kontroverse Diskussion in Reihen der Action-Spieler los.

Nimm am T-D1 SMS-Quiz teil.

Teste dein Wissen zu „Der Herr der Ringe"



Was weißt du wirklich über die Macht des Ringes, die alle beherrscht, die ihn begehren, und den gefährlichen Weg der 9 Gefährten? Finde heraus, wie es um dein Wissen über „Der Herr der Ringe" steht, und tippe mit.

Zur Teilnahme am spannenden monatlichen „Der Herr der Ringe"-Quiz* kannst du einfach eine SMS mit dem Inhalt QUIZ an die T-D1 Kurzwahl 72 9 44* senden. Es gibt 5 Multiple-Choice-Fragen mit je 3 Antwortmöglichkeiten a, b oder c. Entscheide dich für eine davon und schicke die Antwort, z. B. QUIZ A, an die gleiche Kurzwahl zurück, daraufhin erhältst du die nächste Frage. Nachdem du alle 5 Fragen beantwortet hast, erhältst du eine Ergebnis-SMS. Dann weißt du genau, ob du ein wahrer Fan von „Der Herr der Ringe" bist.

Außerdem haben wir noch jede Menge weitere Angebote zum Film „Der Herr der Ringe" für dich: zum Beispiel das SMS-Multiplayer-Spiel „Die Schlacht um Mittelerde" oder das SMS-Strategie-Spiel „Die Reise der Gefährten". Mehr Infos auch zu den besonderen SMS-Preisen unter: www.t-mobile.de

*Preis: 0,30 € je abgesandte SMS, ankommende SMS sind kostenlos. Dienste voraussichtlich befristet bis zum 31.3.2002

T · · Mobile · ·

WAS WAR: PC ACTION MASTERS

Sponsored by

THQ ELSA INTERACT intel inside pentium 4 CPL EUROPE

ZU NEUEN UFERN!

Im April 2001 veranstaltete die PC Action das mit 100.000 Mark dotierte PC Action Masters für Unreal-Tournament- und Counter-Strike-Clans – ein voller Erfolg und für uns Ansporn, die wachsende E-Sport-Szene auf noch breiterer Basis zu unterstützen. Auf alle Community-Zocker warten wahrhaft große Ereignisse ...

Am Anfang stand Mitte 2000 eine Frage: Wie kann PC Action die ständig wachsende Zocker-Community der Actionspieler am effektivsten unterstützen? Die Antwort war schnell gefunden: indem wir ambitionierte Clans finanziell unterstützen. Die Idee zum PC Action Masters war geboren, einem E-Sport-Event der Superlative, auf dessen Finalveranstaltung satte 100.000 Mark ausgespielt wurden. Allein die beiden Sieger-Clans in den damals mit weitem Abstand angesagtesten Turnierspielen *Counter-Strike* und *Unreal Tournament* durften jeweils 25.000 Mark mit nach Hause nehmen.



War am 23. und 24. Juni 2001 Schauplatz des ersten PCA-Masters-Finales: Das altehrwürdige Uhrenhaus im Herzen von Nürnberg erlebte die Clanwars von 16 Teams.

Ein Anfang war gemacht

Die Organisation des Finales wurde von allen Teilnehmern überschwänglich gelobt. Die Qualifikation für das Finale erfolgte damals über zehn ausgewählte LAN-Partys sowie vier Online-Turniere. Am Ende der rund halbjährigen Qualifikationsphase hatten sich 16 Teams für das Finale im Juni qualifiziert, darunter Clans wie mTw|pca, Schroet Kommando oder TAMM, die sich in der E-Sport-Szene einen sehr guten Namen gemacht haben. Nach dem Ende der Finalveranstaltung war auch für PC Action glasklar: Unser Engagement für und in der E-Sport-Gemeinschaft muss weitergehen. Gleichzeitig stellten wir uns aber auch die Frage, wie wir das Thema E-Sport auf breiterer Basis voranbringen können, so dass wirklich alle Community-Zocker davon profitieren.

WAS WIRD:

PC ACTION WWCL

sponsored by intel®

Die Lösung: Ein professioneller Partner musste her. Fündig wurde PC Action dann im November 2001. Ein Kooperationsvertrag mit PlanetLAN (www.planetlan.de) wurde geschlossen, eine der größten unabhängigen Anlaufstellen für Netzwerkspieler aus Deutschland, England, Österreich und der Schweiz. Ab Februar wird PC Action die PC Action WWCL (World Wide Championship of LAN-Gaming, www.wwcl.de) als Hauptsponsor neben Chiphersteller Intel unterstützen. Welche Vorteile das für Action-Zocker – und damit auch für Sie – bringt, erfahren Sie hier:

Die Zocker-Liga

Die PC Action WWCL ist die weltweit erste LAN-only-Liga für Computerspieler. Als zentraler Verband, ähnlich der aus dem Tennis bekannten ATP, setzt die PC Action WWCL die Rahmenbedingungen für ein multinationales Ranking aller LAN-Party-Spieler und kürt die Champions der beliebtesten Multiplayer-Games. Konkret bedeutet das, dass nicht nur Zocker von *Counter-Strike* (*CS*) und *Unreal Tournament* (*UT*) fette Preise abräumen können, sondern auch auf die Spieler/Teams anderer beliebter Games Gewinne warten. Momentan werden im Rahmen der PC Action WWCL elf Games gespielt, darunter Action-Kracher wie *Q3*, *Half-Life*, *Serious Sam* sowie natürlich *CS* und *UT*, aber auch Blockbuster anderer Genres wie *Starcraft Broodwar*, *Age of Empires 2* oder *Grand Prix 3*. Von Februar bis Juli können sich Zocker in allen Teilnehmerländern auf über 200-LAN-Party-Events mit Teilnehmerzahlen zwischen 100 und 2.000 Gästen für das große Finale im August qualifizieren. Durch die Turnierplatzierungen erhalten die Spieler Punkte, aus denen sich eine Rangliste für jedes Teilnehmerland ergibt. Jeder Spieler muss an mindestens fünf Veranstaltungen und darf an bis zu 25 LANs teilnehmen, um die Chance auf eine vordere Platzierung zu wahren. Dieses ausgeklügelte und transparente Ranking-System minimiert die Reisekosten der Zocker und erhöht die Gewinnchancen jedes Einzelnen.



11.000 Quadratmeter groß ist die Messe Niederrhein in Rheinberg, wo vom 18. bis 21. Januar das letzte WWCL-Finale stieg.

Satte Gewinne

Im PC-Action-WWCL-Finale, das im August 2002 im Rahmen einer riesigen LAN-Party stattfinden wird, treten dann die besten 16 Spieler/Teams der jeweiligen Rangliste gegeneinander an. Auf die Turniersieger warten Geld- und Sachpreise von insgesamt über 200.000 Mark. Mehr über die PC Action WWCL und auch über das letzte WWCL-Finale, das vom 18. bis 21. Januar in der 11.000 Quadratmeter großen Messe Niederrhein in Rheinberg stattfand, erfahren Sie ab sofort in jeder Ausgabe von PC Action.

Christian Bigge

DIE 10 BESTEN GRATISSPI



Präsentiert von Triggerzone.de

Spieler, hier seid ihr richtig! Carsten Ostermann von www.triggerzone.de und Joachim Hesse küren für Sie in jeder Ausgabe die zehn besten Gratisspiele des Monats. Alle vorgestellten Titel finden Sie spielbereit auf der Cover-CD. Also Laufwerk auf, rein mit der CD-ROM und daddeln, bis der Joystick glüht!

A.F.O.S.

Genre: Action

Auf der Cover-CD

A.F.O.S. ist ein vertikales Weltraumballerspiel mit schlichter, aber sauberer Optik. Sie nehmen in einem bewaffneten Gleiter Platz, um gegen Außerirdische vorzugehen, die die Erde angreifen. Nach jedem Level geht's in eine Werkstatt, in der Sie Schilde oder Waffen kaufen dürfen. Etwas unglücklich ist, dass Ihr Gleiter noch einen Moment weiterrutscht, auch wenn Sie gar nicht mehr beschleunigen. Doch da es genug Spielabschnitte gibt und sogar Highscores auf die Webseite des Herstellers hochgeladen werden können, bleibt die Langzeitmotivation bestehen.

Info: www.afosweb.de

Frontier 2400

Genre: Strategie

Auf der Cover-CD

Frontier 2400 ist ein rundenbasiertes Science-Fiction-Strategiespiel. Ähnlich wie bei David Braben's Klassiker *Elite* handeln Sie zwischen verschiedenen Planeten des Sonnensystems. Mit dem Geld aus diesen Geschäften sehen Sie sich an der Handelsbörse nach größeren Raumschiffen um, die wiederum mehr Kapazität für Waren bieten und lukrativere Exportgeschäfte ermöglichen. *Frontier 2400* ist ein komplexes Strategiespiel, das Sie mithilfe eines ausführlichen Tutorials Schritt für Schritt mit dem Spielsystem vertraut macht.

Info: www.ironman-project.com

M.I.S.C.

Genre: Action-Simulation

Auf der Cover-CD

Texturierte Polygone finden sich in einem Gratisspiel nur selten. In *M.I.S.C.* gibt es sie dennoch. Die Weltraum-Simulation aus dem Jahre 1999 ähnelt Spielen wie *Starlancer* oder *Wing Commander*. Innovationen finden sich in *M.I.S.C.* zwar kaum, dafür ist die Ballerei mit diversen Trainings- und Kampfmissionen aber komplex aufgebaut. Sogar ein Internet-Modus wird geboten, in dem Sie sich mit menschlichen Spielern messen dürfen.

Info: http://i31www.ira.uka.de/misc

X-King vs. Hi-Fighter

Genre: Action

Auf der Cover-CD

Krieg der Sterne und kein Ende: Sie kämpfen wahlweise als Rebell im A/B/X- oder Y-Wing oder schlüpfen in die Rolle der imperialen Streitkräfte und feuern mit Tie-Fightern und Tie-Bombern auf alliierte Widersacher. Gesteuert wird Ihr Jäger aus der Vogelperspektive. Ein Radar gibt Ihnen Auskunft über die Lage der Angreifer. Wer die Thematik mag, wird mit einem kurzweiligen Actionspiel belohnt: Möge die Macht mit Ihnen sein!

Info: www.ironman-project.com

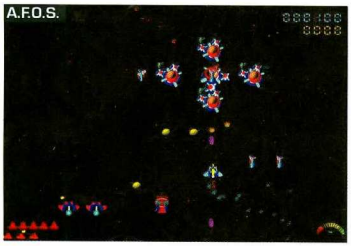
Saucer Attack

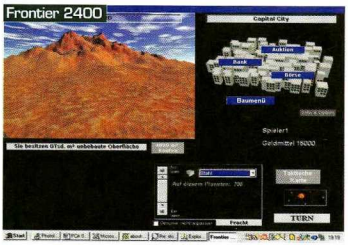
Genre: Action

Auf der Cover-CD

Wenn Sie keine Lust haben, Anleitungen zu lesen, und einfach nur ein wenig schnelle Action wollen, liegen Sie mit *Saucer Attack* richtig. Das klassische Draufsicht-Ballerspiel erwartet nur eines von Ihnen: Knallen Sie so viele feindliche Raumschiffe wie möglich ab, um neue Punkterekorde aufzustellen. Die Optik gefällt durch transparente Rauchschwaden sowie vereinzelt eingesetzte Lichteffekte. Nur die Begleitmusik klingt fad. Trotzdem ist *Saucer Attack* genau das richtige Spielchen für die Mittagspause, selbst wenn die Gegner laut Originalkommentar der Programmierer aussehen wie Auto-Radkappen.

Info: www.positech.co.uk









ELE DES MONATS

Alien Apocalypse

Auf der Cover-CD

Genre: Action

Wie bei ungefähr 90 Prozent aller Ballerspiele infiltrieren auch bei *Alien Apocalypse* Außerirdische die Erde. Aus dieser Story-Vorlage bastelten die Entwickler einen horizontalen Shooter für einen Spieler. Die hübsch gezeichneten Bitmap-Grafiken sowie die ab der zweiten Stufe geschickt agierenden Gegnerwellen motivieren zu mehrmaligem Spielen. Minuspunkte gibt es für die schwammige Steuerung und die etwas eintönigen Hintergründe.

Info: www.nacturnsoft.de

X-Racer

Auf der Cover-CD

Genre: Rennspiel

Bedauern Sie etwa den Verkauf Ihrer Carrera-Bahn? Taschentuch wegpacken, denn es gibt ja X-Racer. Das ist ein neues Werbespiel des Mineralölhändlers Aral, in dem Sie mit einer Fernsteuerung bewaffnet Miniflitzer durch Steilkurven und Loopings jagen. Damit das Ganze nicht zu langweilig wird, stehen Ihnen virtuelle Papierkugeln zur Verfügung, die Sie auf Ihre Kontrahenten feuern dürfen. Dank vier unterschiedlicher Kurse sowie zwei verschiedener Fahrzeuge sind zumindest die 15 Minuten Frühstückspause gerettet.

Info: www.aral.de

X-MASteroids

Auf der Cover-CD

Genre: Action

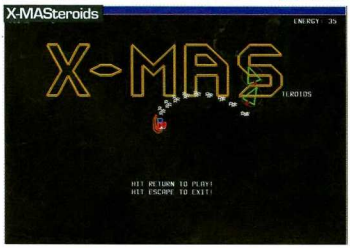
Dieses schlichte Weihnachtsspiel hat den Redaktionsschluss der Vorausgabe zwar verpasst, aber Spaß macht es auch im neuen Jahr. Wie der Name andeutet, haben die Programmierer hier das Thema Weihnachten (X-Mas) mit dem Baller-Oldie *Asteroids* verschmelzen lassen. Dementsprechend fliegen Sie, begleitet von flotter Weihnachtsmusik, mit Santa durchs Weltall, um abstrakte Gebilde abzuschießen und neue Punkterekorde aufzustellen. Ein spaßiges Spielchen für Highscore-Jäger und Weihnachtsfans.

Info: www.swordfighter.co.uk













Visual Pinball

Auf der Cover-CD

Genre: Flipper

Mit *Visual Pinball* können Sie eigene Flipper-Tische entwerfen. Auf einer zweidimensionalen Karte wird der Flipper als Risszeichnung abgebildet. Nun platzieren Sie Bumper, Uhren, Trigger, Rampen, Lichter sowie Wände und passen die Gegenstände in Form und Größe Ihren Vorlieben an. Das bringt mitunter lustige Gebilde zum Vorschein. Durch einen Druck auf den „Play"-Knopf berechnet das Programm ein dreidimensionales Modell Ihrer Konstruktion, das Sie dann spielen können. *Visual Pinball* bietet zahllose Einstellmöglichkeiten, auf Wunsch können Sie sogar direkt im Quelltext arbeiten. Für den schnellen Einstieg stehen zwei fertige Flipper bereit.

Info: www.randydavis.com/vp

Bugatron

Auf der Cover-CD

Genre: Action

Als Vorbild für *Bugatron* muss der Namco-Oldie *Galaga* herhalten. Wie im Original feuern Sie auf schnell von oben ins Bild fliegende Gegnerformationen. 15 Extrawaffen und 16 Levels warten auf Sie. Neu ist, dass Ihr Raumschiff permanent einige Meter über dem Boden schwebt und vollkommen polygonal dargestellt wird. Wenn Sie auf klassische Spiele im Stil von *Galaga* stehen, dürfte auch *Bugatron* für reichlich Ballerspaß sorgen.

Info: www.retro64.com



Abenteuer im Aufzug: Unser reizendes Cover-Girl werden Sie an dieser Stelle zwar nicht treffen, dafür aber hoffentlich die Gegner – und zwar mit Ihrer Wumme.

Fakten

- Detailgetreue Nachbildung des Hightech-Wolkenkratzers
- 40 Einzelspieler-Missionen
- Synchronstimme des Hauptdarstellers
- Spielgeschichte orientiert sich an Filmvorlage
- Diverse Charaktere des Kinoerfolges
- KI mit Moral-System



Erinnern Sie sich noch an diese Szene aus der Filmvorlage? Genau! Kurze Zeit später führen Sie ein äußerst nerviges Telefongespräch.

FAHRT ZUR HÖLLE!

Über eine Million Zuschauer fieberten im Kino mit, als Bruce Willis in Stirb Langsam den Kampf gegen eine Terroristenbande aufnahm. Haben Sie ebenso viel Schneid wie der fiktive Held? Dann beweisen Sie es in der PC-Umsetzung.

Als Regisseur John McTiernan vor zwölf Jahren Kinogängern und Filmkritikern den spannungsgeladenen Action-Thriller *Stirb Langsam* präsentierte, war er nicht auf eine derart große Welle von Begeisterungsrufen gefasst. Sage und schreibe 1,2 Millionen Zuschauer nahmen 1990 in den Sesseln der Leinwandhallen Platz. Für damalige Verhältnisse war dies ein Bombenerfolg, der dem nun millionenschweren Schauspieler Bruce Willis in der Rolle des Polizisten McClane zu einem immensen Bekanntheitsgrad verhalf. Ob sich der Erfolg bei der PC-Umsetzung ebenso einstellt, steht noch in den Sternen. Die packende Spielgeschichte könnte jedoch etliche Ballerhelden vor den Bildschirm locken. Eigentlich wollte der New Yorker Polizist John McClane ja ein ruhiges Weihnachtsfest im Kreis seiner Familie in Los Angeles feiern. Als der Gesetzeshüter jedoch seine Frau Holly von einem Firmenfest im Nakanomi Plaza (Hightech-Wolkenkratzer) abholen will, entgeht er knapp einem Überfall. Eine Gruppe Terroristen hat es auf den 640 Millionen Dollar teuren Inhalt des Unternehmenssafes abgesehen und hält die Angestellten als Geiseln fest. Zu dumm, dass McClane auf so etwas gar nicht kann und schon bald mit einer wagemutigen Gangster-Säuberungsaktion beginnt.

Nicht nur wildes Rumgeballer

Einen ganzen Tag konnten wir uns mit dem Action-Kra-

cher aus dem Hause Vivendi Universal Interactive befassen. Im Klartext: Wir durften spielen, Sie nicht. Ätsch. Aber da wir ja nicht gemein sind, verraten wir wenigstens, was Sie erwartet. Dass Sie in die Rolle des abgebrühten Polizisten John McClane schlüpfen, liegt auf der Hand. In 40 Levels durchforsten Sie die Etagen des Hochhauses, wobei jedes Stockwerk für eine Mission steht. Ziel ist es, wie auch in der Filmvorlage, die Terroristen abzuservieren und selbstverständlich Ihre Ische aus der Gewalt der üblen Ganoven zu befreien. Die gern für dieses Genre angewandte Suchen-und-zerstören-Methode reicht jedoch allein nicht aus. Bruce Willis ist auch nicht einfach in Rambo-Manier durch das Gebäude gestampft und hat mal schnell alles umgebretzelt, was nicht bei drei am Deckenventilator hing. Nun ja, vielleicht schon, aber er musste ja schließlich auch den einen oder anderen Trick anwenden. Kurzum: Im Spiel darf gerätselt werden, Baby! Beispielsweise müssen Sie in einer Mission erst zum Levelende rennen, um eine Kneifzange einzusacken, mit der Sie die im Stockwerk befindlichen Bomben entschärfen. Die Benutzung diverser Objekte trägt somit wesentlich zum Erfolg Ihres Selbstmordkommandos bei.



Leichen pflastern seinen Weg: Tja, hätten Sie mal nicht so wild in der Gegend rumgeballert, wäre Ihr Munitionsvorrat nicht auf null geschrumpft. Hoffentlich reichen die zwei Kugeln der Beretta für den nächsten Gegner.

DER RICHTIGE DREH



Wie einst Rambo: Ganz auf sich gestellt, nehmen Sie es mit einer Bande Terroristen auf.

Was macht einen guten Ego-Shooter eigentlich aus? Zahlreiche Wummen, wie in *Command & Conquer: Renegade*? Massig Gegenspieler zum Wegballern à la *Serious Sam: Second Encounter*? Oder gar taktische und strategische Herausforderungen, wie Sie sie bei *Medal of Honor* vorfinden? Einzeln gesehen mögen diese Faktoren zwar für einige unterhaltsame Abende vor dem heimatlichen Rechner sorgen. Sie reichen jedoch nicht für den vollkommenen Spielgenuss. Richtig, eine gesunde Mischung muss her, die auch noch eine packende Hintergrundgeschichte liefert! Selbiges dachten sich Fox Interactive und Vivendi Universal Publishing und engagierten kurzerhand die Spieleschmiede Piranha Games für eine PC-Umsetzung des bekannten Action-Thrillers *Stirb Langsam*. Genügend Stoff für eine kreative Mischung bietet die Filmvorlage allemal, auch wenn sich schon andere Softwarehäuser in den vergangenen Jahren an diesem Projekt versuchten. Aber was ist dann die Besonderheit an *Stirb Langsam: Nakanomi Plaza*? „Wir haben die Schauplätze des Wolkenkratzers detailgetreu nachgebildet und selbst Szenarios integriert, die in der Leinwandfassung rausgekürzt wurden. So hat der Spieler zum einen die Möglichkeit, den Film erneut auf eigene Faust zu erleben, und zum anderen entdeckt er Orte, die ihm bisher völlig unbekannt waren", sagt Tanja Hohmann, PR-Managerin von Vivendi Universal Interactive. Kurzum: Motivation durch Wiederkennungswert für die Filmfreunde und spannungsgeladene Action für die Anhänger von Maschinengewehr und Co. Ob die Softwarehäuser aber auch für Sie persönlich den richtigen Dreh erwischt haben, entscheiden Sie besser selbst.



Kein Blut? Stirb Langsam verzichtet auf rote Fontänen und die Burschen bluten erst später.



Unter der Wasseroberfläche verschwimmt Ihre Sicht und Projektile ziehen lange Luftblasen.



Mit dem Scharfschützengewehr visieren Sie Ihre Kontrahenten an. Ein Kopfschuss und Ende.



Als kleinere Zwischenaction dürfen Sie der Polizistenuniform entspringen und in die eines Feuerwehrmannes steigen. Mit dem Feuerlöscher bekämpfen Sie einen Flächenbrand.

Gute Gegner-KI

Dass Sie die Terroristen mit Ihrem unerwarteten Auftreten nicht zu Tode erschrecken können, bemerken Sie spätestens, wenn Kugeln haarscharf an Ihrem Ohrläppchen vorbeizischen. Und da Angriff die beste Verteidigung ist, müssen ein paar deftige Wummen her. Sei es die M-60 (Maschinengewehr), Schießeisen wie die Beretta 92F und die Heckler & Koch P7M13 oder gar ein schallgedämpftes Scharfschützengewehr – das Entwicklerteam von Piranha Games hat sich auch bei der Wahl des Waffenarsenals genau an die Vorgaben des Kinohits gehalten. Bis auf die Zähne mit allerlei Kanonen bewaffnet, begeben Sie sich auf die Suche nach potenziellen Friedhofs-Kunden. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl, die von „Nebenbei fernsehen“ bis „Vorm Bildschirm beten“ reichen. Die künstliche Intelligenz ist ausgesprochen gelungen. So stellen sich Ihre Kontrahenten nicht einfach in einen Gang und ballern drauflos, sondern pirschen sich von hinten an oder suchen hinter der nächsten Ecke Schutz. Ebenso verfügen die menschlichen Zielobjekte über unterschiedliche Trefferzonen. Während ein Kopfschuss meist direkt zum Ableben führt, bringt ein Schuss in den Arm nur mäßigen Erfolg. Und da Sie nicht am laufenden Band mit neuer Munition versorgt werden, sollten Sie tunlichst gut zielen.

Leveldesign braucht mehr Schliff

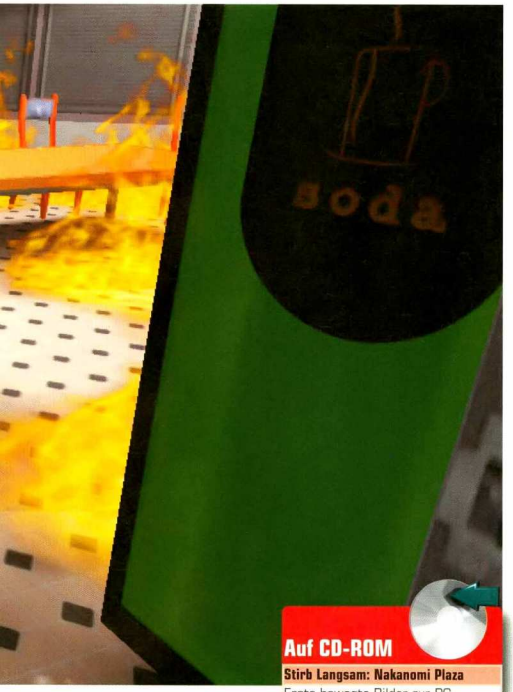
Obwohl die detailgetreue Nachbildung des Nakanomi Plaza für die Anhänger des



Brenzlige Situation: Ihre Waffe ist förmlich unbrauchbar gegen den Metallriesen. Also schnell Deckung suchen, bis er weg ist!



In einem der Räume stoßen Sie auf eine Geisel. Damit der Bursche Ihnen folgt, ziehen Sie Ihre Polizeimarke aus der Tasche.



Auf CD-ROM

Stirb Langsam: Nakanomi Plaza
Erste bewegte Bilder zur PC-Umsetzung des Kinohits
diehard.mpg

Flimmerkasten-Spektakels ihren Reiz hat, lässt das Leveldesign etwas zu wünschen übrig. Während die vier Hauptschauplätze des Action-Klassikers mit jeder Kleinigkeit bedacht wurden (Monet-Bilder an den richtigen Stellen, Japan-Look in den Räumen etc.), bieten die üblichen Etagen nur langweiliges Grau in Grau. Ferner besitzen die Kontrahenten allesamt nur fünf verschiedene Gesichter. Aber die Programmierer haben ja schließlich auch noch etwas Zeit, um sich eingehender mit der Ausstattung und Farbenwahl zu befassen. Kleine Anmerkung: Für all die, die sich die Wartezeit auf *Stirb Langsam 4* mit der PC-Umsetzung verkürzen wollten, gibt es eine enttäuschende Neuigkeit. Bruce Willis dreht ab sofort keine Action-Filme mehr. Wieso? Keine Ahnung, aber damit fällt der geplante Nachfolger ins Wasser. Schade eigentlich ...

Tanja Bunke

Stirb Langsam: Nakanomi Plaza

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Piranha Games/Vivendi
Fertig zu:	85%
Erscheint:	1. Quartal 2002
Vergleichbar:	No One Lives Forever
Internet:	www.vivendi-universal-interactive.de



Kommentar Tanja Bunke

» Stirb Langsam: Nakanomi Plaza besticht bereits in der Vorabversion mit spannenden Actioneinlagen, logischen Rätseln und beeindruckenden, detailgetreuen Hauptschauplätzen. Die künstliche Intelligenz der Gegenspieler braucht sich nicht zu verstecken. Ebenso gelungen ist die Kombination aus packender Action, taktischem Vorgehen und massig Gegnern. Endlich mal wieder ein Ego-Shooter, der Lust auf mehr macht und nicht bereits nach einem Tag von der Festplatte wandert. Ein bisschen Feinschliff ist allerdings noch nötig. Dann dürfen sich Filmfans auf nervenaufreibende Fahrstuhlerlebnisse freuen. «

Die Ersten werden die Ersten sein!

Einfach unter www.amazon.de vorbestellen und am Erscheinungstag in Händen halten.



Versandkostenfrei!

45,99 EUR

Mafia, PC
Verfolgungsjagden, Banküberfälle, Feuergefechte: Willkommen im wilden Amerika der 30er-Jahre – willkommen in der *Mafia*! Erledigen Sie haarsträubende Jobs für den Don, fahren Sie Autorennen – oder staunen Sie einfach nur. Denn die Grafik dieses höchst abwechslungsreichen Action-Knallers ist einfach verboten schön!

Mit Gutschein über 5 Euro!

Ein Gutschein über 5 Euro wartet auf alle Vorbesteller des Action-Knallers *Mafia*. Nach Veröffentlichung des Spiels erhalten Sie Ihren Gutschein per E-Mail zugesandt – er gilt für alle Take 2-Titel unter www.amazon.de/mafia.

ANGEBOT GÜLTIG BIS 22.03.02

Entdecken, Einkaufen, Entspannen.

amazon.de

Fakten

- Modifizierte Q3-Engine
- 20 Levels
- 10 Waffen
- Ich- und Verfolgerperspektive
- Team-Management
- Jedi-Kräfte
- Mehrspielermodus mit Bots
- 12 Mehrspieler-Karten
- Level-Editor

Schau mir in die Augen, Kleiner! Allein haben die Sturmtruppen-Soldaten nicht den Hauch einer Chance gegen Kyle. Aber tauchen sie in größeren Gruppen auf, stirbt unser Jedi schon mal schnell den Heldentod.

Machtgeil

Wenn Sie im sonnigen Los Angeles tagsüber lieber vor dem PC hocken, statt am Traumstrand den Baywatch-Nixen bei der Arbeit zuzusehen, stehen Sie entweder unter dem Pantoffel oder sind wie wir bei Activision zu Besuch und spielen gerade Jedi Knight 2.

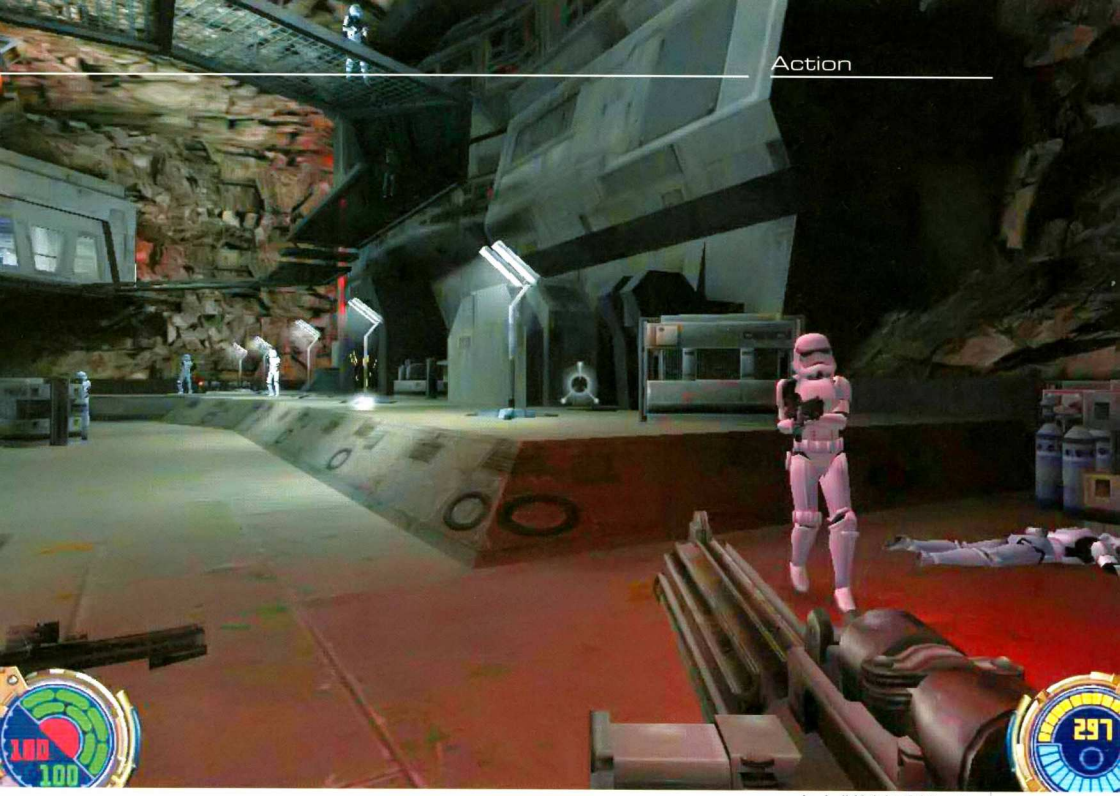


Diese drei schlagfertigen Sith-Krieger zeigen sich relativ unbeeindruckt von unserem mächtigen Energieblitz. Vielleicht sollten wir sie mittels Force-Push in den Abgrund in der Mitte schubsen.

Lange ist es her, dass Kyle Kartan in *Jedi Knight* den fiesen Oberschurken Jerec mitsamt seinen Schergen über den Jordan schickte. Niemand hätte je geglaubt, dass Kartan eines Tages wieder in den Kampf zieht. Vielmehr hat der Held von damals seinem Freund Luke Skywalker vor acht Jahren das Lichtschwert übergeben, um den verdienten Vorruhestand zu genießen. Doch die Idylle hält nicht lange: Das Imperium gelangt zu neuer Macht und bedroht den Frieden in der weit, weit entfernten Galaxis. An dieser Stelle schlüpfen Sie zum dritten Mal in die Rolle des furchtlosen Jedi-Ritters Kyle Kartan. Wahlweise aus der Ich- oder der Verfolgerperspektive steuern Sie Ihre gelenkige Spielfigur durch die 20 riesigen Levels.

Leistungsfähige KI

Im Gegensatz zum Vorgänger läuft *Jedi Knight 2* streng linear ab. Das heißt, Sie haben dieses Mal nicht die Möglichkeit, zwischen der dunklen und der hellen Seite der Macht zu wählen. Folglich kämpfen Sie von Anfang bis zum bitteren (?) Ende für die Guten. Dafür steht Ihnen neben zahlreichen neuen Waffen, darunter ein leistungsstarkes Scharfschützengewehr, ein breites Arsenal an Jedi-Kräften zur Verfügung, das vom Machtgriff bis zum Gedankentrick reicht. Und das ist auch gut so, denn die künstliche Intelligenz fordert Ihr Können aufs Äußerste, wie uns Brett Tosti von Lucas Arts bei der Präsentation in Los Angeles mit folgendem Wortlaut erklärte: „Im Allgemeinen verhalten sich die Gegner angsterfüllt, wenn Sie Ihr Lichtschwert gezückt haben. Begegnen Sie Ihnen jedoch mit normalen Waffen, erweisen sie sich als weitaus mutiger. Falls die Sturmtruppen von einem Offizier begleitet werden, ziehen sie sich geordnet zurück und gehen in eine defensive Stellung über. Schalten Sie jedoch den



In Jedi Knight 2 kämpfen Sie sowohl in Gebäuden als auch unter freiem Himmel.

Offizier aus, flüchten die Soldaten höchstwahrscheinlich, da die ordnende Hand fehlt." Ganz anders hingegen fallen die Kämpfe gegen fiese Jedi-Krieger aus. Diese gehen äußerst aggressiv zu Werke und setzen obendrein neben ihrem Lichtsäbel sämtliche Macht-Tricks gegen Sie ein.

Einen hohen Stellenwert räumen die Action-Experten von Raven Software dem Mehrspielerpart ein. Bis zu 64 angehende Jedi-Ritter gehen in den klassischen Spielvarianten aufeinander los, zum Beispiel Deathmatch oder Capture the Flag. Ebenfalls mit von der Partie ist ein spezieller Duellmodus. Lediglich mit einem Lichtschwert bewaffnet und mit den Jedi-Kräften im Kopf erwarten Sie Ihre Kontrahenten. Wer keine Internetverbindung hat oder sich still und heimlich mit den zwölf Karten vertraut machen will, findet in den geschickt agierenden Bots ernst zu nehmende Gegner. Zum Schluss noch eine erfreuliche Nachricht für die kreative Seite in Ihnen: Lucas Arts hat die Freigabe für den Level-Editor erteilt, der somit der Verkaufsversion beiliegt. Die Frage, wann genau *Jedi Knight 2* in die Läden kommt, konnte uns Activision noch nicht beantworten. Das 2. Quartal dieses Jahres erscheint uns am ehesten als realistisch.

Benjamin Bezold



Mit der Armbrust liefern wir uns einen heißen Kampf gegen diesen hartnäckigen Tusken.

Jedi Knight 2

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Raven Software/EA
Fertig zu:	85%
Erscheint:	2. Quartal 2002
Vergleichbar:	Jedi Knight
Internet:	www.lucasarts.com



Benjamin Bezold

Kommentar

» Nur 20 Levels? Hoffentlich fällt Jedi Knight 2 nicht ähnlich kurz aus wie das seinerzeit exzellente Elite Force. Zwar hat uns Raven Software versichert, dass dies nicht der Fall sein wird, aber das glauben wir den Kalifornien erst, wenn wir das fertige Spiel in den Händen halten. Die großen Karten und die überraschend cleveren Gegner lassen zumindest auf mehr als 15 Stunden Spielzeit hoffen. Ich persönlich freue mich riesig auf Jedi Knight 2 und werde mir sogar extra für das Spiel einen neuen Rechner anschaffen, damit ich daheim in aller Ruhe das Laserschwert flüssig schwingen kann. «

Rückkehr der Gladiatoren

Fakten

- *Unreal Warfare-Engine*
- 30 Karten
- 48 Charaktere
- 6 Rassen
- 10 Waffen
- 4 Fahrzeuge
- 5 Mehrspielermodi
- Teambasierter Einzelspieler-modus



Arnie kann froh sein, dass er bei Running Man nicht in eine UT-2-Arena geschubst wurde. Bei derart schweren Waffen, die dort zum Überleben notwendig sind, hätte sich wahrscheinlich selbst der sprechende Muskel aus Österreich einen Bruch gehoben.

Wer kennt das nicht: In der Glotze laufen nur Talkshows, der PC ist kaputt und die Lebensabschnittsgefährtin hat Migräne. Kurz: Laaangweilig! Ähnlich geht es eines unschönen Tages einer außerirdischen Superrasse. Aus diesem Grund beschließen die Typen, sich an blutigen Gladiatorenkämpfen zu ergötzen. Sie entführen die besten Krieger der Menschheit und lassen sie mit schwerer Bewaffnung gegen andere Rassen des Universums antreten (vgl. Kasten „Menschen, Monster, Maschinen"). Brot und Spiele, so lautet also das Motto für *Unreal Tournament 2*. Ja, zum Mehrspieler-Shooter-Hit des Jahres 1999 erscheint ein Nachfolger! PC Action schaute den Entwicklern über die Schulter. Aus London (Ontario, Kanada!) haben wir für Sie alle wichtigen Informationen und die ersten Screenshots mitgebracht.

Frische Waffen

Neben den Mehrspielermodi Deathmatch, Capture the Flag und Domination erwartet Sie eine neue Variante namens Survivor, bei der Sie möglichst lange überleben müssen – wobei ein Gegner nach dem anderen in die Arena hoppelt. Assault fällt diesmal aus. Dafür haben die Jungs von Digital Extremes sich das explosive Bombing Run ausgedacht (mehr im Interview mit Chef-Entwickler James Schmalz). Neben vertrauten, aber neu ausbalancierten Wummen wie Shock-Rifle, Mini-Gun, Flak-Cannon, Rocketlauncher & Co. wartet frisches Kriegsgerät.

Tod den Campern

Die Lightning-Gun ersetzt das Scharfschützengewehr und besitzt einen Laserpointer. Beim Zoomen erinnert die Optik an die Sicht eines Predators. Dadurch sollen unter anderem feige Camper besser auszumachen sein. Der Impact-Hammer besitzt eine neue Funktion, die per zweitem Feuerknopf auslösbar ist: Es öffnet sich ein Schutzschild, das Schüsse abwehrt und sogar auf den Gegner reflektiert. Ferner sind zwei außergewöhnlich mächtige und deshalb selten verfügbare Ruhestifter vorgesehen. Einer ähnelt dem *UT*-Redeemer, der andere ermöglicht „Luftschläge" per Satellit aus dem All. Gegner markieren, Raumstation anfunken, *brutzel* und tschüss, Schnullerbacke!

Mehr Gerechtigkeit

Lieblingsbaby der Macher ist die neue Link-Gun. Sie besitzt eine normale Ballerfunktion wie einst die Pulse-Gun bei *UT*. Im zweiten Modus kann man aber einen Energiestrahl auf einen Kollegen lenken und sich so mit ihm „verlinken". Er hat dann die dreifache Feuerkraft. Stellt dieser Kontakt zu einem Dritten her, liegt der Multiplikator bei fünf! Inspiriert hat die Macher in diesem Fall der Film *Ghostbusters*, bei dem die Geisterjäger bekanntlich mit ähnlichem Gerät versuchen, gemeinsam allerlei Spukgestalten dingfest zu machen. In *UT 2* ist die Link-Gun dazu gedacht, den Teamgedanken zu stärken und die taktischen Möglichkeiten zu erweitern. Für eine fairere Kampfbalance soll sorgen, dass auf jeder Karte nur bestimmte Waffen erlaubt sind. Jeder Charakter hat sie von Beginn an im Gepäck. „Der Vorteil ist, dass ausgeschaltete Spieler nach einem Wiedereintritt ins Spiel (Respawn) sofort wieder eine Chance haben, weil sie nicht nackig dastehen", er-



In UT 2 stehen sich diverse Alienrassen bei blutigen Wettkämpfen gegenüber. Unser Bild zeigt Vertreter der Egyptians und Nightmares.



Hey, da hat jemand unsere Flagge geklaut! Der Kerl muss büßen und wird von zwei Gegnern in die Zange genommen.

„Mein Name ist Crow. Mr. Crow." Herr „Krähe", Mischung aus Clown und Monster, ist zweifelsfrei ein „Nightmare"-Charakter. Beachten Sie die große Sichtweite der Industrie-Map.



Hüh-Hüpf! Wer genügend Bio-Energie gesammelt hat, kann den neuen, so genannten Doppelsprung ausführen. Ob's dem Kerl vor uns was nützt, wollen wir aber erst mal sehen!

läutert Schmalz. Kartenkontrolle bleibe trotzdem wichtig: Sie sammeln Schildenergie und Munition, indem Sie sich auf so genannte Dispenser stellen. Je länger Ihre Figur verharrt, desto stärker wird sie aufgeladen. Was selbstverständlich gefährlich ist: Schließlich sind Sie während dieser Zeit ein prima, weil unbewegliches Ziel.

Spezialbewegungen

Mehr Beweglichkeit versprechen die erweiterten „Dodge"-Funktionen. Will heißen: Sie können per zweifachem Tastendruck nicht nur den aus *UT* bekannten, flachen, aber schnellen Ausweichsprung vollführen. Nein, es gibt noch weitere Special Moves. Bereits in Aktion erlebten wir den Berserker-Mode, bei dem Ihr Schützling für kurze Zeit doppelten Schaden verursacht. Ferner den Speed Boost, mit dem unser Knabe schneller läuft, und den Double Jump. Hier drücken Sie während eines Sprungs am

Menschen, Monster, Maschinen

Sechs Rassen kämpfen bei *UT 2*. Zunächst wären die schlicht als „Aliens" bezeichneten Wesen zu nennen. Sie erinnern ein wenig an Kreaturen aus *Star Wars* und traben auf Pferdefüßen durch die Gegend. Die „Nightmares" heißen so, weil sie direkt aus einem Albtraum stammen könnten und scharfe Klauenhände à la Freddy Krueger besitzen. Eine weitere humanoide Rasse ist der ägyptischen Kultur nachempfunden, folglich heißen sie „Egyptians". Auch Sardinenbüchsen sind im *UT 2*-Universum anzutreffen, die „Robots" nämlich. Ferner gehen die „Juggernauts" und „Black-Ops" ins Rennen.



Wie dieses stachelige Nightmare-Mädel trotz der zugenähten Augen etwas sieht? Ganz einfach, es hat ein Auge im Mund.







Ein Ausschnitt aus dem Charakter-Menü: Eine schaurige Nightmare-Frau (mit Stahl-BH), ein grimmiger Juggernaut und eine arrogant glotzende Egyptians-Tuss (von links).

Ein pferdefüßiges Alien: Es handelt sich laut Entwickler um eine Frau. Wie man das erkennt? Keinen Schimmer.

höchsten Punkt erneut die Hüpf-Taste und Ihr Kamerad steigt noch ein gutes Stückchen höher. Für derlei Spezialmanöver benötigt der Charakter Bio-Energie. Die schwebt in der Gegend herum, wenn Sie einen Konkurrenten aus den Hufen geschlonzt haben.

Mannschaftsaufstellung

Deutlich aufgerüstet haben die Entwickler bei den Charakteren. Die sechs Rassen bieten jeweils vier Spielfiguren-Modelle (zwei männliche, zwei weibliche). Der Clou: *UT 2* enthält auch einen umfangreichen Einzelspielermodus. Wer hier erfolgreich ist, kann laut Digital Extremes ähnlich wie bei einem Konsolen-Prügelspiel mindestens 24 weitere Kämpfer freischalten. Diese unterscheiden sich nicht nur durch das Aussehen, sondern auch hinsichtlich ihrer Vorliebe für bestimmte Waffen. Außerdem besitzen sie unterschiedliche Fähigkeiten (Zielgenauigkeit, taktisches Verständnis, Beweglichkeit, Rüstung etc.). Der Spieler ballert als Team-Captain in der gewohnten Ich-Perspektive. Aber nicht allein, weil er eine Mannschaft zusammenstellt, die in der untersten von drei Ligen startet. Mit den vom Computer gesteuerten Kollegen versuchen Sie, bis in die Eliteklasse aufzusteigen. Wichtig ist ferner die richtige Aufstellung – schließlich taugt wegen der unterschiedlichen Fähigkeiten beispielsweise nicht jeder als Angreifer. Oder als Mann für Schüsse aus der zweiten Reihe, um den Fußballerjargon zu wählen (in *UT 2* heißen solche Spezialisten selbstverständlich Sniper-Schützen).

Vereinsmanagement

Für Erfolge gibt es Kohle, mittels derer der Mannschaftsführer neue Akteure unter Vertrag nimmt. Bis zu zwölf Cracks dürfen für einen Bloodsport-Verein spielen. Ihre Kameraden verbessern sich im Lauf der Zeit. „Sie sollen dem Spieler förmlich ans Herz wachsen, zu echten Kumpels werden", sagt James Schmalz. Neben den normalen Liga-Matches, die ein wenig an den Klassiker *Speedball* erinnern, warten diverse Zufallsereignisse. „Beispielsweise fordert dich der Kapitän eines anderen Teams plötzlich zu einem 1on1-Deathmatch. Oder er will bei dir anheuern, nachdem du seine Truppe auseinander genommen hast." Die Liga-Wettkämpfe finden auf charakteristischen Heimatwelten statt; im Dschungel bei den Aliens, auf dem Wüstenplaneten der Egyptians, bei den Juggernauts im ewigen Eis, in Raumschiffen der Robots und zwischen Lava-Seen, wo die Nightmares zu

Alternativen für Lauffaule

Das Wandern mag des Müllers Lust sein. Fans von Ego-Shootern steigen aber auch mal gern in Vehikel. *UT 2* bietet derer vier, allesamt Schwebe-Flitzer. Damit lassen sich zwischendurch weitere Entfernungen schnell zurücklegen. Es handelt sich allerdings nur um kleine Maschinen, die maximal zwei Spielern Platz bieten: Einer lenkt, der andere ballert.



Eines von vier Vehikeln: Dieses an die Speeder Bikes aus Star Wars erinnernde Gerät bietet Platz für zwei Leute.

Hause sind. Für jedes Szenario gibt es die passende Musik. So hämmern beispielsweise bei den Robots Techno-Klänge aus den Boxen.

Technik-Schnickschnack

Technik-Fetischisten kriegen vermutlich mindestens feuchte Augen, wenn wir Ihnen verraten, dass die *UT 2*-Oberflächenstrukturen (Texturen) eine Auflösung von 1.024x1.024 Pixel nutzen. Selbst *Unreal 2* (vgl. Vorschau in PCA 1/2002) hat „nur" 512x512. Jede Figur besteht aus 2.500 bis 3.000 grafischen Bauteilen (*UT 1*: 400 bis 500). Beim Laufen staubt Schnee hoch. Wer bei Regen nach oben blickt, kriegt sogar Tropfen „ins Gesicht". Läuft eine Figur durchs Wasser, kräuseln sich realistische kleine Wellen. Gegenüber dem Vorgänger gibt es zudem 15-mal mehr Animationen, was sich beeindruckend auf das Dahinscheiden der Figuren auswirkt: Wer schon mal erlebt hat, wie ein *UT 2*-Geselle mit baumelnden Armen und Beinen und übelst aufdatzendem Kopf eine Treppe herunterkugelt, will das aus Mitleid sicher nicht nochmal sehen. Na ja, oder vielleicht doch. Möglich werden die wirklichkeitsnahen Bewegungen durch ein eigens programmiertes Skelett-System und eine neue Art der Speicherverwal-

„Ein bisschen wie Football"



James Schmalz, Chef von Digital Extremes, und ein Juggernaut aus UT 2. Ist die Ähnlichkeit Zufall?

James Schmalz, Obermotz und Chef-Designer von Digital Extremes, weiß nicht, ob er deutsche Vorfahren hat. Er hat auch keinen Schimmer, welch fettigen Nachnamen er trägt. Er weiß aber eine Menge interessanter Details zu *UT 2*. Das reichte uns völlig für ein Interview.

PC ACTION Die Charaktere unterscheiden sich zunächst ja durch ihre Fähigkeiten. Es soll aber zudem vielleicht Spezialbewegungen für einzelne Rassen geben. Kannst du Beispiele nennen?

James Schmalz: Wir denken bei den Ägyptern darüber nach, dass sie eine kleine Supernova auslösen können, die den Gegner kurzzeitig blendet. Juggernauts nehmen eine Abwehrhaltung ein, wenn der Spieler eine bestimmte Tastenkombination drückt. In diesem Moment ist seine Figur für eine Sekunde unverwundbar, kann dafür aber seine Waffe nicht abfeuern. Wir experimentieren noch herum – mal sehen, was im endgültigen Spiel drin ist und was nicht.

PC ACTION Kannst du kurz den neuen Mehrspielermodus Bombing Run erklären?

James Schmalz: Du hast zwei Basen an jedem Ende der Karte. In der Mitte befindet sich eine Bombe. Die Teams rennen darauf zu und versuchen jeweils, die Bombe zu kriegen. Wer sie hat, kann sie zu Kollegen passen. Das ist sogar über relativ weite Entfernungen möglich, erinnert also ein bisschen an American Football. Ziel ist es, in die gegnerische Basis vorzudringen und die Bombe dort zu zünden. Dafür gibt es einen Punkt. Die andere Mannschaft will das Ding natürlich in ihren Besitz bekommen. Das ist möglich, wenn derjenige mit der Bombe abgeschossen oder ein Pass abgefangen wird.

PC ACTION Gibt es ein Zeitlimit, wie lange ein einzelner Akteur die Bombe halten darf, ehe er sie abspielen muss?

James Schmalz: Nein. Aber das ist eine gute Idee. Dass das Teil nach zehn Sekunden oder so in die Luft geht. Hm, vielleicht wäre das etwas für einen Mutator, wie es sie ja viele für *UT 1* gab.



tung. „Wo wir bei *UT* für Animationen noch zwei Megabyte brauchten, reichen bei *UT 2* 150 Kilobyte", verkündet Schmalz stolz (und mehrfach).

Lego-Baukasten

Damit *UT 2* nach der Veröffentlichung ein langes Leben beschert ist, setzen Legends voll auf die Community und Mods. „Wir bieten einen Editor, mit dem selbst Laien sehr schnell prächtige Levels bauen können." Das Zauberwort heißt „PreFabs". Das sind gewissermaßen virtuelle Legosteine, die sich flugs „zusammenstecken" lassen. „Profis dürfen tiefer gehen und mit Programmen wie Lightwave eigene PreFabs basteln." Also, liebe Leser: Holen Sie schon mal den Heimwerker-Blaumann raus!

Harald Fränkel



Das Nightmare-Weibchen sollte schnell verduften. Andernfalls macht es möglicherweise Bekanntschaft mit unserem mächtigen, sechsläufigen Raketenwerfer.



Jede Rasse hat ihren Heimatplaneten. Hier sehen wir die Wüstenwelt der Egyptians; im Vordergrund eine Juggernaut-Frau, dahinter den bereits bekannten Mr. Crow.

Unreal Tournament 2

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Digital Extremes
Fertig zu:	65%
Erscheint:	3. Quartal 2002
Vergleichbar:	Unreal Tournament
Internet:	www.digitalextremes.com

Harald Fränkel

Kommentar

» Ja, ja, ja, klingen schon schön, die ganzen Ideen für den Mehrspielermodus. Ehrlich! Aber selbst auf die Gefahr hin, dass mir UT-Freaks ob meines Banausentums ein eitriges Furunkel an den Hintern wünschen: Ich persönlich freue mich am meisten auf den Solo-Part. Sich mit dem eigenen Team in drei Ligen bis ganz nach oben schießen zu können, weckt schon jetzt den sportlichen Ehrgeiz in mir. «

Aus einer Dachluke heraus nehmen wir mit unserem Scharfschützengewehr die Umgebung unter die Lupe.

Wach-ablösung?

Haben Sie schon einmal mit dem Gedanken gespielt, Wetten abzuschließen, welches Spiel Counter-Strike ablösen könnte? Nein? Dann wird es aber höchste Eisenbahn. Denn Team Factor ist auf dem besten Weg, den Klassiker in den Ruhestand zu schicken.



In einer mediterranen Stadt sichern wir mit diesem mächtigen Scharfschützengewehr die Flanke.

Ghost Recon hat es versucht, *Operation Flashpoint* war nahe dran, aber so richtig ist es noch keinem Titel gelungen, das mittlerweile ziemlich in die Jahre gekommene *Counter-Strike* von seinem Thron zu drängen. Wen wundert's, schließlich ist die riesige Community rund um den *Half-Life*-Mod extrem verwöhnt, was teambasierte Mehrspielerpartien angeht. Doch damit soll schon im März Schluss sein, schenkt man dem tschechischen Entwickler 7FX Glauben. Unter den goldenen Dächern Prags verleiht die Firma derzeit ihrem Shooter *Team Factor* den Feinschliff

Auf CD-ROM

Videobeitrag zum Spiel

Eine atemberaubende Kamerafahrt über diverse Karten hinweg. Überzeugen Sie sich selbst vom hohen Detailreichtum.

Team Factor.mpg



Die eigens für Team Factor entwickelte Grafik-Engine LightForce besticht durch einen enormen Detailreichtum und gefällt auf Anhieb.

und bereitet zudem den Sturmangriff auf *Counter-Strike* und Co. vor.

Flotter Dreier

Einen richtigen Einzelspielermodus suchen Sie in *Team Factor* – ähnlich wie bei *Unreal Tournament* – vergebens. Freilich dürfen Sie sich in den zwölf Karten mit mehr oder weniger intelligenten Bots herumschlagen. Das Hauptaugenmerk des Spiels liegt jedoch klar auf dem Mehrspielermodus, der natürlich eine Internetverbindung (maximal 30 Spieler) bzw. ein Netzwerk (maximal 60 Spieler) voraussetzt. Wahlweise aufseiten der NATO, Russlands oder einer unabhängigen Interessengemeinschaft ziehen Sie dort gegen zwei Parteien gleichzeitig in den Kampf. Dabei haben Sie die Qual der Wahl, als was Sie gehen wollen: Der stinknormale Soldat ist das Mädchen für alles, der Spezialist hantiert mit Sprengstoffen, MGs und Granatwerfern. Entscheiden Sie sich für den Scout, steht einem Nahkampf mit Messer und schallgedämpfter Pistole nichts mehr im Wege. Immer gut getarnt und aus sicherer Distanz nehmen Sie als Scharfschütze den Gegner ins Visier. Aber Vorsicht, stundenlanges Campen gibt es bei *Team Factor* nicht. Denn die Missionsziele sowie ein strenges Zeitlimit (in der Regel fünf bis zehn Minuten) beugen einem solchen Ärgernis vor.

Rambos ade

Besonders viel Mühe gibt sich 7FX beim Gestalten der rie-

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

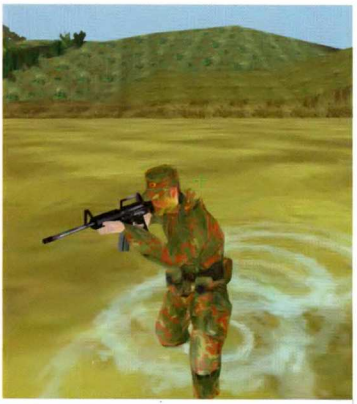
12 JAHRE INDEPENDENT SERVICE & LOGISTIK
Tel. 09674-1279 Fax -1294
92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

Aliens vs. Predator 2	DV	39,32	Car Tycoon	DV	34,21	Deus Ex	DA	19,89	Fallout Tactics	DV	20,40	Mech Collection	EV	25,51	- Collectors Edition	DV	51,08	T. Clancys Ghost Recon	DV	42,90
Aliens vs. Predator 2	EV	39,90	Civilization 3	US	45,97	Diablo 2	DV	17,84	Fifa 2002	DV	43,41	Mechwarrior 4	DV	30,63	Quake 4 *	EV	i.V.	T. Clancys Ghost Recon	EV	40,85
Aliens vs. Predator 2	US	57,72	Civilization 3 *	DV	41,87	- Lord of Destruction	DV	25,51	Flight Sim. 2002 Prof.	DV	70,00	- Black Knight	DV	18,87	Red Faction	EV	39,32	T. Clancys Ghost Recon	US	54,66
Anno 1503 *	DV	42,39	Clive Barkers Undying	DA	23,47	- Lord of Destruction	EV	30,63	Fritz 7.0	DV	42,90	- Black Knight	EV	33,18	Return to Castle Wolf.	DV	39,90	Train Simulator	DV	52,61
Anno 1602 Königsed.	DV	20,40	Codename: Outbreak	DV	38,81	Diablo 2 Battlechest	DV	42,39	Fussball Man. 2002	DV	42,39	- Black Knight	US	45,97	RICW Special Edition	DV	48,52	- Pro Train	DV	30,12
Aquanox	DV	37,27	Colin McRae Rally 2	DV	15,29	Die Siedler 4 Trojaner	DV	30,63	Grand Theft Auto 3 *	EV	42,39	MoH.: Allied Assault *	DV	43,41	RTL Skispringen 2002	DV	27,05	Tropico	DV	23,98
Arcanum	DV	38,81	Comanche 4	DA	42,39	Die Sims -Hot Date	DV	22,96	Gunman Chronicles	EV	15,29	Moto Racer 3	DV	38,81	Serious Sam	DA	11,71	Unreal -Tournament	EV	14,78
B-17 Flying Fortress 2	DV	15,29	Comanche 4	US	56,19	Doom 3 *	EV	i.V.	Half-Life	DV	13,24	NHL 2002	DV	42,39	Serious Sam: 2. Enc.*	DA	25,51	Unreal 2 *	EV	i.V.
Baldurs Gate 2 Bhaal	EV	23,47	Commandos 2	DV	45,97	Duke Nukem Forever*	EV	40,85	Half-Life 2 *	EV	i.V.	Oni	DV	10,17	Silent Hunter 2	DV	42,39	Vampire	DV	14,78
Baldurs Gate 2: Epos	DV	25,51	Cossacks	DV	43,41	Empire Earth	DV	43,41	Halo *	US	i.V.	Operation Flashpoint			Soldier of Fortune 2 *	EV	i.V.	Warcraft 3 *	DV	i.V.
Ballerburg	DV	23,98	- The Art of War	DV	32,16	- Special Edition	DV	60,79	Harry Potter	DV	45,97	- GOLD	DA	43,41	Soul Reaver 2	DV	43,41	Wiggles	DV	40,34
Battle Realms	DV	42,90	Counter-Strike	US	13,24	Etherlords	DV	37,27	Heroes of Might + M3	DV	11,71	- Red Hammer	DA	19,89	Soul Reaver 2	EV	42,39	Wizardry 8	US	66,42
Battle Realms	US	66,42	Cultures	DV	12,73	Eurofighter Typhoon	DV	15,29	Hitman 2 *	EV	i.V.	- inoff. AddOn	DA	17,33	Star Trek: Armada 2	DV	38,81	X-Gold	DV	12,73
Black & White	DV	38,30	Dark Age of Camelot	US	61,30	Europa Universalis 2	US	57,72	Icewind D. Saga	DV	25,51	Panzer Elite spec. Ed.	DV	24,49	Star Trek: Armada 2	EV	45,97	Zoo Tycoon	DV	44,43
Blair Witch Project 1-3	DV	16,82	Dark Age of Camelot *	DV	i.V.	Everquest - S. of Luclin	DA	32,16	IL-2 Sturmovik	DV	41,87	Panzer General 4 Bor.	DV	11,71	Star Wars Galactic Bat.	DV	43,92			
C+C 2: Yuris Revenge	DV	23,47	Der Patrizier 2	DV	25,51	- Shadows of Luclin	US	34,21	Mafia *	DV	i.V.	Pool of Radiance 2	DV	39,90	Stronghold	DV	42,90			
C+C 3: Renegade *	DV	42,39	- Aufschwung d.Hanse	DV	25,51	Everquest Game Time		45,97	Mafia *	EV	40,85	Pool of Radiance 2	EV	40,85	Swine	DV	34,21			

Alle Preise in Euro, ab 75 Euro Lieferwert versandkostenfrei (Inland), Vorauskasse 3.25, Nachnahme 6.50 zzgl. Zahlkartengebühr, kein Ladengeschäft, * Vorbestellung möglich und erwünscht.

4.1.2002

www.OKAYSOFT.de



Im Mekong-Delta durchquert unser Soldat einen Sumpf. Man beachte die Wassereffekte.



Urlaub auf dem Bauernhof? Von wegen. Hinter dem Fahrzeug hat sich ein Terrorist versteckt, den wir kurzerhand in die Luft sprengen.

sigen Karten, wie uns Pavel Šinagl kürzlich bei einem Redaktionsbesuch bewies. Im Gegensatz zu *Counter-Strike* finden Sie in *Team Factor* nämlich immer mehrere „Lösungswege". So verwickeln Sie beispielsweise den Gegner in den Gassen einer Stadt in Gefechte, während sich ein kleiner Stoßtrupp durch die Kanalisation vorbeischleicht und den Kontrahenten anschließend in den Rücken fällt. Tarnung ist Trumpf. Diese Tatsache ist vor allem bei den Dschungelmissionen angesagt. Wer perfekt mit seiner Umwelt agiert, ist für des Gegners Augen quasi unsichtbar. Schleichen Sie von Baum zu Baum und nutzen Sie Büsche als Deckung! Sollten Sie doch ins Pixelgras beißen, ist die laufende Mission für Sie gelaufen. Mit diesem hohen Realismusgrad wollen die Tschechen Rambos und andere Einzelkämpfer von vorneherein aus dem Spiel ausschließen. Nur wer viel Teamgeist an den Tag legt und auf das Leben seiner Kameraden ebenso Acht gibt wie auf das eigene, landet bald auf der Siegerstraße. Dank Unterstützung moderner Headsets gerät die Kommunikation zum Kinderspiel.

Erfahrungspunkte

Rollenspielelemente finden in Taktik-Shootern immer häufiger Verwendung. So auch in *Team Factor*. Hier verbessern Sie im Laufe der Zeit Schnelligkeit, Stärke, Treffgenauigkeit und Ausdauer Ihres Charakters. Das heißt im Klartext: Je öfter Sie beispielsweise mit dem Scharfschützengewehr schießen, desto ruhiger wird Ihre Hand, wodurch der Streuungseffekt extrem abnimmt. Da sämtliche Daten ausschließlich in einer Online-Datenbank gespeichert werden, sind Charaktermanipulationen von vorneherein passé. Der mitgelieferte Editor sowie regelmäßige Download-Angebote durch 7FX, etwa neue Missionen, Charaktere oder die Aufstockung des mit 40 realistischen Waffen ohnehin üppigen Arsenals, sollen die nötige Langzeitmotivation garantieren.

Benjamin Bezold



Dieses Hafengelände bietet Versteckmöglichkeiten en masse. Rücken Sie extrem vorsichtig vor!

Team Factor

Genre:	Mehrspieler-Shooter
Hersteller:	7FX/Codemasters
Fertig zu:	88 %
Erscheint:	März
Vergleichbar:	Counter-Strike
Internet:	www.7fx.com



Kommentar Benjamin Betzold

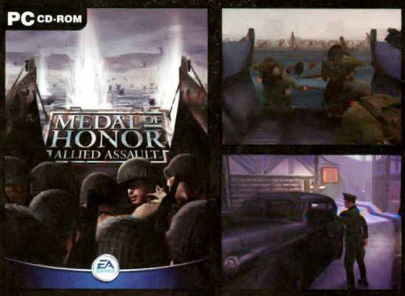
» Team Factor sieht dank der neu entwickelten Grafik-Engine LightForce nicht nur extrem schick aus, sondern lässt zudem aufgrund des Dreifrontenkrieges und des ausgeklügelten Missionsdesigns auf völlig neue taktische Möglichkeiten hoffen. Ferner wartet das Spiel mit einer hohen Benutzerfreundlichkeit auf, die im Gegensatz zu Counter-Strike auch Neulingen das Einsteigen leicht machen dürfte. Team Factor ist ein potenzieller Kandidat für den Genrethron der Online-Shooter. «



D-DAY. 6. JUNI 1944.

SCHAU GENAU HIN.

MIT 79%IGER WAHRSCHEINLICHKEIT
IST DAS DAS LETZTE, WAS DU IN
DEINEM LEBEN SEHEN WIRST.



www.mohaa.ea.com

©2001 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Eiskalt erwischt

Fakten

- Erweiterte *Quake 3*-Engine
- Schleichmissionen
- Missionen mit Teammitgliedern
- 14 Waffen
- Feste Geschütze
- 10 Granaten
- Kein Voodoo3-Support
- 10 Missionen mit ca. 60 Levels
- 6-10 Mehrspielerlevels



Alle Gegner fliegen hooooooch! Dummerweise haben die Kerle Luftunterstützung.



In der deutschen Version werden Sie keine weggeschossenen Gesichtshälften sehen. Activision erwägt, Roboter einzusetzen.

Wo die Worte „extreme Gewaltdarstellungen" fallen, ist Soldier of Fortune 2 nicht weit. Warum man nun doch gemeinsam zocken darf und wieso der Ego-Shooter unendlich viele Levels hat, erfahren Sie in diesem Artikel!

Prag, Tschechien. Es ist dunkel. John Mullins setzt sein Nachtsichtgerät auf die Nase. Die Umgebung taucht in grünes Licht. „Wir gehen rein!" flüstert er ins Funkgerät. „Roger", quäkt leise eine Stimme aus dem Apparat. Schüsse fallen. Minuten später ist das Gebäude eingenommen. Auf zur nächsten Mission.

Guten Tag, Mr. Mullins

Santa Monica, Kalifornien. John Mullins sitzt uns gegenüber. Diesmal ist er aus Fleisch und Blut, nicht nur ein Pixelgebilde auf dem Monitor. Der Ex-Söldner erzählt von *Soldier of Fortune 2*. „Alle Waffen im Spiel gibt es wirklich", berichtet Mullins, der dem Entwicklerteam als Berater zur Seite steht. „Das





Ein Mehrspielerlevel: Das zugewucherte Terrain fordert volle Konzentration.

M4 beispielsweise ist die Standardwaffe der amerikanischen Einsatztruppen in Afghanistan." Seine Worte lösen bei uns einen schalen Beigeschmack aus. Diesen Waffennarren sollen wir in *Soldier of Fortune 2* spielen, um die Menschheit vor einem tödlichen Virus zu bewahren? Ist das Spiel generell nicht schon ein wenig zu nah an der Realität?

Nur ein Spiel?

Kenn Hoeckstra, der Projekt Administrator der Entwickler Raven Software, versucht unsere Zweifel zu zerstreuen: „Klar ist *Soldier of Fortune 2* viel realistischer als der Vorgänger. Ein Taktik-Shooter wie *Rainbow Six* oder gar eine Simulation ist es trotzdem nicht." Auch die Terroranschläge des 11. Septembers verunsichern den Entwickler nicht: „Wir haben aus Pietätsgründen lediglich eine Dialogzeile geändert. Das war's." Dass es bei dem Spiel in der Tat um schnörkellose Unterhaltung geht und die nötige Distanz zur Realität gewahrt bleibt, bestätigt uns auch Mullins: „In meiner aktiven Zeit war es das Hauptziel, so wenig Feindkontakt wie möglich zu haben. Für ein Spiel wäre das wohl etwas zu langweilig." Eine Partie im Netzwerk überzeugt uns schließlich, dass das Spiel Spaß macht. Moment! Netzwerk? Wollte Raven denn nicht auf einen Mehrspielermodus verzichten?



Ein altes Sprichwort sagt: Wo geschossen wird, fallen Scherben. Söldner Mullins schreckt die Rechnung des Glasers nicht.



Das gibt's nicht bei Fielmann: Modernste Sehhilfen machen Ihren Feinden das Leben schwer und Ihnen das Ballern leichter.

Stimmt, doch das ist Schnee von gestern.

Doch nicht allein

Man kann sich zwischen den Spielmodi Deathmatch und Team Deathmatch entscheiden. „Wir haben vor, zwischen sechs und zehn Karten für Mehrspielerfans auszuliefern", verrät Hoeckstra. „Weitere werden folgen." Wer nicht so lange warten will, darf auch gerne zum „Random Mission Generator" greifen. Mit diesem Zufallsgenerator lassen sich fast beliebig viele Levels für Mehr- und Einzelspieler generieren: „Du wählst Dinge wie Tageszeit, Wetter, Ort, Missionsziel oder Schwierigkeitsgrad, klickst auf ‚Okay' und hast einen neuen Level", fährt er fort. Das klappt zwar bislang nur mit eingeschränktem Erfolg, da beispielsweise die Mehrspielerkarten noch viel zu groß geraten, ist aber trotzdem eine vorbildliche Idee. Da zudem von Fans bereits jetzt mehrere Mods zu *SoF 2* entwickelt werden, sehen wir keine Probleme beim Levelnachschub.

Bis nach Hongkong

Das Hauptaugenmerk liegt jedoch auf dem Einzelspielermodus. „Wir versuchen, die Handlung möglichst abwechslungsreich zu gestalten", so Hoeckstra. „Alles beginnt mit einer Retro-Mission, die ungefähr 15 Jahre vor den aktuellen Geschehnissen startet. Mullins muss einen Biowaffen-Wissenschaftler aus der ehemaligen Sowjetunion rausschaffen." Die späteren Einsätze führen Sie unter anderem nach Kolumbien, Jordanien und Hongkong. Noch eine Neuigkeit enthüllt uns Hoeckstra: „In einigen Missionen darf der Spieler auf keinen Fall entdeckt werden und muss deswegen mit schallgedämpften Waffen agieren und tote Feinde verstecken." Das klingt in der Tat spannend. Fehlt nur noch eines: das Spiel in den Verkaufsregalen.

Joachim Hesse



Räumkommando: Ihrem Truck mit dem fest installierten Geschütz haben die Verfolger wenig entgegenzusetzen.

Soldier of Fortune 2: Double Helix

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Raven/Activision
Fertig zu:	90%
Erscheint:	März 2002
Vergleichbar:	Half-Life (dt.)
Internet:	www.ravensoft.com/soldier2.html



Joachim Hesse

Kommentar

» Soldier of Fortune 2 ist im Wirbel um Return to Castle Wolfenstein, Allied Assault oder Jedi Outcast bislang etwas untergegangen. Das könnte sich aber bald ändern: Die detaillierten Landschaftsgrafiken und die flüssigen Schusswechsel sind der Konkurrenz durchaus ebenbürtig. Wen das martialische Drumherum nicht stört, der könnte mit diesen Ego-Shooter glücklich werden. «



Nur mit den stärksten Zaubersprüchen kann sich Ihr Recke gegen die Schergen des Bösen wehren.

Die Mächte der Finsternis

Kinohelden sind in der Regel gut aussehend und muskelbepackt. Auf den Recken aus Arx Fatalis trifft dies keinesfalls zu. Aber ist auch wurscht. Schließlich läuft das Action-Rollenspiel eh im Dunklen ab.

Können Sie sich eine Welt ohne jegliche Sonnenbestrahlung vorstellen? Vorbei wäre es mit solarbetriebenen Fahrzeugen, natürlich gereiftem Gemüse und romantischen Spaziergängen bei Sonnenuntergang. In genauso einer traurigen Welt finden sich die Bewohner des Planeten Arx wieder. Plötzlich ist der wärmende Ball am Horizont verschwunden und niemand weiß, wohin. Da gibt's natürlich nur eins: Ein Held muss her, der den Leben spendenden Stern wie-der in seine Bahnen wirft. Zu dumm, dass der Protagonist des Action-Rollenspieles *Arx Fatalis* derzeit hinter schwedischen Gardinen weit unter der Erdoberfläche festsitzt. Und zu allem Überfluss hat der holde Bursche aufgrund eines Gedächtnisschwundes nicht den geringsten Schimmer, was überirdisch so abgeht. Wie Sie bereits bemerken, wartet eine Menge Arbeit auf Sie. Hoffentlich besitzen Sie genügend Tatendrang.



Mit Ihrer Hand zeichnen Sie vorgegebene Runen-Kombinationen nach und sprechen somit einen Ihrer Zaubersprüche.

Ultima Underworld lässt grüßen

In acht Abschnitten der Welt Arx durchforsten Sie in der Ich-Perspektive dunkle Höhlen und verlassene Burgen. Die Geschichte, die Sie auf die Suche nach finsteren Dämonen und der verschwundenen Sonne führt, verläuft nicht linear. Sämtliche Gegenstände und Viechzeugs, auf das Sie stoßen, lässt sich beliebig verwenden. So erlegen Sie beispielsweise Schweine und Hühner, braten sie über einem von Ihnen entfachten Lagerfeuer und füllen so Ihre Lebensanzeige wieder auf. Und auf diese sollten Sie tunlichst achten, da hinter fast jeder Ecke ein potenzieller Feind steckt, seien es Spinnen, Goblins oder Skelette. Sobald Sie sich im Kampfmodus befinden, versuchen Sie den Kontrahenten durch wiederholte Schläge (per Mausklick) mit Schwert oder Knüppel ins Nirwana zu befördern. Bei einer größeren Zahl von Fiesewichten erweist sich diese Prozedur jedoch als recht hektisches Unterfangen. Wesentlich effizienter gestaltet sich die Anwendung der über 50 Zaubersprüche. Ähnlich wie in *Black & White* malen Sie zunächst Runen und pusten mit Feuerbällen und Blitzen ganze Armeen um.

Tanja Bunke

Auf CD-ROM

Auf CD-ROM
Arx Fatalis in Aktion
Erhaschen Sie einen ersten Blick auf das Action-Rollenspiel.
ArxFatalis.mpg

Arx Fatalis

Genre:	Action-RPG
Hersteller:	Arkan Studios/Fishtank
Fertig zu:	90%
Erscheint:	1. Quartal 2002
Vergleichbar:	Ultima Underworld
Internet:	www.arkane-studios.com

Kommentar



Tanja Bunke

» Beeindruckende Lichteffekte, geballte Action und massig Rätsel – die richtige Kombination, um einen eingefleischten Rollenspieler vor den Bildschirm zu locken. Sollte das Endprodukt einen verbesserten Kampfmodus präsentieren, können mich die Arkane Studios sicher als einem neuen Arx-Fatalis-Anhänger zählen. «



Hmm, doch den Posten als Ratsassistent besetzen oder gleich aufs Ganze gehen und den Job des Bürgermeisters anstreben?



In den Gebäuden finden sich die Menüs, die kinderleicht zu bedienen sind. Im Dom werden Schriftstücke produziert.

Minnesang und Handelsmacht

Wirtschaftssimulationen sind dröge, sehen aus wie eine Tabellenkalkulation und bieten zu wenig Handlungsmöglichkeiten. Mit diesen Vorurteilen kämpft das Genre seit seinem Bestehen. Hallo? Schon mal FM 2002 oder Patrizier 2 gespielt? Oder schon mal etwas von Die Gilde gehört?



Schön anzusehen! Eine 3D-Engine kommt in WiSims nur selten zum Einsatz. Diese hier vermag auch Wettereffekte und Tag/Nachtwechsel darzustellen.

Fakten

- Mittelalter-WiSim (1400-1600)
- Zu Beginn sieben, später zwölf Berufe mit jeweils sechs Meistergraden zur Wahl
- Fünf simulierte Städte (Augsburg, Köln, Hannover, Berlin, Dresden)
- 500 virtuelle Einwohner pro Stadt
- 27 zu bekleidende Ämter
- Frei regulierbare Spielgeschwindigkeit, fünf Schwierigkeitsgrade
- Mehrspieler-Option für bis zu acht Spieler

Handwerk hat goldenen Boden? Nicht immer, denn bei der WiSim *Die Gilde* – das als Tipp – verdienen Sie wesentlich leichter Ihre Brötchen, wenn Sie sich zu Spielbeginn für eine Karriere als Gardist, Dieb oder Gottesdiener entscheiden. Ihren Karriereweg zeichnen Sie vor, indem Sie sich zunächst rollenspiellike Ihre Vorfahren zusammenbasteln. Ihre virtuellen Eltern vererben Ihnen nämlich ihre Talente. Wenn Sie also den Broterwerb als ruchloser Räuberhauptmann anstreben, sollten Sie sich nicht unbedingt für einen Prediger als Vater entscheiden.

Hoch hinaus

Die Gilde ist eine mittelalterliche Lebenssimulation. Als Kind verschlägt es Sie in eine von fünf deutschen Städten, wo Sie Ihr Glück versuchen sollen. Zunächst geht es natürlich darum, durch Ihren Job möglichst viele Taler in Ihre leere Kasse zu spülen. Durch den Besuch von „Fortbildungskursen" erweitern Sie Ihr Wissen und können so auch Ihren Betrieb ausbauen und neue Untergebene anheuern. Doch das ist noch längst nicht alles, denn in jeder Stadt werden 500 virtuelle Bürger simuliert – Stunk, Neid und Intrigen sind somit vorprogrammiert. Um in diesem Ränkespiel mitzuhalten, können Sie munter Leute verprügeln lassen, bestechen, erpressen, Häuser von Konkurrenten anzünden, Duelle ausfechten





Sind Sie in der Zunftschule schön fleißig, erlangen Sie in Ihrem Beruf neue Meistergrade und können dann Ihren Betrieb aufwerten. Hier wird aus einer kleinen Pfarrkirche ein Dom, der mehr Platz für neue Angestellte und zusätzliche Erweiterungen bietet.

oder Waren klauen. Hilfreich ist es auch, sich von Ihnen wohlgesinnten Zeitgenossen im Rathaus in eines von 27 Ämtern wählen zu lassen und Politik zu machen, denn je nach Amt können Sie dann auch Gesetze verabschieden, etwa Zölle oder Pachtpreise festlegen. Nach und nach schwellen so Einfluss und Geldsäckel an, also stellen Sie Verwalter ein, erlernen eventuell einen zweiten Beruf, bauen Ihr Bürgerhaus aus oder errichten gleich eine Villa, wenn Sie zum Edelmann aufgestiegen sind.

Rundum-sorglos-Paket

Ihre Aufgaben und Handlungsmöglichkeiten wachsen im Spielverlauf und zu tun gibt es immer mehr als genug. Bei der Bewältigung der anstehenden Jobs leistet die gelungene Spielsteuerung gute Dienste. Mit Hotkeys springen Sie in Sekundenschnelle von Haus zu Haus, wo sich die zahlreichen, geschickt und intuitiv platzierten Untermenüs verbergen. Per Knopfdruck regulieren Sie zudem stufenlos die Spielgeschwindigkeit. Perfekt! Eine Echtzeit-Spielrunde in *Die Gilde* simuliert übrigens ein Vierteljahr, danach folgt die Zwischenabrechnung. Doch keine Sorge, allzu große Hektik kommt nicht auf: Innerhalb der Spielrunde haben Sie immer noch genügend Zeit, um kurz die detailliert dargestellte 3D-Stadt zu bewundern, dem Minnesänger zu lauschen, Ihre Talente zu trainieren oder auf Brautschau zu gehen. Gerade Letzteres ist enorm wichtig, denn das Leben im Mittelalter kann bedingt durch die Pest, eine Verletzung im Duell oder einen Überfall recht kurz sein. Also lautet die Devise: Möglichst rasch heiraten, Nachwuchs zeugen und diesen ausbilden lassen, damit Sie die Errungenschaften Ihrer Dynastie nach dem Ableben auch vererben können. Schließlich wäre es zu schade, wenn Sie durch Ihren Bildschirmtod *Die Gilde* vorzeitig beenden müssten. Doch zum Glück ist auch die Wiederspielbarkeit der Simulation dank vier verschiedener Spielmodi und einer Mehrspieler-Option für bis zu acht Spieler sehr hoch.

Christian Bigge

Die Gilde

Genre:	Wirtschaftssimulation
Hersteller:	4 Head Studios/Infogrames
Fertig zu:	90%
Erscheint:	März 2002
Vergleichbar:	Patrizier 2
Internet:	www.diegilde.de

Kommentar



Christian Bigge

» Das mittelalterliche Flair transportiert diese komplexe WiSim ziemlich perfekt. Es macht wirklich Spaß, in verschiedenen Karrieren sein Glück zu versuchen und nebenbei Intrigen spinnend ein wenig auf der dunklen Seite der Macht herumzuschleichen. In der Beta-Version kam es aber gerade gegen Ende einer Karriere noch häufig zu Programmabstürzen. Wenn die Entwickler das noch in den Griff bekommen, wartet hier eine Genreperle auf Sie. «

Heute schon geMMORPGed?

Der bekannte deutsche Publisher SWING! Entertainment Media AG
sucht junge, kreative und flexible Menschen
für den
Customer Support Bereich
des kommenden Massive Multiplayer Online Roleplaying Game

SHADOWBANE

Für eine feste Anstellung suchen wir eigenverantwortliche Mitarbeiter, die folgende Kriterien erfüllen:

- Technisches Grundverständnis bei der Arbeit mit dem PC und Kommunikationsmöglichkeiten über das Internet (E-Mail, Chat)
- Geduld und Einfühlungsvermögen für die Probleme der Kunden
- Sicherer Umgang mit der englischen Sprache in Wort und Schrift
- Sicherer Umgang mit einer weiteren europäischen Fremdsprache in Wort und Schrift z.B.
  - französisch
  - italienisch
  - spanisch
  - norwegisch
  - schwedisch
  - russisch
  - jede weitere europäische Fremdsprache
- Erfahrungen im Supportbereich von Vorteil
- Erfahrungen mit Computerspielen von Vorteil

Aussagekräftige Bewerbungsunterlagen
Per E-Mail an: **mwruck@swing-ag.de**

Oder auf dem Postweg an:
SWING! Entertainment Media AG
z.H. Michael Wruck
Industriestrasse 8
4156 Kaarst
www.swing-games.de

SWING! ENTERT@INMENT Media AG

Referenzen

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

Actionspiel
Aquanox — Massive Development
Indiziertes Spiel — Remedy
Op. Flashpoint Gold — Bohemia Interactive

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
Startopia — Mucky Foot
Wiggles — Innonics

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
Battle Realms — Liquid Soft
Commandos 2 — Pyro Studios
Empire Earth — Stainless Studios

Ego-Shooter
Aliens versus Predator 2 — Monolith
No One Lives Forever — Monolith
Return to Castle Wolfenstein — Gray Matter

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

Flugsimulationen
B17 - Flying Fortress — Wayward Design
Comanche 4 — Novalogic
IL-2 Sturmovik — Ubi Soft

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
Indizierte Spiel — Activision
Unreal Tournament — GT Interactive

Rennsimulation
Grand Prix 3 — MicroProse
Rally Championship 2002 — Ubi Soft
Superbike World Championship 2001 — EA Sports

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

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

Rundenbasierende Strategie
Alpha Centauri — Firaxis/EA
Civilization 3 — Firaxis/EA
Jagged Alliance 2 — Sir Tech/Topware

Sonstige Simulationen
Black & White — Lionhead
M1 Tank Platoon 2 — MicroProse
Panzer Elite — Psygnosis

Sportmanager
Anstoss 3 — Ascaron
Fußball Manager 2002 — EA Sports
Kicker Fußballmanager 2 — Heart-Line

Sportspiel
FIFA 2002 — EA Sports
NBA Live 2001 — EA Sports
NHL 2002 — EA Sports

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

Wertungs-system

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. Auch das schlechteste Spiel des Monats zeichnen wir aus. Besondere Gurken „schmückt" unser Award „Schrott des Monats".





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 Bigge
Sport-, Online-, Actionspiele



Harald Fränkel
Actionspiele, Sportspiele



Alexander Geltenpoth
Strategiespiele, Rollenspiele



Joachim Hesse
Action-, Rennspiele, Adventures



Christian Sauerteig
WiSims, Renn-, Sportspiele



Tanja Bunke
Action-, Rollenspiele, Flugsimulationen



Benjamin Bezold
Online-Spiele, Simulationen

	Christian Bigge	Harald Fränkel	Alexander Geltenpoth	Joachim Hesse	Christian Sauerteig	Tanja Bunke	Benjamin Bezold
Car Tycoon	■■■	■	■■	■	■■	■■	■
Casino Tycoon	■■■	■■	■■	■	■■■	■■	■■
Comic Kicker	■	■	■	■	■	■	■
Creature Isle	■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■
Die Siedler 4 (Add-on)	■■■	■■	■■	■■	■■■	■■	■■
Everquest (Add-on)	■■	■■■	■■■■■	■■	■■	■■■■■	■■
Medal of Honor	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■	■■■■■
Monster Inc.	■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■	■■■
Rayman M	■■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■■
Serious Sam 2	■■■■	■■■■	■■■	■■■■■	■■■	■■■■■	■■■■
Tropico (Add-on)	■■■	■■■	■■■	■■	■■	■■	■■■
UEFA Champ. League	■■■	■■■	■■	■■	■■	■■	■■
Wer wird Millionär? 2	■■■	■■	■■■	■■■	■■■	■■	■■■

Finde ich: ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ = :o:*&

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. € 40,-
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.



EXPLOSIV!

Medal of Honor ist wie ein Kriegsfilm im Kino. Nervöses Fingernägel- und/oder Popcornkauen können Sie sich abschminken: Beim Spielen müssen Sie beide Hände frei haben! Und dürfen nur die Maus anfingern, die an Ihrem PC steckt. Macht nix. Das ist aufregend genug.

Manche Berufe sind nicht sonderlich beliebt. Besamungstechniker zum Beispiel (für Kühe, was dachten Sie denn?). Oder männliche Arzthelferin. Oder Einzelkämpfer. Verzeihen Sie den provokanten Vergleich an dieser Stelle: Aber irgendwie schreit ein Titel wie *Medal of Honor* förmlich danach und nach der deutlichen Frage: Darf man an so was Spaß haben? Die Entwickler haben die Geschehnisse des Zweiten Weltkriegs möglichst realistisch nachgebildet. Was sich hier am Bildschirm abspielt, ist zeitweise enorm beklemmend. Es ist aber nur ein Spiel. Ein interaktiver Kriegsfilm, bei dem Sie der Hauptdarsteller sind. Wer dies so sehen



Zu spät! Der Panzer feuert bereits. Die Truppe, die Sie hätten beschützen müssen, stirbt in den Trümmern eines Hauses.

Fakten

- Q3-Grafik-Engine
- Trainingslevel
- 6 Kapitel
- 34 Missionen
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 22 Gegnertypen
- 14 Waffen
- Stationäre Geschütze nutzbar
- 4 Mehrspielermodi
- 11 Mehrspielerkarten

Virtueller Krieg im Internet



Diese V2-Rakete muss der US-Soldat per Sprengsatz sabotieren. Der Herr vor ihm ist dagegen.

Landung in der Normandie: Granaten schlagen ein. Im Hintergrund arbeitet ein Sanitäter.

kann, darf sich davon auch unterhalten lassen. Entscheiden müssen Sie das selbst. Uns hat das Spiel jedenfalls gefesselt.

Nazi-Terror

Ihr Name ist Mike Powell. Sie sind amerikanischer Spezialagent. Kein gefönter Schönling, der sich Hunderten von

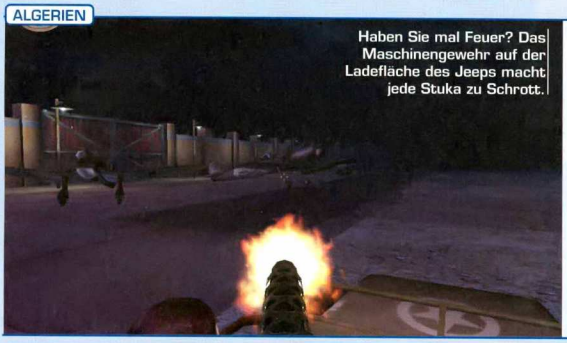
Im Gegensatz zu *Return to Castle Wolfenstein* bietet *Medal of Honor* die Variante „Jeder gegen jeden" (Deathmatch) – und zwar in dreifacher Ausführung (Freies Spiel, Team, Runden-Wettkampf). Sieben Karten stehen dafür zur Verfügung. Computergesteuerte Gegner (Bots) zum Üben suchen Sie allerdings vergeblich. Interessanter, aber trotzdem deutlich dünner als beim Hauptkonkurrenten fällt der vierte Modus aus. Hier stehen sich Alliierte und Achsenmächte gegenüber, um à la *Counter-Strike* auf vier Maps bestimmte Aufträge zu erfüllen. Während eine Gruppe beispielweise eine Brücke sprengen soll, muss die andere dies verhindern. Die Achsenmächte sollen einen Sprengsatz anbringen, der aber auch noch von den Alliierten entschärft werden kann. Das war's – es gibt also anders als bei *RtCW* immer nur ein Ziel, was auf Dauer weniger abwechslungsreich ist. Außerdem existiert kein Klassensystem mit Soldaten, Sanitätern, Kommandanten etc. Das hätte dem Mehrspielermodus zusätzlichen taktischen Tiefgang beschert. Dafür ist das Ganze natürlich einsteigerfreundlicher.

Feinden gleichzeitig stellt, dem alle Kugeln ausweichen, der eine ganze Division wegbrezt und dank Drei-Wetter-Taft auch hinterher aussieht wie frisch aus dem Frisörladen. Nein, alleine können Sie den Krieg gegen die Schreckensherrschaft der Nazis nicht gewinnen. Powell ist nur ein kleines Zahnrad. Er hat aber wichtige Aufgaben. Und so stehlen Sie in der Ich-Perspektive Geheimdokumente, schnippeln die Zündkabel von Lkws durch, befreien hinter feindlichen Linien Kriegsgefangene, spionieren Flak-Stellungen aus, sprengen neuartige Raketen-Geschütze oder Züge, senden per Funk falsche Befehle an die Wehrmacht oder hauen US-Ranger raus, die in einem idyllischen Dorf von Feinden umzingelt sind. Bei der

So spielt sich Medal of Honor

Leutnant Fränkel alias Mike Powell verrät in seinem Tagebuch, was Sie bei *Medal of Honor* erwartet. Vorsicht: Wer nicht zu viel von der Story wissen will, sollte nicht weiterlesen!

ALGERIEN



Haben Sie mal Feuer? Das Maschinengewehr auf der Ladefläche des Jeeps macht jede Stuka zu Schrott.

Kapitel 1; Algerien

7. November 1942. Unsere Spezialeinheit soll die von den Deutschen besetzte Stadt Arzew auf eine Invasion vorbereiten. Ich kann im Alleingang unseren Agenten Jack Grillo aus der Haft befreien. Mit ihm kämpfe ich mich zu Artillerie-Stellungen vor, um sie zu sprengen. Später legen wir auf einem Flugplatz mehrere Stukas lahm. Grillo steuert den Jeep, ich stehe auf der Ladefläche und veranstaltete ein Feuerwerk – yeah! Zuletzt muss ich an der Küste das Leuchtturm-Licht anwerfen, damit unsere Flotte Bescheid weiß ...

NORWEGEN



„Ihren Ausweis, bitte!" Dieser einfache Soldat lässt sich von meinen gefälschten Papieren täuschen. Na also!

Kapitel 2; Norwegen

12. Februar 1943. Es geht bei Trondheim durch Eis und Schnee. Ich soll den Prototypen eines Radargerätes zerstören. Bei meinem Versuch, in die Forschungsbasis einzudringen, wollen mir außer Krauts noch Schäferhunde an den Kragen. Es ist besser, inkognito weiterzumachen. Ich schnappe mir eine Wehrmachtsuniform, einen Ausweis, steck die Knarre weg und spaziere kurzzeitig unbeachtet herum. Schnell ist das Radargerät ein Ex-Radar. In einer Werft muss ich ein neuartiges U-Boot mit Sprengsätzen bestücken und abhauen. Boah, Hektik!

OMAHA BEACH



Wir haben Strand und Stacheldrahtzaun hinter uns gelassen. Jetzt soll ich in die Bunker eindringen. Achtung, Minenfelder!!

Kapitel 3; Omaha Beach

6. Juni 1944. In der Morgendämmerung beginnt die Befreiung Westeuropas. 4.126 Landungsboote tauchen vor der Küste der Normandie auf. Und ich bin dabei – zum Glück nur im Spiel! Ich versuche, im Kugelhagel bis zum Stacheldrahtzaun zu rennen. Immer wieder schlagen Granaten ein. Körper anderer Soldaten fliegen durch die Luft. Ich sehe Dutzende von Kollegen, die getroffen ins Wasser sinken. Panzersperren liefern Deckung. Dort versorgen Sanitäter Verwundete. An einer Stelle kauert ein Kollege, der vor Angst nicht mehr weiterkann: Er schüttelt den Kopf, ist wie gelähmt.

Orientierung hilft der Kompass am oberen linken Bildrand. Ein Pfeil weist den Weg zum nächsten Ziel, zwei Punkte zeigen anhand ihres Abstands, wie weit der gesuchte Ort noch entfernt ist. Ein Druck auf die Tab-Taste listet die Einzelaufträge auf. Was angekreuzt ist, haben Sie bereits erledigt. Das ist einfacher, als bei Oma Frieda das 63-zeiliger Einkaufsliste im Supermarkt den Überblick zu behalten.

Adrenalin pur

Die abwechslungsreichen Missionen beinhalten häufig mehrere Ziele. In einer zerbombten Stadt in der Bretagne gilt es, eine strategisch wichtige Brücke zu halten. In einem Haus liegt Powell auf der Lauer, die Straße nach Brest immer im

Kapitel 4; Normandie

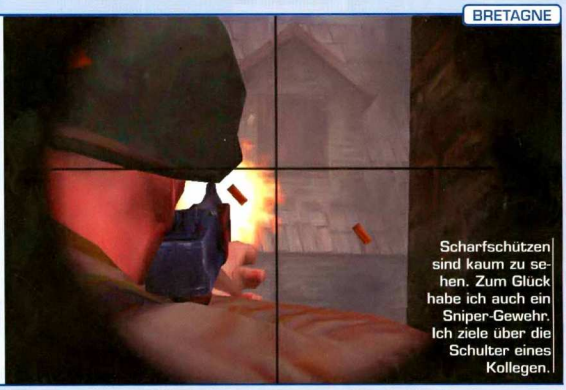
7. bis 22. Juni 1944. An der Seite anderer US-Soldaten kämpfe ich erstmals hinter feindlichen Linien. Ich soll ein Funkgerät finden, mit dem wir Luftunterstützung rufen können. Die zerstört dann Artillerie-Stellungen, die ich per Fernglas anvisiere. In einem zerbombten Städtchen kreuzt ein Panzer unseren Weg. Er ballert mir eine ganze Häuserfassade um die Ohren. Mit der Panzerschreck kriege ich ihn klein. Nachdem ich einen unserer Agenten aus den Händen der Nazis befreit habe, finde ich in einer Kirche den Geheimzugang zur Basis des französischen Widerstands.



Hinter feindlichen Linien zerstören Sie Panzer und Geschütze. Die rote Markierung zeigt, wo der Sprengsatz hinmuss.

Kapitel 5; Bretagne

20. August 1944. Bei Brest steht ein mächtiger deutscher Panzer – ein Königstiger. Den soll ich kapern. Allerdings gilt es zunächst, lebend durch eine von Scharfschützen verseuchte Stadt zu gelangen. Nervig: Die doofen Typen sind so schwer zu entdecken, dass sie mir regelmäßig einen vor den Latz knallen. Außerdem muss ich dafür Sorge tragen, dass die mich begleitende Panzer-Crew nicht abnibbelt. Mein Vorteil: die Schnellspeicher- und Ladetaste. An einer Stelle rutscht mir fast das Herz in die Hose: Plötzlich donnern zwei Jäger im Tiefflug direkt über meinen Scheitel hinweg – und krachen in ein Haus.



Scharfschützen sind kaum zu sehen. Zum Glück habe ich auch ein Sniper-Gewehr. Ich ziele über die Schulter eines Kollegen.

Kapitel 6; Deutschland

20. August 1944 bis 18. Januar 1945. Nachdem ich den Königstiger gefunden habe und anschließend eine wichtige Brücke verteidigt habe, führt mich mein nächster Einsatz am 18. Januar 1945 zur Siegfried-Linie in Deutschland. Dort gilt es, einige Kriegsgefangene aus Fort Schmerzen zu befreien. Hinein komme ich nur schleichend. In das Licht der Suchscheinwerfer zu geraten, wäre tödlich – schwere MGs würden mich in ein Sieb verwandeln. Die ebenfalls in Fort Schmerzen befindliche Giftgasproduktion stoppe ich per Sprengkörper. Jetzt muss ich nur noch aus dem brennenden Inferno fliehen ...



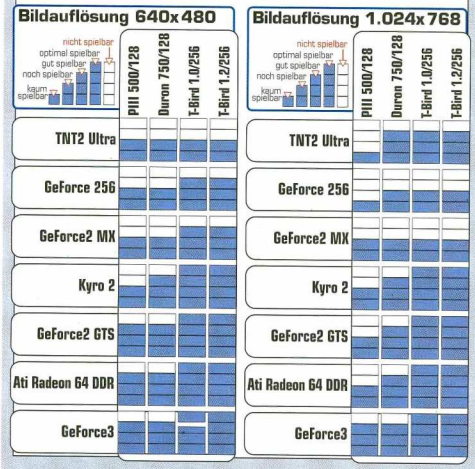
Langsam gleitet das Licht der Suchscheinwerfer über den verschneiten Boden. Jetzt heißt es: Schön im Dunkeln bleiben!

Medal of Honor: Allied Assault

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Bei 1.024x768 Pixeln und 32 Bit Farbtiefe bekommt eine GeForce2 MX bereits Probleme. Deshalb sollten Sie die Auflösung auf 800x600 reduzieren, um weiter mit der empfohlenen hohen Farbtiefe spielen zu können. Eine GeForce2 Pro oder Kyro II machen 1.024x768 Bildpunkte in 32 Bit möglich, mehr geht mit einer GeForce3. Ihr Rechner sollte mit 256 MB RAM ausgestattet sein, andernfalls müssen Sie beim Nachladen von Texturen mit Rucklern leben. Besonders empfehlenswert ist es, die Schattendetails zu reduzieren. Auf einem PIII 500 samt GeForce2 MX läuft das Spiel gerade noch ausreichend.



Deutsche Version

Wie schon bei *Return to Castle Wolfenstein* werden für die deutsche Version von *Medal of Honor* verfassungsfeindliche Symbole (Hakenkreuze etc.) entfernt.

Pro & contra

- ⊕ Atmosphäre
- ⊕ Abwechslungsreiche Missionen
- ⊕ Sound, Musik & Sprachausgabe
- ⊕ Kinoreif inszeniert
- ⊖ Kurze Spielzeit
- ⊖ Ärmeliges Ende

Steuerung

Nichts zu meckern: Mit Maus (umsehen, schießen) und Tastatur (bewegen, Türen öffnen, etc.) lässt sich Powell exakt steuern. Sie dürfen die Belegung an Ihre Bedürfnisse anpassen. Cool: *MoH* hat eine Funktion, dank der selbst Anfänger nicht von Leitern fallen, wenn sie heruntersteigen wollen.

Grafik

Die Grafik ist sehr gut, reicht aber nicht ganz an die Optik von *Return to Castle Wolfenstein* heran. So sehen die Spielfiguren einen Tick weniger lebensecht aus. Außerdem wirken die Oberflächenstrukturen (Texturen) nicht so realistisch und auch die Spezialeffekte weniger spektakulär (wir erinnern uns an den Flammenwerfer in *RtCW*). In einem Punkt hat *Medal of Honor* die Nase vorn: bei der Landschaftsdarstellung. Bäume, die sich hübsch im Wind wiegen und sehr plastisch aussehen, vermitteln sofort den Gedanken: „Ich glaub, ich steh im Wald!" Und zwar im positiven Sinn!



Die Figuren (links) sehen sehr gut, aber nicht so lebensecht wie bei *RtCW* aus (links). Überzeugend sind die Landschaften (rechts).

Sound & Musik

Sound und Musik sind nahezu perfekt, sogar noch besser als beim vergleichbaren und ebenfalls sehr guten *Return to Castle Wolfenstein*. Realistische Waffengeräusche, pfeifende Kugeln, Nerven zerfetzende Alarmsirenen, bellende Hunde und die aufgeregten Rufe feindlicher Soldaten („Lasst ihn nicht entkommen!") sorgen für enorm viel Spannung. Diese wird durch die klassisch angehauchte Musik noch verstärkt - sie ertönt zeitweise sehr unaufdringlich, um dann in besonders haarigen Situationen deutlich anzuschwellen.

Blick. Von allen Seiten stürmen deutsche Soldaten herbei, die zum Auslöser für das bereits an der Brücke angebrachte TNT gelangen wollen. Mit dem Springfield-Scharfschützengewehr nimmt er die Mitglieder der Wehrmacht aufs Korn. Ein Fehlschuss und die Brücke geht in die Luft! Im falschen Moment nachladen und alles kann vorbei sein! Dramatische Musik. Adrenalin, lass nach! Zwischenzeitlich brummt ein Flugzeug im Tiefflug über die Stadt, wirft Bomben ab. Ein Gebäude verliert mit lautem Krachen seine Fassade. Endlich rollt einer Ihrer Panzer heran. Er will die Brücke überqueren. Doch was ist das? Auf der anderen Seite walzen deutsche Tanks und nehmen „Ihr" Gefährt unter Beschuss. Sie wollen Luftunterstützung anfordern, indem Sie die Kettenfahrzeuge mit dem Fernglas markieren und Ihre Truppe über Funk informieren. Leider kommen Sie vorerst nicht dazu. Hinter Ihnen ertönen Rufe. „Da ist der Ami!" Der



Im so genannten Fort Schmerzen in Deutschland wird Kampfgas produziert. Mit Schutzmaske räumen Sie dort auf.



Möglichst unbemerkt dringt Mike Powell in eine Basis ein. Die Pistole mit Schalldämpfer leistet wertvolle Hilfe.

Vergleich

Obwohl es technisch mit der neuesten Konkurrenz nicht mithalten kann: *No One Lives Forever* bleibt in puncto Spielspaß die Nummer 1 unter den Ego-Shootern. Die Qualitätsunterschiede von *Return to Castle Wolfenstein* und *Medal of Honor* sind derart gering, dass letztendlich der Geschmack entscheidet. *RtCW* präsentiert sich als gruseliger Fantasy-Spaß-Shooter, *MoH* eher als beklemmendes Kriegs-Action-spiel. Genre-Fans kaufen ohnehin beide.

No One Lives Forever	90%
Return to C. Wolfenstein	87%
Medal of Honor	86%



Kurzzeitig steuert der Spieler einen Königstiger. Hier zerlegt er einen Feind-Panzer und bringt einen Turm zum Einsturz.

Feind hat Sie entdeckt, kommt die Treppe des Hauses hoch. Powell legt das Fernglas zur Seite, schnappt sich die MP 40. Schon stehen drei Uniformierte vor ihm. „Waffe fallen lassen", bellt einer. „Arsch leck'n", denken Sie. Jetzt bellt statt des Fuzzis Ihre Maschinenpistole. Gefahr erkannt, Gefahr gebannt. Endlich dürfen wir uns wieder der Brücke zuwenden.

Kampf im Team

Selbstverständlich muss der Spieler auch die genretypische, offene Konfrontation nicht missen. Den direkten Zweikampf sucht er unter anderem mit Colt 45, Garand-Gewehr, diversen Maschinenpistolen, Eier- und Stiel-Handgranaten und zwei Panzerfaust-Typen. Häufig stehen Ihnen mehrere Kameraden zur Seite, die selbstständig agieren. Auf manche dieser Nichtspielercharaktere müssen Sie besonders Acht geben, zum Beispiel auf den Piloten, den Sie nach einem Absturz in der Normandie aus der Gefangenschaft befreien. Segnet er das Zeitliche, heißt's „Game over". Merke: Sobald der Kumpel nach einigen Treffern zu humpeln beginnt, wird's kritisch. Glauben Sie uns: Der Typ schaltet zwar einige Gegner aus, hat aber auch das Talent, sich herumschwirrendem Blei förmlich in den Weg

PSYCHOTEST: Welches Spiel eignet sich für mich?

Stellen Sie sich vor, Sie haben nur 50 Euro und müssten entscheiden, welches Spiel Sie kaufen wollen: *Medal of Honor* oder *Return to Castle Wolfenstein*. Beide bieten ein Zweiter-Weltkrieg-Szenario, bei beiden verkörpern Sie einen Einzelkämpfer, beide nutzen die *Q3*-Grafik-Engine, beide sind Kracher im Genre. Nehmen Sie sich fünf Minuten Zeit für unseren Psychotest, dann wissen Sie Bescheid, welchen Titel Sie sich schnappen sollten.

MEDAL OF HONOR



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



- ❑ Ich bin ein Augentierchen. Deshalb will ich eine möglichst realistische Grafik. ➡A
- ❑ Ich hab's mit den Ohren. Deshalb ist Sound für mich viel wichtiger. ➡B
- ❑ Ich erkenne, wenn das Cover-Girl bei PC Action eine Spielzeugwaffe in der Hand hält. ➡B
- ❑ Ich liebe Railguns und Phaser. Und Hauptsache, die Cover-Tussi trägt Lack und Leder. ➡A
- ❑ Ich hab die *Rambo*-Filme 82-mal gesehen. Schnörkelloses Ballern ist cool. ➡A
- ❑ *Der Soldat James Ryan* ist mein Lieblingsfilm. Und ich mag komplexe Missionen. ➡B
- ❑ Geschichte ist hochinteressant. Wenn schon 2. Weltkrieg, dann historisch korrekt. ➡B
- ❑ Mein Geschichtslehrer ist ein Arsch und uralt. Deshalb würde ich gern Zombies jagen. ➡A
- ❑ Ich bin verrückt nach Zwischensequenzen und einem fetten Endgegner. ➡A
- ❑ Ein paar Zwischensequenzen sind okay. Zu viele halten mich nur vom Ballern ab. ➡B
- ❑ *Counter-Strike*? Habe ich noch nie gezockt! Ist das sehr kompliziert? ➡B
- ❑ Ich kann alle *CS*-Karten aus dem Kopf zeichnen. Jetzt muss was Komplexeres her! ➡A

Überwiegend Antworten mit **A**: Return to Castle Wolfenstein macht Sie glücklich • Überwiegend Antworten mit **B**: Medal of Honor lässt Ihr Action-Herz höher schlagen! • Jeweils drei Mal **A** und **B**: Pumpen Sie sich weitere 50 Euro. Beide Spiele müssen her!



Nachdem Sie Major Grillo (links) aus einem Knast in Algerien herausgeholt haben, kämpft der Agent kurzzeitig an Ihrer Seite. Gemeinsam starten Sie in der Stadt Sabotage-Aktionen.

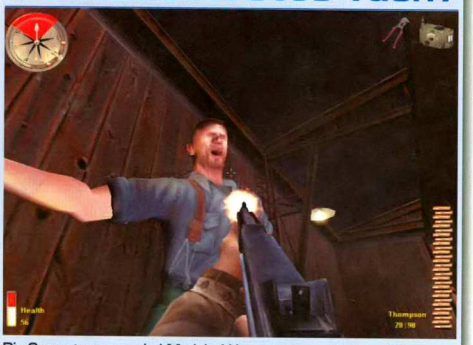
zu stellen. Insofern sollten Sie die Feindesscharen möglichst schnell und höchstselbst bearbeiten.

Lemming-Effekt

Durchwachsen präsentiert sich die künstliche Intelligenz der Computergegner, zumindest im Vergleich mit *Return to Castle Wolfenstein* (Test in PCA 1/2002). Zwar gehen Kontrahenten in Deckung, wenn Sie sie mit Handgranaten eindecken – das erwartet man aber. Sie ducken sich auch manchmal hinter umgestürzten Tischen – das geschieht aber nur in seltenen, geskripteten Momenten. Hauptproblem ist der Lemming-Effekt: Häufig traben mehrere Gesellen direkt vor Ihr Mündungsfeuer, einer nach dem anderen. Das mag für den Spieler praktisch sein, wirkt aber saublöd. Großartige Ausweichbewegungen dürfen Sie auch nicht erwarten. Drücken da etwa die (zu kleinen?) Helme der Wehrmachtssoldaten auf die KI-Synapsen?

Harald Fränkel

Blut ein rotes Tuch?



Die Computergegner bei Medal of Honor segnen mit schmerzverzerrtem Gesicht das Zeitliche, bluten aber nicht.

Roten Pixelsaft gibt es in *Medal of Honor* nicht, weder in der deutschen noch in der englischen Version. Wir haben dazu eine interessante Stellungnahme der Entwickler auf der offiziellen Homepage www.ea.com/exphat.jsp?destURL=http://mohaa.ea.com entdeckt: „Die Nazis trugen eine Menge Kleidung, deshalb gibt es kein ausströmendes Blut zu sehen. Das wäre zu unrealistisch." Aha! Spielerisch wirkt sich das nicht negativ aus: Die Animationen machen deutlich, wann Sie einen Gegner treffen.

Kommentar



Joachim Hesse

Die Entwickler hätten auch gleich „Kauf mich!" auf die Verpackung schreiben können: Allied Assault ist das erste Pflichtspiel für Actionliebhaber im neuen Jahr. Hier wird geballer t, bis die Ohren wackeln. Nie klang ein Spiel realistischer. Nie war Panzerfahren schöner – besonders, wenn man abseits des Missionsziels ein paar Häuserfronten mit dem Gerät verschönert. Ich bin gespannt, wie EA in der deutschen Version die ständigen Hitlergrüße samt der gestreckten Arme entschärft. Wie wär's mit „Fünf Bier für die Kompanie, Herr Generalfeldmarschall"?

Kommentar



Harald Fränkel

Hallo? Ich renne aus Fort Schmerzen raus, das Bild blendet weg und plötzlich steht da nur: „The End". Hey, da krieg ich echt Schmerzen! Was'n das für'n Schluss? Soll ich mir aus den Haaren, die ich mir wegen dieses schnöden Schriftzugs ausgerissen hab, selbst 'ne Endsequenz häkeln? Schade, denn der Rest stimmt – besonders die Atmosphäre und die Missionen. Verliebt habe ich mich in den Kompass, der in doppelter Bedeutung eine wegweisende Lösung für alle Ego-Shooter wäre: endlich perfekte Glückseligkeit für alle Orientierungsdeppen!

Medal of Honor

Mindestens:	PII 450, 128 MB, 3D-K., Win9x/Me/XP
Sinnvoll:	PIII 800, 256 MB, GeF.2 Pro/Kyro 2
Grafik:	OpenGL, Hardware T & L
Sound/Musik:	DirectSound(3D), EAX, Dolby Surround
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	32 Sp. Netzw. und Int.; 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1,2 GB (2 CDs)/1,2 GB
Internet:	http://mohaa.ea.com
Sprache:	Englisch/Deutsch
Preis:	Ca. € 50,-
Hersteller:	2015/EA
Veröffentlichung:	31. Januar
USK-Altersfreigabe:	Noch nicht bekannt



» Der Soldat James Ryan als Computerspiel: fesselnd, heftig und hollywoodreif in Szene gesetzt. «

Genre:	Ego-Shooter
Testversion:	Eng. Testmuster 1.00
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	–
Grafik:	87%
Sound:	92%
Mehrspieler:	87%
Einzelspieler:	

86%

HABEN SIE WAS GEGEN VIREN? WIR SCHON!





KASPERSKY ANTI-VIRUS

- Schutz vor Gefahren aus eMails und dem Internet in Perfektion
- Bekämpft alle Arten von Viren
- Effektive Abwehr selbst von unbekannter Malware
- Einfache Installation und Benutzerführung

Erhältlich in allen gutsortierten Fachgeschäften!

FRAGEN SIE NACH KASPERSKY ANTI-VIRUS!

KASPERSKY lab

www.kaspersky.com, www. viruslist.com
E-mail: info@kaspersky.com



Teuflisch gut gelungen sind die Lichteffekte im Spiel. Gleich schießt der Dämon ...

Fakten

- 13 Waffen
- 3 Episoden
- 12 Levels
- 26 Gegnertypen (7 neue)
- 14 Waffen (3 neue)
- 120 „Secrets"
- 8 Mehrspieler-Karten + Mod
- Level- und Figuren-Editor

SHOOTING STAR

„I need a vacation." Urlaub? Den kannst du voll vergessen, Sam! Zunächst einmal gehört Heerscharen streitlustiger Monster der Hintern versohlt ... äh ... verkohlt!

Hobby-Gärtner-Alarm an PCs auf der ganzen Welt! Einer der neuen Protzeffekte von *Serious Sam: The Second Encounter* ermöglicht es Ihnen, mit Kettensäge, Schrotflinte oder Raketenwerfer ganze Bäume zu entlauben und zu Kleinholz zu verarbeiten. Nicht nur für Landschaftsgestalter eine nette Spielerei ... zu der Sie vermutlich aber überhaupt keine Zeit finden: Auf Sie warten pro Spielsekunde mindestens 594 Gegner! Genau zählen konnten wir die Massen jedoch nicht, also bitte keine Prangeranträge schicken! Der zeitreisende Action-Held Captain Sam „Serious" Stone landet diesmal in Südamerika, doch – wie bereits erwähnt – nicht, um Urlaub zu machen.

Feuer frei!

Ein Gong ertönt. Aus dem Nichts materialisiert eine Horde bissiger Mini-Gremlins um Ihre Spielfigur. Jetzt wäre ein guter Zeitpunkt, die XM 214 Minigun Blei spucken zu lassen. Etwa 45 Magazine später kehrt Ruhe ein. Sie sammeln in aller Ruhe die verbliebenen Ampullen mit Heiltränken sowie etwas Munition auf. Die

So spielt sich Serious Sam: The Second Encounter



Ausgangstür ist jetzt nicht mehr abgesperrt, es kann weitergehen. Sie stehen auf einem Vorhof. In der Mitte des Platzes liegt das Artefakt, das Sie suchen. Bingo! Das ist einfach. Zu einfach. „Egal", denken Sie sich, als Sie das Kunstwerk greifen. Im gleichen Moment nähern sich große, stampfende Metall-Füße von mehreren Seiten.



Treffer: Jetzt schnell den „ernsthaften Schaden" für die nächste Gegnerwelle aufsammeln.



In einer Arena wird Sam von allen Seiten angegriffen: eine typische Szene aus dem Spiel.



Wenn alles gut geht, besiegen Sie auch diesen Endgegner. Nett, dass er nicht nur Sie angreift.

Serious Sam: The Second Encounter

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Serious Sam 2 liefert enorm gute Leistungswerte ab. Es ist unglaublich, wie flüssig das Spiel auch auf älteren Rechnern läuft. Auf dem Weg zur optimalen Spielbarkeit existieren trotzdem ein paar Knackpunkte, die Sie kennen sollten: 1. Um zu vermeiden, dass es ab und zu leicht ruckelt, packen Sie am besten mindestens 192 MB Arbeitsspeicher in den Rechner. 2. Bei Prozessoren unter 400 MHz ist es ratsam, eine T&L-beschleunigte Grafikkarte wie GeForce oder Radeon zu verwenden. 3. Wer mit einer GeForce2 MX im 32-Bit-Modus zocken will, reduziert die Bildschirm-Auflösung auf 800x600 Bildpunkte. Mit leistungsstärkeren Grafikkarten sind aber auch sehr hohe Auflösungen optimal spielbar. Schnellere Optik herauskitzeln lässt sich über die im Optionsmenü einstellbare Texturengröße.

Bildauflösung 800x600



Bildauflösung 1.024x768

Sound & Musik

Die musikalische Unterhaltung kann kaum besser sein: Jeweils passend zum Geschehen folgen harte Gitarrenriffs auf eingängige Synthesizer-Kompositionen. Grandios! Zudem können Sie jeden Gegner bereits ausmachen, bevor Sie ihn sehen. Das lauter werdende Huftrappeln der Skelettpferde oder das Trampeln einer Werbullen-Stampede können für den einen oder anderen Schweißausbruch sorgen. Die staubtrockenen Duke-Nukem-Sprüche von Sam runden das Gesamtwerk ab.

Pro & contra

- ⊕ Exzellente Grafik
- ⊕ Passender Sound
- ⊕ Viel Action
- ⊕ Günstiger Preis
- ⊕ Hervorragender Modus für vier Spieler gleichzeitig
- ⊕ Stark verbessert gegenüber Teil 1
- ⊕ Editoren enthalten
- ⊖ Etwas eintönig
- ⊖ Flache Story

Grafik

So muss eine gute Grafik-Engine aussehen: riesige Gegner, üppige Graslandschaften und knallbunte Explosionen. Mit Spezialeffekten wird nicht gegeizt. Wer Kameraspiegelungen, Dunst oder bewegte Lichter einmal in Ruhe begutachten möchte, dem sei der Technologie-Test unter dem Punkt „Einzelspieler" empfohlen. Da nach Angaben der Entwickler inzwischen auch andere Teams die Lizenz für die *Serious*-Engine gekauft haben, sind wir bereits auf kommende Augenfreuden gespannt.



Der Spiegelboden vom Serious-Sam-Gruselkabinett.



Blut spritzt, der Bio-Mechanoid wankt. Die deutsche Version wird wie schon der Vorgänger ungekürzt ausgeliefert. Dass selbst Roboter nicht mit dem roten Lebenssaft geizen, wirkt hingegen merkwürdig.

Die nächste Runde Monsterschlachten wartet!

Schreihälse

Der vorherige Absatz spiegelt in etwa das wider, mit was Sie in *Serious Sam: The Second Encounter* rechnen dürfen: Action bis zum Umfallen. Daran hat sich auch im zweiten Teil nichts geändert. Garniert wird die Ballerei mit neuen Hüpf-Einlagen und kleineren Schalter-Rätseln. Doch die sind wirklich nur Beiwerk. Anvisieren, schießen, ausweichen: Das ist es, was zählt. Wenn Sie weniger auf Reaktionstests als auf Knobelspiele mit 3D-Optik Wert legen, greifen Sie besser gleich zu *Deus Ex* oder *Dark Project 2*! Bei Sammyboy erwarten Sie zahlreiche Waffen, ungewöhnliche Gegner und bombastische Levelarchitekturen. Man kann sich kaum satt sehen an spiegelnden Marmorböden, knallbunten Explosionen und bizar-



Die Exotech-Larve und Sam aus der Verfolgerperspektive: Das Monster verfolgt Sie an den Deckenschienen.

ren Feinden. Die Jungs vom Entwickler Croteam haben sich zusätzlich zu den bekannten Waffen und Gegnern auch drei neue Mordinstrumente und sieben neue Gegnertypen aus dem Oberstübchen gezogen. Neben der bereits erwähnten Kettensäge befinden sich ein Flammenwerfer und ein Scharfschützengewehr neu im Sortiment. Bei den Gegnern kommen unter anderem Zorgs, außerirdische Zweibeiner mit Laserwummen – die an die Meccaryn aus *Giants* erinnern – und fette Kürbiskopfträger mit Motorsägen dazu. Auf die altbekannten „Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaah"-Rufe brauchen Sie nicht verzichten: Entweder stoßen Sie selbst ein ähnliches Geräusch aus, wenn neben Ihnen eine Herde Werbullen durch die Wand bricht, oder die Kamikaze-Männchen übernehmen das für Sie. Wenn

Auf CD-ROM

Legen Sie Hand an!

Über 100 MB spielbare Demo für den Einzel- und Mehrspielermodus

serioussamsedemo.exe



Heiße Action trotz Schnee: In Episode 3 verschanzen sich ein paar von Oberschurke Mentals Schergen in einem Bergdorf.



Nur nicht den Kopf verlieren: Sams Raumschiff musste notlanden und sofort wird er angegriffen. In der Graslandschaft von Südamerika lauern entstellte Feinde auf Sie. Die Kettensäge hilft weiter.

die nämlich mit zwei Bomben in den Händen auf Sie zulaufen, schallen Ihnen deren Schreie in den Ohren.

King Kong lebt

„Good morning, Babylon!" begrüßt Sam mit seiner Whiskey-Stimme die zweite Welt des Spiels. Nach den Mayatempeln und Urwaldszenarien in Südamerika sind die steinernen Prachtbauten der Babylonier sein Einsatzgebiet. Ist Ihr Schaffen auch hier von Erfolg gekrönt, geht es weiter ins verschneite Mittelalter. Jede Episode wartet mit einem extrafiesen Endgegner auf, der Ihnen garantiert die Schuhe auszieht. Falls das nicht schon vorher Sams kernige Sprüche erledigen … Den ersten Obermotz mit Extra-Energiebalken treffen Sie in Palenque: Der Windgott Kukulkán entpuppt sich als haushohes Partikelmonster, das Sie mit Windhosen attackiert. Ein klasse Gegner in einem klasse Spiel.

Gar nicht so dumm

Die Entwickler aus Zagreb haben es tatsächlich geschafft, *Serious Sam* in allen wesentlichen Punkten zu verbessern. Selbst die Gegner agieren nicht mehr (ganz) so stupide wie im Vorgänger. Um das festzustellen, müssen Sie das Spiel allerdings mindestens auf „Hard" oder „Serious" starten: Dann offenbaren sich Ihnen tatsächlich komplett neue Verhaltensmuster. In den drei leichteren Schwierigkeitsgraden bekommen Sie es in erster Linie wieder mit der bekannten Ich-lauf-auf-dich-zu-und-schieß-dabei-Taktik zu tun.

Nie mehr allein

Wer lieber in Gesellschaft spielt, darf zur Kampagne auch wieder mit drei Freunden gleichzeitig an einem PC oder im Netzwerk antreten. Zusätzlich liefert Croteam acht gut gestaltete Deathmatch-Karten für Duelle mit bis zu 16 Spielen sowie den Mod *Seriously Warped Deathmatch 3.0*. Weitere Karten und Modifikationen der regen Fangemeinde dürften nicht lange auf sich warten lassen. Für Nachschub ist in jedem Fall gesorgt: Immerhin befindet sich der Abschluss der *Serious Sam*-Trilogie ebenfalls bereits in der Mache. Das bedeutet, auch für die Entwickler ist kein Urlaub in Sicht: Uns soll's recht sein!

Joachim Hesse

Kommentar



Joachim Hesse

Wow! Die Kroaten haben es tatsächlich geschafft, den ersten Teil gnadenlos zu verbessern. Sogar der ehemalige Hauptkritikpunkt fällt flach: The Second Encounter ist deutlich umfangreicher als der Vorgänger. Das Beste ist und bleibt aber, mit vier Spielern gleichzeitig durch die Levels zu ballern. Die Augen-zu-und-durch-Action wird nach einigen Stunden Dauerspielen zwar etwas eintönig, ist aber ihren (Niedrig-)Preis auf jeden Fall wert. Allein schon, um zu hören, wie Sam in der Telefonzelle am Anfang Duke Nukem verarscht („He will come when he's done." – „I've been waiting forever for him to show up.").

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Him abschalten, den Abzug durchdrücken und halten – so spielt sich auch wieder Serious Sam 2. Manchmal machen jedoch selbst die ganz simplen, anspruchslosen Spiele Spaß, besonders wenn sie mit derart genialer Grafik und mitreißender Musik protzen. Da zocke sogar ich einen eintönigen Ego-Shooter, der sich ausschließlich aufs Wesentliche konzentriert. Allerdings vergeht nach ein bis zwei Stunden am Stück langsam die Lust an der Ballerorgie.

Vergleich

Den Tiefgang eines *Return to Castle Wolfenstein* suchen Sie bei *Serious Sam* vergeblich. Wer aber auf eine Hintergrundgeschichte und einsames Herumschleichen verzichten kann, wird bei *Serious Sam* bestens bedient – bei Teil 2 noch mehr als beim Vorgänger.

Return to C. Wolfenstein	87%
Serious Sam 2	81%
Serious Sam 1 (abgewertet)	75%

Serious Sam 2

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte
Sinnvoll:	PIII 650, 192 MB RAM, 32MB-Grafikkarte
Grafik:	Direct 3D, Open GL
Sound/Musik:	Direct Sound, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Gamepad
Spielerzahl:	4 Sp./PC; 16 Sp./Intern.,Netzw.; 4 Sp./CD
CD/HD:	Ca. 570 MB/ca. 150-673 MB
Internet:	www.seriousSam.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 30,-
Hersteller:	Croteam/Take 2
Veröffentlichung:	18 Januar
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**Beta V. 2.01**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**88%**
Sound:	**91%**
Mehrspieler:	**87%**
Einzelspieler:	

81%

» Wer gerne ballert, sollte sich dieses Juwel in den Schrank stellen. Unbedingt empfehlenswert!«

Monster, INC. Scare Island



Teil der Ausbildung: Durch schnelles Drücken der Scare-Taste legt sich Mike voll ins Zeug, um diesen Roboter zu erschrecken.

Am 31. Januar läuft *Die Monster AG* in den Kinos an. Im zugehörigen Spiel helfen Sie wahlweise einem der aus dem Film bekannten Monster Mike oder Sulley, ihre Ausbildung zum professionellen Kinderschreck abzuschließen. Dafür müssen Sie einen ewig langen Hindernisparcours überwinden und Extras wie grünen Schleim einsammeln, um zahllose Trainingsroboter in Panik zu versetzen. Schließlich will die Monster AG keine Anfänger auf die Kindheit loslassen! Als Belohnung winken einige humorvolle Zwischensequenzen.

Wie die meisten Spiele von Disney spricht *Monster, INC.* hauptsächlich Kinder an, denn auf Dauer fehlt es dem Actionspiel am nötigen Tiefgang. Springen, Angreifen und Erschrecken reichen als mögliche Aktionen eben nicht aus, um länger vor den Monitor zu fesseln – egal, wie witzig die Animationen und Soundeffekte sind.

Alexander Geltenpoth

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Ein typisches Disney-Actionspiel in der Disney-Grafikengine nach einem witzigen Disney-Film, damit sollten alle Unklarheiten beseitigt sein. Als Geschenk für den Zocker-Nachwuchs ist Monster, INC. aber durchaus empfehlenswert.

Monster, INC. Scare Island

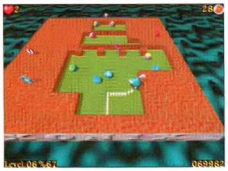
Mindestens:	PII 266, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Joypad, Tastatur
Spielerzahl:	1 Sp./ CD
CD/HD:	500 MB/30-250 MB
Internet:	www.disney.de
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 35,-
Hersteller:	Disney/THQ
Veröffentlichung:	31.1.2002
USK-Altersfreigabe:	Ohne Altersbeschränkung



» Süße Monster üben sich als Kinderschreck: Zumindest für die Kleinen ein Heidenspaß. «

Genre:	**Action**
Testversion :	**Engl. Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**58%**
Sound:	**59%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	**62%**

AirXonix



In diesem Geschicklichkeitsspiel betonieren Sie in über 80 Levels mit Ihrem Roboter möglichst flott die Spielfläche zu. Klingt einfach. Doch läuft einerseits die Uhr gegen Sie, andererseits rollen Ihnen ständig mehrere Kugeln in den Weg. Bei Berührung verlieren Sie ein Leben. *AirXonix* orientiert sich direkt an dem 20 Jahre alten Spielhallenklassiker *Qix*, ohne – abgesehen von der 3D-Grafik – auch nur im Entferntesten an dessen Charme heranzureichen. **bb**

Mindestens:	P 200, 32 MB, WinSx/Me
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	AnySoft/Rondomedia
Preis:	Ca. € 15,-
Genre:	Geschicklichkeit
Grafik:	25% **Sound:** 25%
Mehrspieler:	– **Einzelspieler:** 20%

ProTrain



Einmal hinter dem Steuer eines ICE 3 sitzen und mit 300 km/h durch die Gegend heizen – nicht nur für Kinder ein großer Traum, der ab sofort am PC in Erfüllung geht. Die Rede ist von *ProTrain*, einem gelungen Addon zu Microsofts *Train Simulator*. Für 33 Euro erwerben Sie den ICE 3 und die populäre E-Lok E103, mit denen Sie das Rheintal von Frankfurt/Main nach Köln befahren. Die Qualität von *ProTrain* rangiert auf gehobenem Niveau. **bb**

Mindestens:	PIII 500, 128 MB, Win98/Me/2000/XP
Technik:	DirectDraw, Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Blue Sky/NEO
Preis:	Ca. € 33,-
Genre:	Simulation
Grafik:	72% **Sound:** 72%
Mehrspieler:	– **Einzelspieler:** 70%

Panzer Elite Special Edition



Im Oktober 1999 bescherte Wings Simulations mit *Panzer Elite* dem Simulationsgenre einen wahren Leckerbissen. Heute, über zwei Jahre später, legt Jowood den Klassiker in einer Special Edition neu auf. Neben der aktuellen Version 1.1 des Hauptprogramms finden Sie auf den beiden CDs jede Menge Mods und nützliche Tools. Der hohe Spielspaß überzeugt im Gegensatz zur mittlerweile recht angestaubten Grafik noch immer. **bb**

Mindestens:	PII 350, 64 MB, WinSx/Me/XP/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Wings Simulations/Jowood
Preis:	Ca. € 25,-
Genre:	Simulation
Grafik:	65% **Sound:** 76%
Mehrspieler:	77% **Einzelspieler:** 77%

Boorp's Balls



Man nehme das Pillen-Gewusel *Dr. Mario*, mische es mit dem Dino-Klassiker *Puzzle Bobble* und würze das Ganze mit dem Charme von *Tetris* – voilà, *Boorp's Balls* ist geboren. Allein oder zu zweit beschießen Sie bunte Ballreihen mit ebenso bunten Kugeln, um die Ketten auf einen farbigen Nenner zu bringen und somit Punkte zu kassieren. Schnelligkeit und rasches Denkvermögen sind gefragt bei diesem grafisch überputzigen Pausenfüller. **tabu**

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, WinSx/2000/Me
Technik:	DirectDraw, Direct Sound
Hersteller:	Micro Espiral/Rondomedia
Preis:	Ca. € 15,-
Genre:	Geschicklichkeit
Grafik:	20% **Sound:** 45%
Mehrspieler:	51% **Einzelspieler:** 49%



Mit drei anderen Läufern flitzen Sie sich die Latschen heiß und müssen das ein oder andere Hindernis bewältigen.



In „Fang die Fliege" müssen Sie tunlichst lange Herr des Insekts sein, um genügend Punkte auf Ihrem Konto anzusammeln.

Heute schon gelumst?

Trotz einiger fehlender Gliedmaßen zählt Rayman zu den besten Hüpfern seit der Erfindung des Duracell-Hasen. In seinem neuesten waghalsigen Abenteuer kommt ihm seine „Verkrüppelung" zugute. Denn wo nichts ist, kann auch nichts brechen.



Der putzige Hoppel-Held Rayman findet sich zu einem heißen Lums-Wettstreit mit seinen Freunden und Feinden ein. Hoffentlich halten sich auch alle an die Regeln.

Fakten

- 3 Kampfarenen
- 3 Rennstrecken plus Trainingslevel
- 6 Bonuslevels
- 2-Spieler-Splitscreens
- 5 Hauptcharaktere, 3 verstecke Charaktere
- Charaktereigene Soundkulisse
- 4 Schwierigkeitsgrade

Dass nicht immer Plattform-Gehoppel drin sein muss, wenn auf der Verpackung *Rayman* steht, beweist die Softwareschmiede Ubi Soft mit *Rayman M*. Anstelle eines nervenaufreibenden Abenteuers, bei dem der kleine Racker seine comicartige Heimatwelt in unzähligen Levels hüpfend von den üblen Schergen säubert, lädt das putzige Kerlchen diesmal zu einem Wettkampf. Und da bei so einem wichtigen Kräftemessen natürlich keiner fehlen darf, der etwas auf sich hält, gesellen sich rasch sieben Teilnehmer hinzu, die allesamt der *Rayman*-Serie entstammen. Sei es der griesgrämige und zu klein geratene Klingenbart, der fiese Roboter Henchman 800 oder gar die ständig streitenden Kleinlinge, die sich mit Vorliebe Huckepack nehmen. Nun ja, jeder hat halt so seine abstrusen Eigenarten. Wahlweise mit bis zu drei Spielern per Netzwerk oder Internet, zu zweit vor dem gesplitteten Bildschirm oder allein gegen Computergegner dürfen Sie in zwei Spielmodi zeigen, wo der Hammer hängt.

Rasante Renn-Action

In vier Welten, die ebenso wie Ihre Kontrahenten aus den

vorangegangen Abenteuern bekannt sind, zeigen Sie Ihr Geschick bei den Spielmodi „Wettrennen" und „Kampfarena". Hier laden jeweils drei Schauplätze zum Stelldichein. Jeder Schauplatz bietet zudem drei Disziplinen. Beim Wettrennen, das eine zusätzliche Trainingsrunde voraussetzt, hoppeln Sie über Hindernisse, legen diverse Schalter um und nutzen Springpunkte und Bewegungsbeschleuniger. Wenn Sie das Match für sich entscheiden, schalten Sie die nächste Disziplin frei – den Polopopoï-Modus. Diese Spielvariante beschert Ihnen ein wahres Sprintfest, bei dem Sie drei Runden in einer vorgegebenen Zeit von 20 Sekunden schaffen müssen. Als Letztes bietet sich der Lums-Modus an, bei dem Sie möglichst viele funkelnde Kugeln einsammeln und schnellstens ins Ziel tapsen.



Was gibt es Schöneres, als dem Gegenspieler so richtig eins auf den Pelz zu brennen? Nichts natürlich. Generatoren liefern Waffen – den Rest erledigen ein gutes Auge und Mausgeschick.

Hektische Arena-Kämpfe

Weniger sohlenstrapazierend, dafür hektischer gestalten sich die Arena-Kämpfe. Während Sie beim Lums-Springen tunlichst die Mehrheit der glitzernden Bälle einstecken und Ihren Gegner mit Eiskugeln einfrieren, steht bei der Lums-Schlacht ein wahres Deathmatch an. Verschiedene Generatoren decken Sie mit Wummen ein und die Ballerorgie beginnt. Die dritte Disziplin „Fang die Fliege" erinnert stark an Capture the Flag. Auf der Spielkarte befindet sich eine Fliege, die es zu fangen gilt. Während Sie das Tierchen bei sich tragen, erhalten Sie ständig Lums-Punkte gutgeschrieben und werden immer schneller. Einziger Nachteil: Solange Sie „Herr der Fliege" sind, können Sie nicht schießen.

Zu wenig Schauplätze

Die zwei Spielmodi sorgen zwar mit ihren Disziplinen für genügend Abwechslung, trösten jedoch nicht über die enttäuschende Kürze der Levels hinweg. Ein Match ist bereits nach wenigen Minuten vorbei und hinterlässt eher einen schalen Geschmack als ein Siegesgefühl. Auch im Wettstreit mit anderen währt die Motivation wegen der wenigen Schauplätze nicht lange. Schade eigentlich, ist doch die Umsetzung bis auf diesen Makel und die oft endlos scheinenden Ladezeiten recht gut gelungen. Aber dafür zirka 50 Euro zu verlangen, ist schon ein wenig happig, auch wenn sich ein Extra-Joypad in der Packung befindet.

Tanja Bunke

Kommentar



Tanja Bunke

Rayman ist ohne Zweifel einer der niedlichsten Helden aus dem Jump&Run-Bereich. Dennoch konnte ich trotz aller Liebe zu dem putzigen Racker meine Augen nicht vor den Schwachstellen verschließen, die die Motivation senken: deutlich zu lange Ladezeiten und zu wenig Szenarios. Zugegeben, wenn man sich mit Freunden heiße Gefechte liefert, vergisst man diese Makel kurzzeitig.



Frostbeulen gefällig? Die werden Sie sich mit Sicherheit beim „Lums-Springen" holen, wenn Ihr Gegner mit Eiskugeln ballert.

Rayman M

Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM, Win9x/2000/XP/Me
Sinnvoll:	PIII 550, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Joypad
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk/Internet, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.200 MB/600 MB
Internet:	www.ubisoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 50,-
Hersteller:	Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Angabe



Genre:	**Action**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**72%**
Sound:	**71%**
Einzelspieler:	**48 %**
Mehrspieler:	

56%

» Mit Rayman M präsentiert Ubi Soft das bekannte Jump&Run-Spektakel in neuer Verkleidung. «

JEDE MENGE FAMILIE

Black & White lockte im vergangenen Jahr Tausende von Spielern vor den Bildschirm. Mit der Erweiterung Insel der Kreaturen versucht Lionhead, auch noch die letzten Kritiker zu überzeugen. Ob das gelingt?

Erinnern Sie sich noch an die singenden Bootsbauer, deren Gejaule man nur abstellen konnte, indem man genügend Holz und Fleisch beschafft? Genau auf diese Jodelbrüder stoßen Sie erneut bei der *Black & White*-Erweiterung *Insel der Kreaturen*. Als selbst ernannte Missionare segeln die musikalischen Burschen durch die Ozeane, entdecken alsbald eine Insel voller heidnischer Bewohner und beschwören zur Verstärkung ihren Gott, also Sie, mitsamt seiner Kreatur. Und als hätten Sie mit den Glaubensfragen der Bevölkerung und dem Training Ihres Helfers nicht schon genug am Hals, treffen Sie zusätzlich auf einen Löwen-Greis. In einem langen Gespräch erfahren Sie von einer geheimnisvollen Bruderschaft verwaister Kreaturen und von einem weiblichen Findel-Tier, das sich zufällig gerade im besten Paarungsalter befindet. Da das holde Weibchen jedoch nur den Besten aufhüpfen lässt und Sie Ihrer Kreatur ein wenig Spaß mit der Dame gönnen wollen, müssen Sie sich in zahlreichen Prüfungen beweisen. Seien Sie also ein gutes Herrchen und geben Sie sich Mühe.

Veränderter Spielablauf

Falls Sie auf erneute Gefechte mit allerlei Göttern und den komplexen Ausbau von Dörfern hoffen, wird die Erweiterung Sie ohne Zweifel enttäu-

Fakten

- 18 Kreaturen
- Zahlreiche Aufgaben, darunter 18 Wettkämpfe
- Keine Götterkämpfe
- Neue Fähigkeiten
- Kaum strategisches Vorgehen



Obwohl Ihre Kreatur meist durch Ihr Zutun lernt, ist es beim Bauzauber auf die Hilfe seiner tierischen Verwandten angewiesen.



Die Schildkröte fordert Sie zu einem Wettrennen heraus. Hoffentlich haben Sie die beiden Bewegungszauber parat.



Da das holde Weib nach einem starken Paarungspartner verlangt, muss sich Ihre Kreatur in einigen Kämpfen beweisen.

schen. Zwar schwingen Sie Ihren Mauszeiger von Zeit zu Zeit für Ihre Untergebenen, um für sie zu zaubern. Das Hauptaugenmerk liegt jedoch hauptsächlich auf der Aufzucht Ihrer Kreatur. Die wird von einem Affen dargestellt, sollten Sie Ihr eigentliches Vieh aus *Black & White* von der Festplatte geputzt haben. Ferner müssen Sie 18 Hauptaufgaben bewältigen. So bowlen Sie beispielsweise gegen eine Riesenkuh, zeigen Ihre sportliche Seite bei einem Fußballspiel gegen Paviane und wagen ein Kräftemessen mit einem Nashorn, das wie Yoda aus der *Star Wars*-Trilogie spricht. Entscheiden Sie den Wettstreit für sich, steht Ihnen das besiegte Tier als Austauschmodell zur Verfügung. Neben der Minispiel-Ansammlung, die unter anderem Geschicklichkeitstests und Kämpfe beinhaltet, warten diverse kleinere Rätsel, wie zuvor beim Hauptspiel. Eine dieser Missionen beschert Ihnen unverhofftes Vaterglück in Form eines Kükens namens Tyke. Der kleine Recke tapst fortan Ihrer Kreatur hinterher, orientiert sich an deren Launen und Fähigkeiten und nutzt eigenständig die erlernten Zaubersprüche. Unglücklicherweise verhält sich der Minigockel nicht immer hilfreich, sondern stört oftmals bei Auseinandersetzungen, indem er Ihren Kontrahenten heilt und Sie um die verdiente Trophäe bringt. Nachwuchs kann halt auch eine Plage sein.

Mehr Pfui als Hui

Grafisch präsentiert sich *Black & White: Insel der Kreaturen* im gewohnten 3D-Look, schmeichelt Ihren Augen mit gelungenen Effekten und Ihren Ohren mit der mystisch angehauchten Musik. Doch obwohl die Spielgeschichte sicherlich das ein oder andere Tierhalterherz zum Hüpfen bringt, trüben die zusammengewürfelten Kinderspielchen das Gesamtbild und drängen das sonst beeindruckende Spielprinzip in den Hintergrund. Aufbaustrategen suchen erfolglos nach Elementen ihres Lieblingsgenres. Ein weiteres trauriges Bild zeichnet sich nach Vollendung Ihrer Mission ab. Die von Ihnen liebevoll aufgezogenen Kreaturen lassen sich nicht ins Hauptspiel übernehmen und existieren nur in der Erweiterung.

Tanja Bunke

Kommentar



Tanja Bunke

Sicherlich sorgen die Minispielchen für einen gewissen Unterhaltungsfaktor, erreichen jedoch bei weitem nicht das hohe Niveau des beeindruckenden Hauptspiels. Der Zauber des innovativen Aufbau-Strategiespiels verblasst und die teilweise relativ schweren Wettkämpfe regen eher auf, als die Motivation an.

B&W: Insel der Kreaturen

Mindestens:	P2 350, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	P3 700, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk/Internet, 1 Sp. CD
CD/HD:	650 MB/600 MB
Internet:	www.bwgame.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 30,-
Hersteller:	Lionhead/EA
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Das Spielprinzip von B&W zeigt sich mit den Erweiterungen in einem neuen Outfit. «

Genre:	**Strategie**
Testversion :	**Version v. Dezember**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**Ja**
Grafik:	**94%**
Sound:	**93%**
Mehrspieler:	**70%**
Einzelspieler:	

71%

DIE ATTRAKTION IM WESTEN!

Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker. Die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum.
Aussteller aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Mess- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.

HobbyTronic Computerschau
täglich 9-18 Uhr
20.–24.2.2002
25. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik

■ Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
■ Dazu informative Sonderschauen

Messe Westfalenhallen Dortmund

Messe Westfalenhallen Dortmund GmbH · Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund
Tel.: (02 31)12 04-521 o. 525 · Fax: (02 31)12 04-678 o. 880 · www.westfalenhallen.de · E-Mail: messe@westfalenhallen.de



Das Dunkle Volk ist nicht totzukriegen und versucht erneut, die schöne Siedler-Welt in trist-schwarzes Ödland zu verwandeln.

Nachschlag

Kommentar

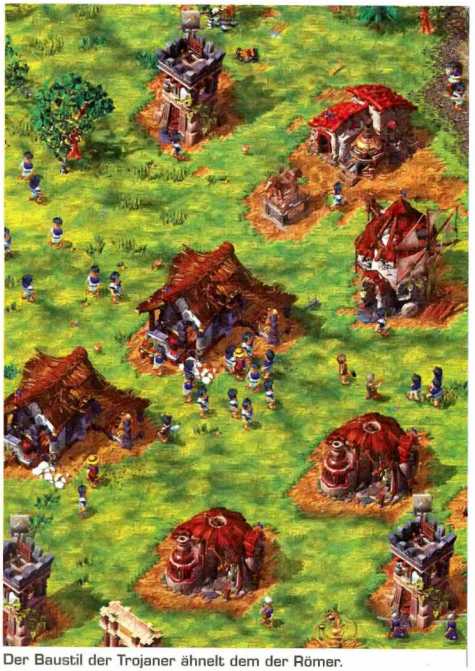


Christian Sauerteig

Was so „sagenumwoben" an den doch recht normalen Trojanern sein soll, habe ich leider nicht herausgefunden. Die Unterschiede zu den bekannten Völkern sind doch recht marginal. Zu schätzen wissen werden Fans die weiteren Detailverbesserungen, genau wie die durchweg gute bis sehr gute Qualität der Kampagnen und Missionen. Letztere gibt es zwar zuhauf auch im Internet, allerdings selten in solch bestechender Qualität.

Mit dem lang ersehnten Add-on hält auch ein neues Volk Einzug in die Wusel-Sim! Wir haben uns mit den „sagenumwobenen" Trojanern in der neuen Siedler-Welt umgeschaut ...

Morbus, der Herrscher des Dunklen Volks, ist einfach nicht totzukriegen! Wähnte man ihn spätestens nach der Missions-CD für alle Ewigkeit in den *Siedler*-Jagdgründen, taucht er nun doch noch ein letztes Mal auf, um mit seinen finsteren Armeen für Angst und Schrecken in der so beschaulichen *Siedler*-Welt zu sorgen. Zurückgreifen kann er auf die erste Flug-Einheit der *Siedler*-Geschichte, den Manakopter. Der transportiert Morbus' Schergen nämlich in Windeseile weit hinter die friedlich-feindlichen Linien. Gottlob kann die Allianz aus Maya, Römern und Wikingern mit den Trojanern nun auf ein viertes Volk zählen, wenn es gegen die dunkle Bedrohung geht! Die Trojaner haben als hauptsächlichste Neuerung den Rucksackkatapultträger und eine Hand voll neuer Zaubersprüche im Gepäck.



Der Baustil der Trojaner ähnelt dem der Römer.

Klasse Masse

Sonst unterscheiden sich die Trojaner nicht sonderlich von den bisherigen Völkern. Der Baustil gleicht am ehesten dem der Römer und auch die Gebäude sind – abgesehen von winzigen Detailänderungen und der neuen Sonnenblumenfarm mitsamt nützlicher Ölpresse – recht ähnlich. Die Hauptkampagne enthält zwölf gute bis sehr gute Missionen, hinzu kommen drei Kampagnen à vier Missionen für die „alten" Stämme, eine Aufbaukampagne mit zwölf Missionen und je 13 qualitativ hochwertige Einzel- und Mehrspielerkarten. Genug Stoff also, um sich die Wartezeit auf den fünften Teil der Wusel-Sim zu verkürzen!

Christian Sauerteig

Die Siedler 4 Add-on

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 800, 128 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk, Internet (1 Sp./CD)
CD/HD:	687 MB/210-520 MB
Internet:	www.siedler4.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 20,-
Hersteller:	Blue Byte/Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Reichlich Siedel-Stoff zum fairen Preis: Fans sollten unbedingt zuschlagen! «

Genre:	**Aufbaustrategie**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**88%**
Sound:	**75%**
Mehrspieler:	**81%**
Einzelspieler:	

81%

Casino Tycoon



Mit der Sicherheitskamera haben wir einen Taschendieb entdeckt und lassen ihn nun vom Sicherheitspersonal abführen.

Las Vegas lässt grüßen: Vom Chef einer schmierigen Spelunke mit einarmigen Banditen bis zum Herrn über einen glamourösen Zockertempel ist es ein weiter Weg, wie Sie als Manager eines Spielkasinos feststellen werden. Dabei gilt es, die wählerische Gästeschar zu begeistern und in Spendierlaune zu versetzen, um ihr auch noch den letzten Penny aus der Tasche zu ziehen. Schließlich wollen die Kosten für Spieltische, Automaten, Reinigungskräfte, Gratiscocktails, Sicherheitspersonal und vieles mehr gedeckt sein. Von der Spielweise unterscheidet sich *Casino Tycoon* kaum von *Theme Park Manager* oder *Zoo Tycoon*, nur die Thematik ist eine andere. Unschön – weil lästig – ist, dass Sie ständig Standardaufgaben zu bewältigen haben, die sich nicht automatisieren lassen. So werden beispielsweise Sicherheitskräfte und medizinisches Notfallpersonal nur auf ausdrücklichen Befehl des Spielers aktiv.

Alexander Geltenpoth

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Das nervtötende Klingeln der Spielautomaten entspricht dem der Etablissements von Las Vegas. Die Atmosphäre stimmt also. Aber einige Design- und Steuerungsmängel trüben den Spielspaß.

Casino Tycoon

Mindestens:	P350, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PIII 800, 256 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	220 MB/350 MB
Internet:	www.montecristogames.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 40,-
Hersteller:	Monte Cristo/Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Legere WiSim in stimmiger Atmosphäre mit einer leider unglücklichen Steuerung. «

Genre:	**Wirtschaftssimulation**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Ausreichend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**66%**
Sound:	**52%**
Mehrspieler:	**–%**
Einzelspieler:	

54%

Tropico Paradise Island



Die Touristen sind anspruchsvoller geworden und erwarten außer Sonne und Meer beispielsweise auch Tennisplätze.

Paradiesische Zustände erwarten Ihren Diktator mit dem Add-on zu *Tropico*. Das komplexe Aufbaustrategiespiel wird noch eine Spur umfangreicher und gibt Ihnen zusätzliche Möglichkeiten an die Hand, Geld zu scheffeln und gleichzeitig die aufständische Bevölkerung in Schach zu halten. Besonderes Augenmerk legte PopTop hierbei auf den Tourismus: Damit sich die vier neuen Arten Urlauber auf Ihrer Insel wohl fühlen, müssen Sie ihnen schon ein extravagantes Freizeitangebot bieten. Dazu stehen zwölf weitere Gebäude zur Verfügung. Aber es ist nicht alles eitel Sonnenschein: Bisher unbekannte Naturkatastrophen, Stürme und Epidemien suchen Ihr Eiland immer wieder heim, wodurch die geschundenen Bürger am Ende noch an Ihren Fähigkeiten zweifeln. Im Notfall müssen Sie eben per Kriegsrecht für Ordnung sorgen.

Alexander Geltenpoth

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Nachschub für die Hobby-Diktatoren: Außer den gut 20 Szenarien inklusive neuer Musik verbesserte PopTop auch das Balancing, so dass sich unter anderem Bauwerke schneller errichten lassen.

Tropico Paradise Island

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PIII 800, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	340 MB/1.400 MB
Internet:	www.tropico.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 25,-
Hersteller:	PopTop/Take 2
Veröffentlichung:	18.1.2002
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren



» Viva El Presidente! Das umfangreiche Add-on zu Tropico bietet neue Szenarien und Spielinhalte. «

Genre:	**Aufbau-Strategie**
Testversion:	**Version v. 10.12. 2001**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**80%**
Sound:	**88%**
Mehrspieler:	**–%**
Einzelspieler:	

84%

Schrottreif



Hat hier ein Hersteller etwa krampfhaft versucht, ein Spiel unter allen Umständen rechtzeitig an Weihnachten auf den Markt zu werfen? Dieser Eindruck entsteht leider bei Car Tycoon, dessen Verkaufsversion voller Bugs steckt.

Wie bei den Klassikern *Oldtimer* und *Rüsselsheim* schlüpfen Sie bei *Car Tycoon* in die Rolle eines Automobilherstellers. Sie starten Ihre Karriere zu Beginn des Wirtschaftsbooms im Jahre 1950 in einer amerikanischen Kleinstadt. Spielende ist spätestens 2006. Bis dahin gilt es, den gesamten Industriezweig zu beherrschen und Ihre maximal drei Computergegner in Schach zu halten. Fabriken, Werkstätten und Autohäuser können ersteigert werden, Ihre Ingenieure entwickeln alsdann Fahrzeuge, die anschließend in die Produktion gelangen und letztendlich per Lkw in Ihre Verkaufsstätten transportiert werden. Auf der 3D-Stadtkarte finden sich auch Werbeagenturen, die gegen einen kleinen Obolus diverse Werbekampagnen für Ihre Autos starten. Damit das Ganze nicht langweilig wird, warten 40 Szenarien mit unterschiedlichen Vorgaben und Startbedingungen auf Sie. So weit, so unterhaltsam und dank erträglicher Komplexität auch für Einsteiger empfehlenswert.

Fehlerteufel

Doch ärgerlicherweise haben sich zahlreiche Fehler in die am 6. Dezember veröffentlichte Verkaufsversion geschlichen, die das Spiel nahezu unspielbar machen! Ein Patch, der unmittel-bar vor Weihnachten erschien, konnte die gröbsten Schnitzer beheben, mehr aber nicht. So kommt es beim Speichern und Laden nach wie vor zu gelegentlichen Abstürzen, auf manchen Systemen lässt sich das Spiel gar nicht erst installieren (!). Die Computergegner gehen nie Pleite und die Straßen sind nach einiger Zeit derart mit Autos verstopft, dass die Auslieferung von Neuwagen nicht mehr möglich ist – da die Transport-Lkws in einem scheinbar jahrelangen Superstau feststecken. Und das sind nur einige wenige Bugs, deren komplette Nennung den Rahmen dieses Artikels sprengen würde. Hersteller Fishtank Interactive arbeitet zwar an einem zweiten Patch, der Ruf bei der zahlenden Kundschaft, die für ihr sauer verdientes Geld eine versaubeutelte Version bekommen hat, ist aber vorerst geschädigt: Wir hoffen auf Nachbesserung.

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Wie kann man nur ein derart fehlerhaftes Produkt auf den Markt werfen? Auch wenn der flugs vorm Weihnachtsfest veröffentlichte Patch die ärgsten Fehler größtenteils behebt, ist das Spiel in der Version 1.1 noch keinesfalls perfekt spielbar. Eine Vielzahl von Bugs trüben den Spielspaß merklich, so dass Sie im jetzigen Stadium mehr Frust als Freude mit der an sich unterhaltsamen WiSim haben.



Die schicke und übersichtliche Optik von Car Tycoon erinnert an Sim City 3000.

Car Tycoon

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 650, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1 Spieler (1 Sp./CD)
CD/HD:	412 MB/950 MB
Internet:	www.cartycoon-online.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 40,-
Hersteller:	Vectorcom/Fishtank Int.
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



Genre:	**Wirtschaftssim**
Testversion :	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**73 %**
Sound:	**64 %**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

47 %

» Ab in die Werkstatt: Im jetzigen Zustand sorgen zahlreiche Bugs für reichlich Frust und wenig Lust! «

Am Pott gekratzt

Besser spät als nie: Nachdem bereits die halbe Champions-League-Saison gelaufen ist, steht endlich das dazugehörige Computerspiel im Handel. Ob sich das Abdrücken der frischen Euro-Scheine für den Königsklasse-Kick lohnt?



Die Freistöße werden ähnlich wie bei Golfspielen mit drei Klicks ausgeführt.



Tooooooooooor! Juves Allesandro del Pierro bejubelt seinen ersten Champions-League-Treffer.



Auf dem falschen Fuß erwischt: Die Torhüter machen des Öfteren eine saudumme Figur.

Das offizielle Spiel zur laufenden Champions-League-Saison, in der sich im wahren Leben mit Schalke und Dortmund bereits die Hälfte der deutschen Mannschaften verabschiedet hat, bietet alle 32 Teams mit Original-Daten. So ganz aktuell sind die aber nicht, denn Borussias Goalgetter Amoroso kickt noch für Juventus Turin und bei Schalke 04 steht mit einem gewissen Christian Djordjevic ein Spieler in der Stammformation, der es in Bundesliga und Champions League in Wirklichkeit gerade einmal auf knappe 70 Spielminuten gebracht hat – na ja. Höhepunkt des Spiels ist der Champions-League-Modus, bei dem Sie die aktuelle Saison nachspielen dürfen. Alternativ können Sie ein Freundschaftsspiel starten und als nettes Extra mit allen bisherigen Pokalsiegern seit 1965 antreten – somit steht einem Vergleich der siegreichen Bayern-Truppe um Kaiser Franz von 1975 und dem letztjährigen Titelträger nichts mehr im Weg.

Schiri ans Telefon

Die Menüführung (ohne Maus!) ist recht umständlich geraten und auch auf dem Spielfeld bereitet die Steuerung einige Probleme. Pässe und Flanken kommen zwar meistens an, sind häufig aber pure Zufallsprodukte. Genauso wie die Schiri-Entscheidungen: Oftmals schaut der Pfeifenmann selbst dann weg, wenn der gegnerische Torhüter mitsamt des Balls ins leere Tor gegrätscht wird. Nach einiger Einarbeitungszeit wird das Gameplay zwar etwas durchschaubarer, Fragezeichen bleiben bei manch obskuren Spielzügen aber trotzdem. Mal vereitelt Ihr Torsteher eine 1.000-prozentige Chance, kurze Zeit später kullert ihm ein 30-Meter-Schüsschen durch die Hosenträger ... Und auch das lachhaft-taktische Verhalten der Mitspieler dürfte manchen Bundesligatrainer mit einem Herzinfarkt auf der Bank zusammensacken lassen. Wer sich mit solchen Macken abfinden kann, wird mit dem arcadelastigen Gekicke zwar seinen Spaß haben, es gibt aber wahrhaftig Besseres.

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Ohne dem durchaus unterhaltsamen und keinesfalls schlechten Spiel zu nahe treten zu wollen: Dem klangvollen Titel wird es nicht gerecht, ein passenderer Name wäre wohl „UI Cup – Season 2001/2002" gewesen. Der Realismus bleibt viel zu sehr auf der Strecke und für einen spaßigen Arcade-Kick ist das Ganze doch etwas zu komplex geraten. Wer eine gute FIFA-Alternative sucht, ist mit UEFA Challenge jedenfalls besser bedient!

UEFA Championsleague

Mindestens:	PII 333, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 800, 128 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur
Spielerzahl:	1-2 Spieler an einem PC
CD/HD:	549 MB/170-585 MB
Internet:	www.take2.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 40,-
Hersteller:	Silicon Dreams
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



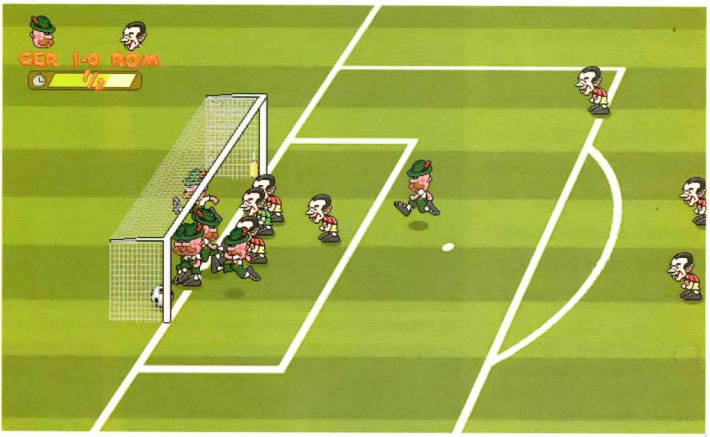
» Etwas zu unausgereifter Kick um den Thron der europäischen Fußball-Königsklasse – kein Volltreffer! «

Genre:	**Fußballspiel**
Testversion :	**Beta von Dez. 2001**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**69%**
Sound:	**75%**
Mehrspieler:	**64%**
Einzelspieler:	

64%

Als ob wir Fußballfans durch diese beschissene Winterpause nicht schon gestraft genug wären – aber dass man uns in der kickerfreien Dürreperiode auch noch mit solch einem ätzenden Spiel peinigt, ist ja wohl das Allerletzte!

Balla-Balla



Da ruckeln sie hin, da zuckeln sie vor und plötzlich, da ist der Ball im Tor! 1:0 für Seppl-Hut-Deutschland.

Aber betrachten wir das Ganze nüchtern. Die Rückseite der Packung lügt schon mal nicht: „Hier und jetzt haben Sie die Möglichkeit, endlich einmal ganz anders zu kicken!" Wie wahr! Erste Fehler schleichen sich jedoch im nächsten Satz ein: *Comic Kicker Europa* „besticht" nämlich keineswegs durch seine „putzige Comic-Grafik und bietet Ihnen somit" auch überhaupt nichts „Neues" – im Gegenteil. Die Grafik weckt Erinnerungen an längst vergangene C64-Zeiten, als man noch mit Datasette hantierte. Immerhin erscheinen hier im Gegensatz zur 20 Jahre alten „Brotkasten"-Konkurrenz alle „16 Mannschaften im individuellen" und dämlichen „Comic-Stil" auf dem tapetenbemusterten „Rasen". Die Briten mit Melone, die Niederländer zur großen Überraschung nicht mit Käse unterm Arm, sondern mit Holzschuhen an den Füßen. Und wir Deutschen? Na logo, in Bajuwarentracht mit Lederhose und Seppl-Hut – Gott, wie originell!

Waldmeisterlich

Weiter im Text: „Schnell und einfach steuern" Sie Ihre Mannen in der Tat über den vermeintlichen Rasen. Wie beim Goldenen Schuss geht es nur nach oben, unten, links oder rechts. Spieler wechseln klappt nicht so ganz und Schusstaste heißt wohl Schusstaste, weil man mit ihr nur schießen und nicht verteidigen kann. Logisch. Die grobkörnigen Kicker zuckeln stets von links nach rechts, schießen und treffen gelegentlich mal das Tor. Oder auch nicht. Das ist spannend. In einem hat die Packungsrückseite des Spielchens aber Recht: „Und wenn


Warum die Italiener graubärtig sind, weiß keiner, aber die türkischen Spieler (im Knäuel) freuen sich tierisch. Bis auf Ahmet, der lacht net.

Sie glauben, dass diese Comic-Kicker keine guten Fußballer sind, täuschen Sie sich gewaltig!". Stimmt: Nur das Spiel, in dem sie ihre Künste vollführen sollen, ist halt ein klein bisschen scheiße geraten.

Christian Sauerteig

Comic Kicker

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	P 266, 32 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Gamepad
Spielerzahl:	1-4 Spieler an einem PC
CD/HD:	36 MB/50 MB
Internet:	www.you-games.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 15,-
Hersteller:	Wihlborg/rondomedia
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



Genre:	Fußballspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Ungenügend
FFeedback:	–
Grafik:	7%
Sound:	3%
Mehrspieler:	5%
Einzelspieler:	

» Das Papua-Neuguinea der Fußballspiele überzeugt vor allem mit seinem hundsmiserablen Mehrspielermodus. «

3%

Kommentar



Christian Sauerteig

Merke: Wie Karl Moiks Mutantenstadl ist auch diese abartig schlechte Fußballsimulation höchstens im Delirium erträglich. Aber wirklich nur dann! Dazu nimmt man eine Flasche „Gut & Billig: Der Klare" und etwas Eistee, vermischt das Ganze und trinkt es innerhalb von 30 Minuten aus. Nun startet man Comic Kicker und hat eine Menge Spaß – versprochen und erbrochen! Dann legen Sie sich hin. Wenn Sie wieder aufwachen, können Sie sich gottlob an nichts mehr erinnern. Kann das die Lösung sein? Nein! Also: Finger weg vom Fusel und diesem Schrott!

Wer wird Millionär? 2. Ed.



Während in Günther Jauchs Fernsehshow schon munter um Euro geknobelt wird, dürfen Sie in der zweiten Edition des PC-Spiels noch bis zu einer Million virtuelle D-Mark einstreichen. Das geschieht erwartungsgemäß völlig regelkonform, also durch die Beantwortung von 15 aus 1.000 enthaltenen Fragen und den möglichen Einsatz von drei Jokern. Das Game wurde im Vergleich zum PC-Erstling etwas aufgepeppt, bekam ein paar neue Animationen, ein animiertes Publikum und die routinierte Moderatorenstimme von Arne Elsholtz (Synchronsprecher von Tom Hanks) verpasst. Die Sprüche von Elsholtz sind zum Teil ganz witzig („Schweißperlchen auf Ihrer Stirn?"), die Fragen ganz schön knackig – trotzdem erreicht das Spiel nicht ganz das Flair der TV-Show, dafür fehlen auf Dauer Abwechslung und Esprit, den Sie etwa bei *You don't know Jack* geboten bekommen. Für einen spaßigen Quizabend im Kreise Ihrer Familie oder Freunde taugt *Wer wird Millionär? 2* aber allemal.

Christian Bigge

Kommentar



Christian Bigge

Dank des PC-Spiels können Sie Ihr Wissen unter Beweis stellen, ohne zuvor eine teure 0190-Hotline anrufen zu müssen. Dafür gibt's hier aber auch nur virtuelle Märker, weshalb der rechte Adrenalin-Kick leider fehlt.

Wer wird Millionär? 2. Ed.

Mindestens:	P 166, 16 MB RAM
Sinnvoll:	PII 266, 32 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1-4 Spieler an einem PC
CD/HD:	490 MB/70-450 MB
Internet:	www.eidos.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 40,-
Hersteller:	Hothouse C./Eidos
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Solide Show-Umsetzung, leider ohne Jauchs geniale Kommentare, deshalb mit weniger Atmosphäre. «

Genre:	**Denkspiel**
Testversion :	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**57%**
Sound:	**79%**
Mehrspieler:	**70%**
Einzelspieler:	

65%

Elfenwelt



Elfenwelt – Abenteuer im Elfenland nennt sich die PC-Umsetzung des 1998 zum Spiel des Jahres gekrönten Brettspiels. In drei Spielvarianten mit je drei Schwierigkeitsgraden sammeln Sie als ein Bewohner des Elfenlandes Ortssteine, kämpfen gegen allerlei Monstertypen und ersteigern Transportmittel. Zusätzliche Bonusspiele, etwa der *Moorhuhn*-Klon „Elfenpfeil", sorgen für witzige Abwechslung bei dem insgesamt recht kurz geratenen Spiel. **tabu**

Mindestens: PII 233, 64 MB RAM, Win9x/2000
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Amigo/Vivendi Int.
Preis: Ca. € 30,-
Genre: Strategie
Grafik: 38% **Sound:** 35%
Mehrspieler: 46% **Einzelspieler:**

44%

Scrabble



Buchstaben-Steinchen ziehen, sich das Gehirn zermartern und für entdeckte Wörter Punkte kassieren – der übliche Ablauf von *Scrabble*, dem abendfüllenden Brettspiel, das nun in der PC-Umsetzung Einzug auf Ihren Heimrechner hält. Bis zu vier Ratesüchtige können sich in drei Modi (die Originalversion, Anagramm und Rätselrunde) auf sechs optisch verschiedenen Boards beweisen. Ein unterhaltsamer Zeitvertreib für die Mittagspause. **tabu**

Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win9x/2000/NT
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Mattel/Ubi Soft
Preis: Ca. € 25,-
Genre: Denkspiel
Grafik: 48% **Sound:** 43%
Mehrspieler: 55% **Einzelspieler:**

49%

Atrox



Atrox ist ein typischer *StarCraft*-Klon, die Softwareschmiede Joy Max hat sich recht ungeniert bedient: Die drei verfeindeten Rassen ähneln den Protoss, Terranern und Zerg, die zwei Ressourcen entsprechen ebenfalls denen aus *StarCraft*. Spielweise und Grafikstil sind identisch, aber immerhin bietet *Atrox* eine Auflösung von 800x600 Bildpunkten. Größte Spielspaßbremsen sind der überzogene Schwierigkeitsgrad und die schlechte Übersetzung. **ag**

Mindestens: PII 300, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Joy Max/Shoe Box
Preis: Ca. € 35,-
Genre: Echtzeitstrategie
Grafik: 59% **Sound:** 53%
Mehrspieler: 62% **Einzelspieler:**

46%

Erotica Island

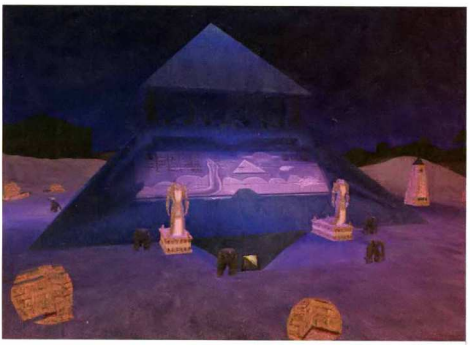


Als Playboy Reggie Rich stürzen Sie mit Ihrem Hubschrauber auf *Erotica Island* ab und dürfen „das Eiland der Lust" erst dann wieder verlassen, wenn Sie alles beglückt haben, was nicht bei drei auf der nächsten Palme ist. Haben Sie eine Insel-Schönheit rumgekriegt, wartet zur Belohnung ein Pseudo-Geschlechtsakt-Comic-Filmchen auf Sie, was den Trashfaktor – und nur den – noch einmal deutlich anschwellen lässt. **cs**

Mindestens: PII 333, 64 MB RAM
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Redfire/CDV
Preis: Ca. € 30,-
Genre: Adventure
Grafik: 34% **Sound:** 16%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:**

22%

EverQuest Shadows of Luclin



Der riesige Tempel der Shissar in The Grey: Vier Golems bewachen den Eingang zur Pyramide.

Seit Anfang Dezember ist die Erweiterung *Shadows of Luclin* verfügbar: Die zusätzliche Rasse und die neue Klasse (Vah Shir und Beastlord) sind nur Beiwerk. Im Mittelpunkt stehen die 28 Zonen von Luclin; Städte, Dungeons und Außenzonen voll fremder Monster, die dank der neuen Grafik-Engine eine grandiose Optik bieten – vorausgesetzt, Ihr Rechner erfüllt die hohen Hardwareanforderungen. Das Add-on verursachte aber auch etliche technische Probleme. Selbst Ende Dezember musste Verant im Schnitt noch alle zwei Tage nachbessern. Davon abgesehen sind in der Verkaufsversion zwei wichtige Bestandteile nicht enthalten, sondern sollen erst per Update nachgereicht werden: Der Basar als Handelszentrum und die neu gestaltete Spieloberfläche fehlen. Doch auch so ist *SoL* ein erstklassiger Zeitvertreib, wenn auch die Mängel den Spielspaß leicht trüben.

Alexander Geltenpoth

Kommentar



Alexander Geltenpoth

SoL ist umfangreicher als das Hauptspiel und vorherige Add-ons. Bugs und bislang fehlende Spielinhalte sind aber sehr unschön. Eine sorgfältigere Testphase und spätere Veröffentlichung hätten SoL gut getan.

EverQuest

Mindestens:	PII 400, 256 MB RAM, Win98/2000
Sinnvoll:	PIV 1400, 512 MB RAM, GeForce3
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	2000 Sp. Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.800 MB/1.800 MB
Internet:	www.everquest.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 40,-
Hersteller:	Verant/Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Ein großartiges Spielerlebnis, zumindest sobald die zahlreichen Bugs behoben sind. «

Genre:	Online-Rollenspiel
Testversion :	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	90%
Sound:	80%
Einzelspieler:	–
Mehrspieler:	

87 %

F/A-18 Precision Strike Fighter



F/A-18 Precision Strike Fighter ist eine Neuauflage der uralten Flugsimulation *F/A-18 Hornet Korea*. Änderungen zur alten Version suchen Sie ebenso vergebens wie ein gedrucktes Handbuch. So schlagen Sie sich mit einer mangelhaften Steuerung und einer elektronischen Anleitung herum, in der obendrein die Auflistung der Tastaturbefehle fehlt. Die Grafik sieht trotz Unterstützung aktueller Grafikkartenschnittstellen nach wie vor dürftig aus. **bb**

Mindestens:	PII 233, 64 MB, Win98/Me/2000
Technik:	Direct3D, OpenGL, DirectSound
Hersteller:	Graphsim/THQ
Preis:	Ca. € 33,-
Genre:	Simulation
Grafik:	40% **Sound:** 55%
Mehrspieler:	55% **Einzelspieler:**

41 %

Power Rangers Time Force



Die Power Rangers in ihren bunten Gymnastikanzügen rauben Ihnen nun auch auf dem PC den letzten Nerv. In fünf anspruchslosen Arcade-Spielchen schwingen Sie Ihre Superhände und -füße wie Jackie Chan mit einer Darmverstopfung und retten so die Welt vor bösen Mächten. Trotz massig Strumpfhosenaction öden die Mini-Abenteuer, die allesamt Klons bekannter Klassiker wie *Snake* und *Memory* darstellen, nach kürzester Zeit an. **tabu**

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Hersteller:	Saban/THQ
Preis:	Ca. € 28,-
Genre:	Spielesammlung
Grafik:	20% **Sound:** 30%
Mehrspieler:	– **Einzelspieler:**

15 %

Crazy Factory



Als stolzer Besitzer einer heruntergekommenen Fabrikanlage entwickeln Sie in *Crazy Factory* abgefahrene Produkte wie Inline-Skates mit Düsenantrieb und versuchen, mit einer ausgeklügelten Marketingstrategie der Konkurrenz davonzufahren. Wer sich von der unübersichtlichen, isometrischen 2D-Comicgrafik und der umständlichen Benutzerführung nicht abschrecken lässt, erwirbt mit *Crazy Factory* eine noch überdurchschnittliche WiSim. **bb**

Mindestens:	P 200, 64 MB, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Monte Cristo/Ubi Soft
Preis:	Ca. € 40,-
Genre:	Wirtschaftssimulation
Grafik:	58% **Sound:** 50%
Mehrspieler:	57% **Einzelspieler:**

60 %

Ploing 2



Mit *Ploing! 2* geht ein *Break-Out*-Klon ins Rennen, der mit 50 Levels aufwartet. Neben der altbekannten Kugelschlacht, bei der Sie wild umherballernd Plattformen ins Nirwana befördern, bedienen Sie sich jetzt futuristischer Waffen und nutzen Gravitationsfelder. Auch wenn zusätzliche Bonusspiele (wie Weltraum-Memory) für genügend Abwechslung sorgen, dämpfen der hohe Schwierigkeitsgrad und die ungenaue Steuerung die Motivation. **tabu**

Mindestens:	PII 266, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Surricate Software/Astragon
Preis:	Ca. € 16,-
Genre:	Geschicklichkeit
Grafik:	38% **Sound:** 36%
Mehrspieler:	– **Einzelspieler:**

55 %

Impressum

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

Anschrift des Computec Abo-Service
Computec Abo-Service PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 0451/4906-700
Fax: 0451/4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

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

Redaktion
Chefredakteur
Christian Bigge (V.i.S.d.P.)

Stellvertreter des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Redaktion
Benjamin Bezold, Tanja Bunke, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Christian Sauerteig

Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Ltg.), René Brehme, Jasmin Sen

Redaktion Hardware
Bernd Holtmann

Redaktionsassistenz
Sascha Pilling

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

Layout
Roland Gerhardt, Carola Giese, Hansgeorg Hafner, Florian Hannich, Gisela Müller

Video-Abteilung
Michael Schraut (Ltg.), Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek

Bildredaktion
Albert Kraus

Textredaktion
Michael Ploog

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

Titel: © COMPUTEC MEDIA
Fotograf: Thomas Riese
Gestaltung: Gisela Müller

Verlag
COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
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),
Jeanette Haag

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action CD: € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC Action DVD: € 55,20
(Ausland € 68,40)

Abo-Service:
Computec Abo-Service PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 0451/4906-700
Fax: 0451/4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

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: € 64,20
PC Action DVD: € 64,20

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

Anzeigenkontakt
COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH

Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: +49-911/2872-340
Fax: +49-911/2872-241
E-Mail: info@computec.de
Web: www.computec.de

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

ANZEIGENVERWALTUNG:
Wolfgang Menne (-144)
Ina Schubert (-346)

ANZEIGENDISPOSITION:
Andreas Klopfer
Anca Stef anca.stef@computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 15 vom 1.10.2001

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
Verkaufte Auflage III. Quartal 2001: 97.467 Exemplare

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

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

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem
PCgames PLAYZONE N-ZONE Xbox Zone PSG Hardware MCV

Die PC ACTION 3/2002 erscheint am 20. Februar 2002

Spielerforum

Operation Flashpoint — Seite 100



Der Kampf um Kolgujev ist neu entbrannt und diesmal steckt unsere Redaktion mittendrin im Schlamassel. Bitte unterstützen Sie doch General Bigge und seine Truppe gegen die finsteren Machenschaften von Ober-Miesling Fränkeljev! Außerdem auf der CD: die Kampagne The Radioman mit satten zehn Missionen.

Unreal Tournament — Seite 96



Im *UT*-Mod *Jailbreak* schlüpfen Sie in die Haut eines Polizisten, der jede Menge schräge Vögel hinter schwedische Gardinen verfrachten muss. Dummerweise versuchen einige Finsterlinge permanent, ihre eingelochten Brüder wieder zu befreien. Wir wünschen viel Spaß bei der actionreichen Ganovenjagd.

Inhalt

Actionspiele **98**
Die Gewinner-Map aus dem Serious-Sam-Wettbewerb: Hatshepsuts Garden, Nahkampf-Mod für Serious Sam wird entwickelt, Maps und Ligen zu Return to Castle Wolfenstein (dt.) im Anmarsch, Mods zu Aliens vs. Predator 2, neue Solo-Kampagne zu Red Faction

Age of Empires 2 **108**
Was der neue Internet-Pass NET Passport für Age-of-Empires-Spieler bedeutet, Microsofts Gaming Zone im neuen Gewand, Tribok, Belagerungskanone und Belagerungsramme im Vergleich

Black & White **101**
Endlich möglich: selbst erstellte Karten mit dem Map Manager internetfähig machen, die Trainingskarte für Kreaturen von Fat Omen

Diablo 2 **106**
Zum Abschluss unseres Diablo-2-Spielerforums blicken wir noch einmal zurück auf eineinhalb Jahre Metzelspaß im Internet.

Die Siedler 4 **109**
Neues Balancing dank der Mission-CD Die Trojaner, die Auswirkungen des neuen Patches, drei neue Karten von unserem „Mapper des Monats" Matthias Kaffenberger

E-Sport **102**
Auf den World Cyber Games (WCG) und den CPL World Championships (CPL WC) wurden die besten Onlinesportler der Welt gekürt und Preisgelder in Höhe von fast 500.000 Dollar ausgespielt

Half-Life & Counter-Strike **92**
Der dritte Teil des Mods Vampire Slayer, erste Infos und Bilder zu Counter-Strike 1.4, das Anti-Cheattool PunkBuster, Neues zur Betaversion des Mods Sven-Coop, Action Half-Life Beta 5, Droht das Ende von Half-Life?

LAN-Partys **104**
Neuer Weltrekord im Dauerzocken, die Gigahertz-LAN X in Bruchsal, endlich gewählt (;-?): Mister und Mrs. LAN-Party, Die kommenden LAN-Highlights: CI-Max III (Mannheim), gXp3:arena (Göttingen), DB:pu (Hanau), LANarena 2 (Wolfenbüttel)

Need For Speed **110**
Der neue Hockenheimring von Snake-Cobra, neue Wagenmodelle verfügbar

Operation Flashpoint **100**
Spezielle Version von OPF wird zum Training von US-Marines eingesetzt, die PCA-Spezialkampagne, das Mod-Projekt Real Conflict nähert sich der Betaphase

Unreal Tournament **96**
UT als Flugsimulator? Der Mod Air Fight macht's möglich. Bullet Time auch für UT, die Strike-Force-Version 1.65, der Mod Jailbreak

Auf der Cover-CD

Actionspiele
Zwei neue Solo-Kampagnen zu Red Faction, Serious-Sam-Patch v1.05 und Karte Hatshepsuts Garden, Einzel- und Mehrspieler-Patches zu Aliens vs. Predator 2

Black & White
Der Online Map Manager, Fat Omen's Trainingscamp für Kreaturen, drei neue Wallpaper zum offiziellen Add-on Creature Isle

Diablo 2
Die umfangreichen Kalkulatoren von www.diablo2.de

E-Sport
Die zwei CPL-Counter-Strike-Maps de_clan1_mill und de_clan2_fire, vier Counter-Strike 1.3-Demos, zwei Unreal Tournament-1on1-Demos

Half-Life & Counter-Strike
Vampire Slayer 3.0, Milk-Pack – das Spezialpaket für Counter-Strike, Counter-Strike-Demo vom zweifachen Deutschen Meister mTw.GameOnlineIcRackeN

Die Siedler 4
Drei neue Karten für fröhlichen Siedelspaß, Patches für alle Versionen und für das Trojaner-Add-on

LAN-Partys
Bilder vom Weltrekord im Dauerzocken und der Gigahertz-LAN X

Need For Speed
Die Betaversion des Hockenheimrings, der auf Wunsch die erste Rennstrecke von NfS4 ersetzen kann, drei neue Automodelle: 935 TT „Moby Dick", Seat Ibiza Cupra, Passat Kombi

Operation Flashpoint
Das PCA-Special mit drei neuen Missionen für OPF, Winter-Kolgujev v1.1, The Radioman: komplette Kampagne mit zehn Missionen, zwei weitere Missionen: Red Storm und Spielplatz

Unreal Tournament
Dank des Mods Jailbreak spielen Sie mit UT Räuber und Gendarm, außerdem liefern wir Ihnen frei Haus zwei neue Deathmatch-Karten

Half-Life & Counter-Strike



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

Michael Schmidt alias mTw.pca|Speiky
19 Jahre, Schüler aus Hamburg
www.cs-today.de
E-Mail: Speiky@gmx.de ICQ: 30871489

„Ich wünsche allen Half-Life-Fans ein frohes neues Jahr und hoffe auf das baldige Erscheinen von Counter-Strike 1.4. In diesem Sinne, Ihr Mr. Spielerforum, mTw.pca|Speiky"



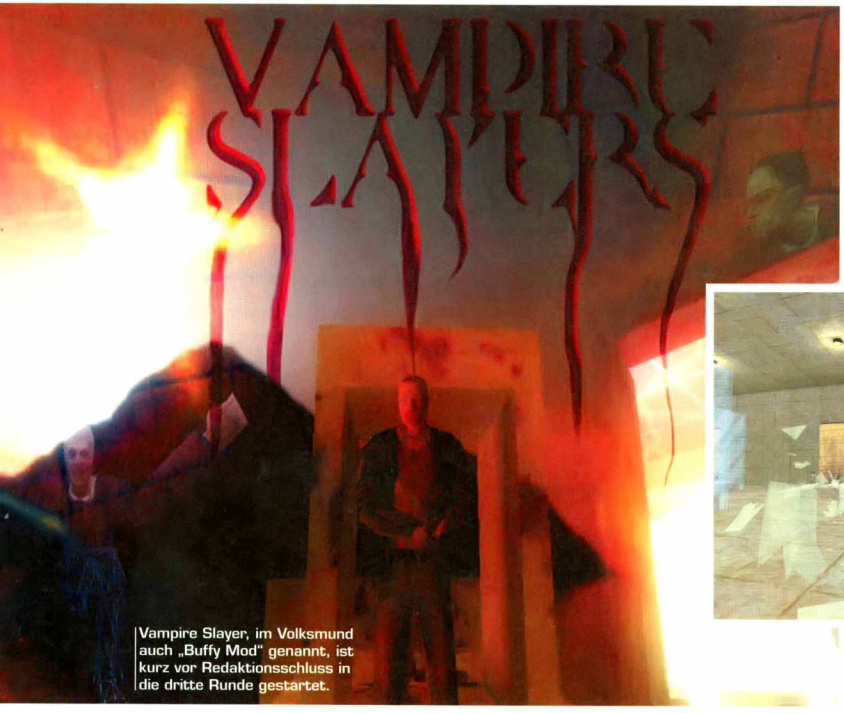
Kennen Sie dieses Szenario? Genau! Sehr schön nachgestellt aus dem Film Blade. Es ist aber nicht Wesley Snipes, sondern ein Vampir, der Sie per Sprungangriff attackiert.

Vampire Slayer

Am 18. Dezember erschien der lang erwartete dritte Teil des Mods *Vampire Slayer*. Chapter III enthält neue Karten und Models, bietet Bugfixes und einige weitere Features. Die neue Version ist wirklich ein „Muss ich haben"-Werk. Wir haben das Spiel für Sie unter die Lupe genommen. *Vampire Slayer* ist ein Mehrspieler-Mod, den Sie nur über das lokale Netzwerk oder das Internet spielen können. Die Parteien teilen sich in Vampire und in Vampirjäger auf. Wie hätte es auch anders sein sollen?

Sie als Blutsauger

Auf der Seite der Vampire haben Sie drei Charaktere zur Auswahl. Als Blutsauger können Sie zu einem Angriffssprung ansetzen. Damit hetzen Sie wunderbar flink durch die Gänge der Levels, wesentlich schneller, als es mit normalem Laufen möglich wäre. Die Hopser funktionieren per so genanntem „Duckjump", also durch gleichzeitiges Drücken der Tasten „Ducken" und „Springen". Wenn es Ihnen gelungen ist, einen Ihrer Widersacher zu erlegen, vergessen Sie nicht, ihm ein wenig Blut abzuzapfen! Sie erlangen dadurch Lebensenergie.



Vampire Slayer, im Volksmund auch „Buffy Mod" genannt, ist kurz vor Redaktionsschluss in die dritte Runde gestartet.



In der Bibliothek stehen alte Schriftrollen. Wie Sie dem Leiter erklären, warum Sie die Einrichtung zerlegt haben, überlassen wir Ihnen.

Sie als Jäger

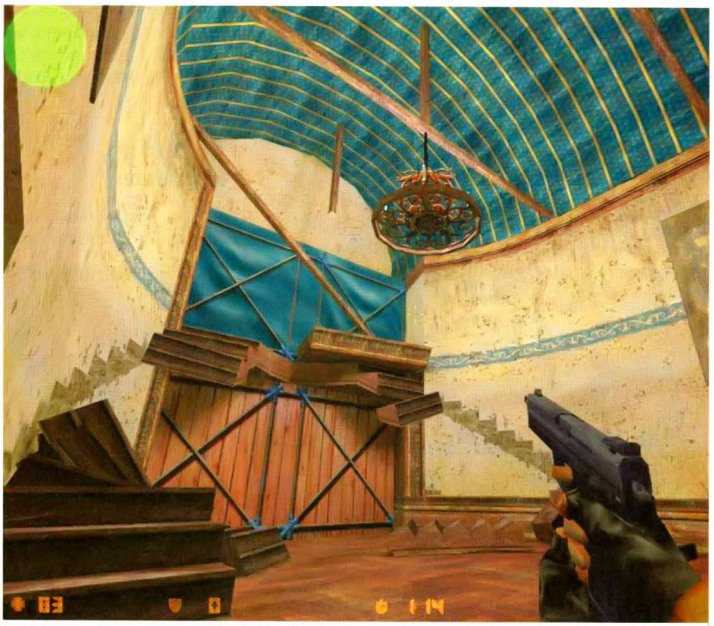
Der Vampirjäger besitzt drei Waffen. Ihr Vorteil liegt ganz klar darin, dass Sie sich im Sonnenlicht (sofern vorhanden) frei bewegen können. Sie sollten darauf achten, dass Sie, nachdem Sie einen Vampir zur Strecke gebracht haben, ihm mit einem Holzpflock den Rest geben. Sollten Sie dies nicht tun, steht er wenige Sekunden später wieder vor Ihnen – böse Überraschung! Installieren Sie *Vampire Slayer* direkt von unserer Cover-CD. Mehr Information finden Sie unter www.planethalflife.com/vampire. Viel Spaß mit dem Mod der Superlative!



Die nur scheinbar nette Dame kann Sie Kopf und Kragen kosten – sehen Sie zu, dass Sie die Tussi abknallen oder Land gewinnen!

Counter-Strike 1.4

Neue Screenshots gibt es von *Counter-Strike 1.4*. Zu sehen sind zwei neue Karten. Sie stammen von keinen Geringeren als Chris Ashton und Ido Magal und sind schon deshalb viel versprechend. Aber auch die Liebe zum Detail fällt ins Auge. In Sachen *Firearms* hat sich ebenfalls etwas getan. Neue Bilder zeigen, dass die künftige Version 3.0 so gut wie fertig ist und anscheinend nur



CS 1.4: Die prächtige alte Kathedrale scheint verlassen. Trotzdem riecht es förmlich nach Ärger. Wir tasten uns Stück für Stück voran.

Auf CD-ROM

Vampire Slayer 3.0

Der Buffy-Mod geht in eine neue Runde. Die aktuelle Version haben wir für unsere Leser auf die Silberscheibe gepresst.

vsv3.exe

Spezial-Pack für CS (Update)

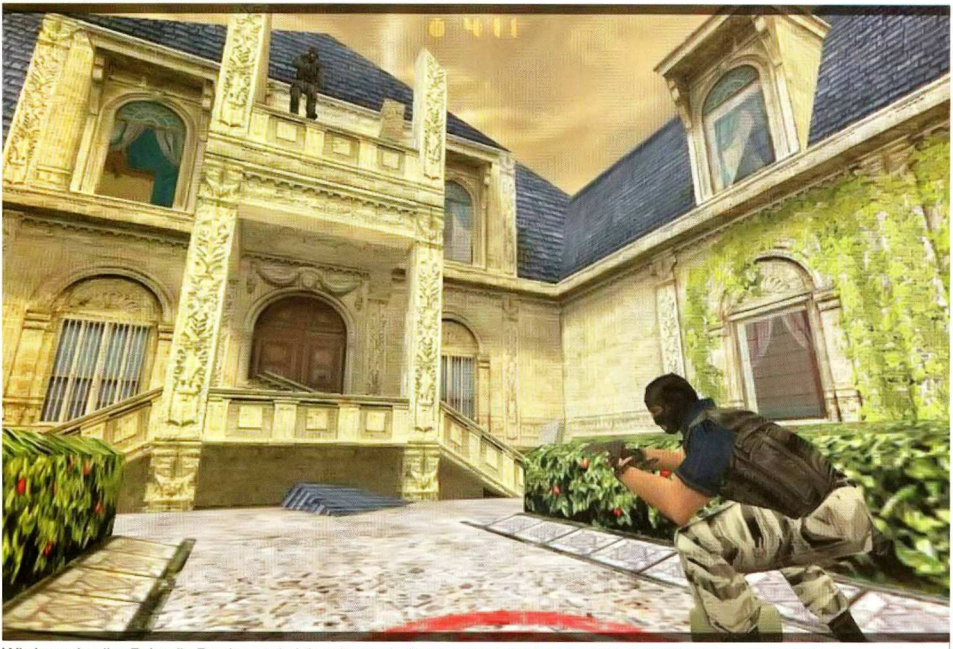
Das Milk-Pack hat sich in den vergangenen Wochen drastisch erweitert. Installieren Sie die neue Version direkt von unserer CD!

milkpack1.2-FIXED.exe

Demo – Teil 2

Und wieder haben wir eine Demo vom zweifachen deutschen Meister mTw.GameOnlineIcRackeN auf der Cover-CD. Schauen Sie dem Profi noch einmal über die Schulter!

pub.exe



Wir legen in aller Ruhe die Bombe – scheinbar. Denn ein Counter-Terrorist (oberer Bildrand) hat uns bereits erspäht.

Tipps für den Download

Counter-Strike: CsCentral veröffentlicht Map-Pack

Download Mirror: www.cscentral.com/maps/mappacks/cscmappack.php

Ohne große Ankündigung hat die große amerikanische CS-Fanseite CsCentral (www.cscentral.com) ein Map-Pack der Sonderklasse veröffentlicht.

Poke646: Beta-Version fertig!

Download Mirror: www.poke646.com

Wie Sie auf der offiziellen Poke646-Homepage lesen können, hat der Einzelspieler-Mod den Beta-Status erreicht. Die inoffizielle Version wird jetzt an alle Testpersonen ausgeliefert, die sie auf Fehler überprüfen. Läuft alles wie geplant, können Sie nach Aussagen des Entwicklerteams dieser Tage mit einer Veröffentlichung rechnen.

noch Feinarbeit betrieben wird. Bleibt abzuwarten, inwieweit sich der Mod gegen die große Konkurrenz von *Frontline Force* und *TaskForce* durchsetzt.

Aus für Cheater?

Das PunkBuster-ähnliche Anti-Cheattool Paladin ist in der ersten Beta-Version erschienen. Anders als bei PunkBuster erfolgt das Downloaden der Updates automatisch. Es wird sich zeigen, ob die Community die Anti-Cheatsoftware annimmt. Jedenfalls erkennt sie laut Aussage der Entwickler zurzeit alle verfügbaren Cheats. Das Aus für Schummler? Hoffen wir mal das Beste.



Die Oberflächenstrukturen von Wänden und Boden sind sehr detailliert. Chris Ashton und Ido Magal haben ganze Arbeit geleistet.



Firearms: Wir schrauben den Schalldämpfer auf unsere Beretta, damit wir vom Gegner nicht so einfach lokalisiert werden können.



Sven Coop: Yeaaaaah, wir haben den Hubschrauber mit dem Raketenwerfer vom Himmel ge-

Gemeinsam stark!

Sven Viking hat wieder an seiner Webseite zum *Sven Co-op*-Mod gearbeitet. Nun können Sie die vor allem von Mappern lang ersehnte .fgd-Datei der öffentlichen Betaversion herunterladen. Sven erklärte, dass er nun nur noch auf die Arbeiten anderer Mitarbeiter warte, dann könne das Spiel erscheinen. Bei diesem treten Sie als Team gegen Monster und andere Gegner an. Schauen Sie einfach mal auf der Seite www.svencoop.com vorbei, um auf dem Laufenden zu bleiben. Selbstverständlich bleiben wir auch mit dem Spielerforum dran und versuchen, den viel versprechenden Mod mit auf die nächste Cover-CD zu packen.

Action Half-Life

Pünktlich zum neuen Jahr sind frische Nachrichten auf der Homepage zum Mod *Action Half-Life* aufgetaucht. Im Statusreport werden so ziemlich alle Themen angesprochen, die für eine neue geplante Beta entscheidend sind. Unter anderem betrifft es Waffenbalance, Karten, Models und neue Features. Die nächste Beta heißt übrigens Beta 5, da so viele Sachen geändert werden, dass es keine simple Bugfix-Version ist. Der Erscheinungstermin steht noch nicht fest. Wir halten Sie aber auf dem Laufenden.

TaskForce verschoben!

Traurig, aber wahr: Wir müssen unseren Lesern mitteilen, dass sich der Erscheinungstermin von *TaskForce* noch einmal verschoben hat. Fakt ist, dass sich die neue Version voraussichtlich erst nächsten Monat mit auf der PC-Action-Cover-CD befindet. Wer sich bis dahin die Zeit vertreiben will: Unter www.teamarena.de/taskforce/trailer.zip gibt es einen netten Trailer! Noch eine Anmerkung: Die Version, die wir auf dem Silberling der Ausgabe 1/2002 hatten, war eine frühe Alpha-Version und demonstrierte nur in Ansätzen, wie stark der Mod vermutlich wird. Wir freuen uns jedenfalls auf das fertige Spiel!

Half-Life bald tot?

Wird *Half-Life* in naher Zukunft von einem anderen Spiel abgelöst? Zu diesem Thema haben wir auf www.halflife.de einen interessanten Artikel von Caboto gefunden, den wir Ihnen nicht vorenthalten wollen. Lesen Sie selbst, was ein eingefleischter *Half-Life*-Fan über sein Lieblingsspiel zu sagen hat.

Kann sich ein Spiel noch länger halten, das inzwischen gut drei Jahre auf dem Buckel hat? Allgemein bekannt ist, dass *Half-Life* (inklusive seiner gesamten Modifikationen) das Spiel ist, das am meisten im Internet gespielt wird. Selbst *Unreal Tournament* oder ein indizierter Titel von id Software schafften es nicht, *Half-Life* in der Gunst der Online-Zocker zu überholen. Wenn wir uns die Zukunft betrachten, werden sie dies auch nicht tun. Zunächst sollte man sich fragen, warum *Half-Life* nach drei Jahren immer noch so beliebt ist. Dies liegt ganz klar an den Mods. Jeder, der im Internet spielt, hat sicher schon mal einen Mod für *Half-Life* gespielt. Und wenn wir uns die momentanen Projekte der Mod-Entwickler anschauen, wird sich daran auch nicht viel ändern. Es sind so viele Spiele in Arbeit, dass man nicht mal mehr einen Überblick darüber hat. Das ist für einen Titel kein Nachteil, denn so bleibt er jahrelang im Gespräch.

Wenn Sie sich aber mal alle anderen neuen Spiele angucken, die nächstes Jahr noch kommen sollen, könnte es eng werden. Allein durch *Return to Castle Wolfenstein* gab es sicher „Überläufer" und wenn erst einmal *Medal of Honor* in den Läden steht, wird sich da auch noch etwas tun. Durch Spiele wie *Halo* und *Unreal 2* könnte *Half-Life* auch den Kürzeren ziehen und somit bald nicht mehr das am häufigsten gespielte Mehrspielerspiel sein. Dies sind natürlich alles Spekulationen. Aber was wird sicher passieren? Das kann keiner in einer so schnelllebigen und launischen Community sagen. Was wir uns sehr gut vorstellen könnten, ist zum Beispiel, dass mehrere Mods eingestellt und für ein anderes Spiel programmiert werden. Und dass *Counter-Strike: Condition Zero* viele Spieler anzieht, so dass *CS* langsam, aber sicher abgelöst wird.

Und was wird *Half-Life 2* und *Team Fortress 2* alles verändern? Wie schon weiter oben angesprochen, denken wir, dass viele Mods unter anderem halt für *HL 2* „umprogrammiert" werden. Die Vorteile liegen klar auf der Hand. Valve wird sicher wieder versuchen, der Community so gut wie möglich Unterstützung zu bieten. Dadurch hätten sie dann das zweite Spiel, das sich länger hält als normal – ebenso, wie *Team Fortress 2* eine Menge der Leute „abwirbt", die momentan *Team Fortress Classic* spielen. Was zum großen Teil auch nur Vorteile mit sich bringt, da *TF 2* einen besseren Netcode, schönere Grafik und wahrscheinlich besseres Teamplay haben wird.

Das klingt jetzt so, als ob sich alles von einem Tag auf den nächsten ändern wird. Doch dies ist sicher nicht so. Es wird wohl noch ein paar Jährchen dauern, bis *Half-Life* komplett von der Bildfläche verschwunden ist. Fazit: Sie sollten sich zwar langsam darauf einstellen, das Spiel bald nicht mehr so häufig zu sehen. Doch bis dahin geht noch einige Zeit ins Land.

(Quelle: www.halflife.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.pcsPuReSteeL
28 Jahre; Student aus Hagen
http://www.planetmtw.de
E-Mail: puresteel@mtw-clan.de

„Bei den ersten World Cyber Games in Korea setzte sich shuuk^Gitzzz erfolgreich im UT-Turnier durch und kam mit einem stattlichen Preisgeld von 20.000 Dollar im Gepäck zurück. Da hat ein Deutscher der Welt gezeigt, wo in UT der Hammer hängt."



Dass David Münnich als Leveldesigner schon eine feste Größe ist, unterstreicht auch sein neues Werk DM-Oiga][. In der klein gehaltenen Map mit altertümlichem Szenario warten heiße Gefechte.

Air Fight

Wollten Sie nicht schon immer frei wie ein Vogel durch die Luft fliegen? Das Airfight Team um Vincent „Vahl" Joyau hat wohl den skurrilsten Mod entwickelt, den die *Unreal Tournament*-Welt jemals gesehen hat. Dank *Airfight UT* werden Sie der König der Lüfte. Es macht aus *Unreal Tournament* einen actionbetonten Flugsimulator. Die F14 Tomcat und die MIG 29 Fulcrum sind nur zwei von zahlreichen Kampfjets, die Sie steuern können. Gespielt werden Ego-Shooter-typische Spielmodi wie Deathmatch oder auch Capture the Flag, nur dass Sie im Cockpit eines Jägers sitzen und gegnerische Piloten vom Himmel holen oder sich gegen die vom Computer gesteuerten Bodeneinheiten zur Wehr setzen. Falls Sie schon immer die Flagge des Gegners mithilfe einer F16 ent-



Wie in dieser Szene treffen Sie in DM-Oiga][häufig auf mehrere Gegner gleichzeitig. Die geringe Größe des Levels sorgt für hitzige Feuergefechte und nervenaufreibende Verfolgungsjagden.



Spielen Sie doch mal virtuell Räuber und Gendarm: Hier wird gerade in einer gotisch angehauchten Jailbreak-Map ein Feind mit einem gezielten Schuss direkt in den Knast befördert.

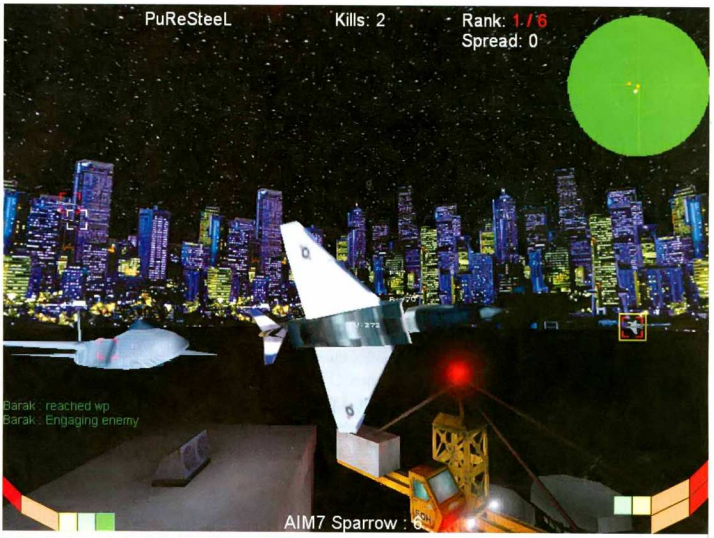
wenden wollten, besuchen Sie die Webseite von Airfight UT www.planetunreal.com/airfight).

Gefängnisausbruch

Der *UT*-Mod *Jailbreak* lässt sich am ehesten mit „Räuber und Gendarm" vergleichen. Ziel ist es, alle gegnerischen Teammitglieder in den Knast zu bringen. Sobald Sie Ihren Kontrahenten fraggen, wandert dieser unverzüglich hinter schwedische Gardinen. Damit eine Runde nicht allzu schnell beendet ist, haben die noch frei herumlaufenden Spieler im Team die Möglichkeit, ihre Kameraden zu befreien. Hierzu müssen verschiedene Auslöser im Level gefunden und aktiviert werden. Sobald Sie wieder auf freiem Fuß sind, nehmen Sie aktiv am Geschehen teil und können Ihrerseits den Gegner ins Kittchen befördern. Weitere Spielkarten und Mods zu Jailbreak finden Sie auf www.daikiki.com.

Bullet Time

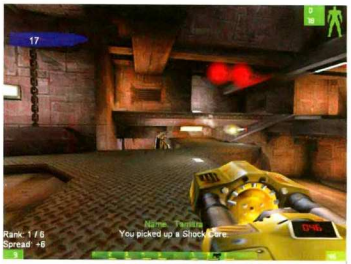
Sicherlich ist Ihnen seit dem Kinofilm *Matrix* und einem indizierten Spiel von Remedy der Zeitlupeneffekt in heißen Feuergefechten bekannt. Exors Unrealscripts haben einen kleinen Mutator namens Bullet Time geschrieben. Dieses Add-on für *Unreal Tournament* verleiht Ihrer Spielfigur den bekannten Zeitlupeneffekt. Per Tastendruck laufen die Ereignisse auf dem Bildschirm extrem langsam ab, was Ihnen die Möglichkeit gibt, sich in bestimmten Situationen den nötigen Überblick zu verschaffen und den Widersacher ohne größere Probleme zu erledigen. Je größer Ihre Abschussliste ist, desto länger können Sie die Zeit beeinflussen. In künftigen Versionen soll es sogar möglich sein, die Flugbahn von Projektilen zu verändern. So können Sie dann Geschosse Ihrer Kontrahenten postwendend zurückschicken oder einfach in der Luft anhalten. Den 50 Kilobyte kleinen Mod erhalten Sie unter http://exorcist.gamepoint.net.



Luftgefechte mit Airfight UT: Unsere F16 versucht der gegnerischen MIG 29 zu entwischen.



Airfight UT: Capture the Flag einmal anders! Erbeuten Sie die gegnerische Flagge mit einem Düsenjet und machen Sie sich anschließend mit Mach 2 aus dem Staub.



Auch mit DM-Verdana zeigt David Münnich, wie schön UT-Maps sein können. Der feindliche Bot feuert gerade eine Rakete ab und bemerkt nicht, dass wir uns von hinten nähern.

Strike Force Update

Vor kurzem wurde die neue *Strike Force*-Version 1.65 für *UT* veröffentlicht. Neben einigen neuen Modellen sowie überarbeiteten Spielmodellen wurde vor allem ein Anti-Cheat-Schutz implementiert, der dafür sorgen soll, dass sich kein Spieler mehr durch Schummeln einen Vorteil verschafft. Zu den bereits vorhandenen Wummen gesellen sich noch ein paar weitere. Neben dem Colt M16 und dem Scharfschützengewehr Widow Maker befinden sich nun auch Rauchgranaten im Waffenarsenal. Ferner haben die Macher dem Update sieben neue Spielkarten spendiert und für ein erhöhtes Maß an Realismus an den Umgebungsgeräuschen gesorgt. Das umfangreiche Update schlägt dafür mit einer Downloadgröße von 55 Megabyte zu Buche.

Außerdem

/// Nalicity, die **größte Unreal-Tournament-Mapsammlung** im Netz, ist umgezogen. Sie finden das Map-Archiv nun unter http://nalicity.beyondunreal.com. /// Unter www.modmod.net/~dbut können Sie sich einen neuen, rund fünf Megabyte großen **Dragonball-UT-Trailer** herunterladen. Schauen Sie sich an, wie weit die **Superhelden Goku, Gohan und Krillin** schon gediehen sind. /// Auch in dieser Ausgabe wurden die Files von Danny (www.planet-multiplayer.de) für Sie im Netz gesucht. ///

Auf CD-ROM

DM-DigaIt
1on1-Deathmatch-Karte von David Münnich
DM-DigaIt.exe

DM-Verdana
Eine weitere, für zwei bis vier Spieler geeignete Deathmatch-Map von David Münnich
DM-Verdana.exe

Jailbreak
Spielen Sie Räuber und Gendarm mal virtuell und proben Sie mit dem Mod den Gefängnisausbruch.
UTJB.exe

Actionspiele



Lars Ruckpaul ist als Admin von Planetquake.de täglich in der Online-Szene unterwegs. An dieser Stelle wird er Sie jeden Monat über Trends, Maps und Mods der beliebtesten Actionspiele informieren.

Lars Ruckpaul alias havox
18 Jahre, Schüler aus Bornhöved
http://www.planetquake.de
E-Mail: havox@planetquake.de

„Auch die letzten Kritiker sollten eigentlich von der super RTCW-Action beeindruckt sein. Doch wäre RTCW mit neuen, spannenden Custommaps und Mods nicht noch besser?"

Auf CD-ROM

Aliens vs. Predator 2
Englischer Retail-Patch auf 1.0.9.3, Singleplayer-Patch auf v#1
avp2_en_093.exe, avp2_en_sp1.exe

Red Faction
Zwei Solo-Kampagnen
returntoearth.zip, returntoearth2_thermal.zip

Serious Sam
Patch v1.05 und Karte Hatshepsuts Garden
SeriousSamPatch105_Euro.exe, hgarden.gro

Serious Sam

Karte Hatshepsuts Garden

Zuerst sollten Sie sich den neuesten *Serious Sam*-Patch Version 1.05 von der Cover-CD installieren. Dann haben wir für all jene, die auf heiße Kämpfe stehen, die Gewinner-Karte des SeriousDaily-Mapping-Wettbewerbs auf die Cover-CD gepackt. Ihr Macher, Raphael „Mr.Mac" Wolke, taufte die Map auf den Namen „Hatshepsuts Garden". Robert „CyrusQ" Heinrich, Webmaster von www.seriousdaily.de, meint dazu: „Hatshepsuts Garden ist zwar relativ geradlinig, aber als erste Map des Autors macht sie einen exzellenten Eindruck und glänzt mit originellen Ideen in der Story! Typisch für *Serious Sam* ist das Gegneraufkommen in Horden, die Monster werden jedoch nicht einfach vor den Spieler platziert, sondern fordern ihn auch oft durch plötzliches Auftauchen." Zur Installation: Einfach die Map (.gro-Format) in Ihr *Serious Sam*-Verzeichnis kopieren – fertig.



Gewinnermap beim SeriousDaily-Wettbewerb: Hatshepsuts Garden von Mr.Mac, wo Sie erneut in Ägypten aufräumen.

Nahkampf-Mod kommt!

Einen *Serious Sam*-Modtipp gab uns CyrusQ mit auf den Weg: Knife Arena, denn ein gestandener Digi-Sam kämpft nicht feige mit dem Scharfschützengewehr, sondern stellt sich Mann gegen Mann im Nahkampf. Das dachte sich wohl auch das Entwicklerteam des Mods Knife Arena und bastelt zurzeit an Messern, Schwertern und Äxten sowie an neuen Maps. Fernwaffen können in diesem Mod erst gar nicht ver-



Ein Mod mit Schwertern und Äxten – für echte Männer: Knife Arena



Hier sehen Sie 2 Customskins für AvP2, den Arctic Marine und den Vipertopic Predator.



Surftipps

RtCW:
www.planetwolfenstein.de
www.chaosquake.de
www.dangerzone.de.tf
www.RtCWLiga.de

AvP2:
www.AvPPlanet.de
www.planetavp.com

RF:
www.redfaction.com
www.redfactioncenter.com
www.returntoearth.net

SS:
www.SeriousDaily.de

wendet werden. Dafür darf sich der Spieler nach erfolgreichen Frags im Deathmatch mithilfe verdienter Punkte immer bessere Waffen kaufen. Klingt spannend und sieht auf den Screenshots schon fantastisch aus! Eine Demo soll Anfang 2002 erscheinen, wir halten Sie auf dem Laufenden.

Return to Castle Wolfenstein

Kreative gesucht!

Anfang Dezember hatte das Warten endlich ein Ende: *Return to Castle Wolfenstein* kam in die deutschen Läden. Acht Multiplayer-Maps stehen Ihnen bisher zur Verfügung, weitere offizielle sollen jedoch folgen. Schon die dritte Multiplayerdemo wird eine neue Map enthalten, die Ihnen dann auch für die Vollversion zum Download bereitsteht. Doch auch wenn später ein paar neue offizielle Maps erscheinen sollen, dürstet es die Community schon jetzt nach neuer, heißer Action für die kalte Jahreszeit. Falls Sie sich selbst einmal mit Mapping beschäftigen möchten, können Sie zum Beispiel mit den Tutorials von www.chaosquake.de und www.dangerzone.de.tf den ersten Schritt ins Mappinggeschäft wagen. Weitere Tipps bekommen Sie jederzeit im Editing-Forum von www.planetwolfenstein.de. Ein derzeitiges Problem für die Map- und Mod-Community ist, dass der *RtCW*-Source Code und Tools wie etwa der Map-Editor von id Software noch nicht veröffentlicht wurden. Wenn Sie diese Ausgabe in Ihren Händen halten, sollte dies allerdings geschehen sein, versprach man uns.

Ligen

Schon zur Zeit der ersten Multiplayer-Demo versuchte das Team von www.planetwolfenstein.de eine *RTCW*-Liga zu starten, welche dann aber wenig später vorübergehend gestoppt wurde. Jetzt, wo auch in Deutschland die Vollversion von *RTCW* verfügbar ist, lassen die Ligen nicht lange auf sich warten. So startet zum Beispiel die Electronic Sports League (ESPL) im Januar ihre *RTCW*-Ladder. Wer sich allerdings lieber für eine Liga mit festen Spielterminen anmelden möchte, kann dies ab Mitte Januar etwa bei der www.RTCWLiga.de tun.

Aliens vs. Predator 2

Neue Patches

Kaum ist *Aliens vs. Predator 2* auf dem Markt, gibt es auch schon neue Updates. Die Version 1.0.9.3 sollten sie unbedingt installieren, wenn Sie online gegeneinander antreten möchten. Der Singleplayer-Patch ist nur für diejenigen interessant, die sich mit der englischen Version von *AvP2* eingedeckt haben.

Mods

Zu *AvP2* gibt es bereits Skins in rauen Mengen, viele Mods stehen in den Startlöchern, nur bei den Maps sieht es derzeit noch düster aus. Leider ist noch kein Map-Editor für das Spiel vorhanden, so dass sich vor allem die Mod-Teams vorerst mit neuen Charakteren und leicht verändertem Gameplay beschäftigen. Bereits sehr beliebt ist der Mod AxP: *Aliens vs. Predator-Extreme*. Er bietet vier neue Charaktere, Änderungen an einigen Waffen, an den Eigenschaften der alten Charaktere und vieles mehr.

Falls Sie sich jetzt von einer Seite aus unseren Surftipps einen Mod oder einen Skin heruntergeladen haben, installieren Sie diesen wie folgt:

- Verzeichnis mit dem Namen „Custom" in Ihrem *AvP2*-Ordner erstellen
- .rez-Datei des Mods in den „Custom"-Ordner extrahieren
- Spiel starten, in die Options gehen
- In der Kommandozeile „-rez custom/Name.rez" eingeben. „Name" steht für den Namen der .rez-Datei des Mods.

Wer selber aktiv werden möchte, für den gibt es unter www.AvPPlanet.de ein deutsches Tutorial, in welchem die ersten Schritte fürs Modmaking erklärt werden.

AvP2@CPL

Vom 5. bis 9. Dezember 2001 fand in Dallas das CPL World Championship Event statt. Die Hauptattraktion dort war das mit 150.000 $ dotierte *Counter-Strike*-Turnier. In Zusammenarbeit mit Sierra veranstaltete die CPL jedoch auch ein *AvP2*-Turnier. Der klare Favorit beim *AvP2*-Turnier war der US-Amerikaner Jonathan Wendell alias ck//fatal1ty, der schon durch seine großen Erfolge in *Beben 3* bekannt wurde (PCA berichtete). Er sicherte sich wie erwartet den Hauptpreis, einen aufgemotzten Ford Focus ZX3.

Red Faction

Neue Solo-Kampagne

Graham Bradley hat zwei neue Kampagnen für *Red Faction* erstellt. Weil die erste Kampagne schon nach wenigen Tagen so oft gedownloadet wurde, stand bereits kurze Zeit später das zweite Pack mit einer weiteren Kampagne zum Download bereit. Die Namen der Kampagnen sind Return To Earth und Thermal Plant/Sniper Plain und es geht darin um ... Nein, die Spannung wollen wir Ihnen wirklich nicht nehmen, installieren Sie die Kampagnen einfach von der Cover-CD.

Operation Flashpoint



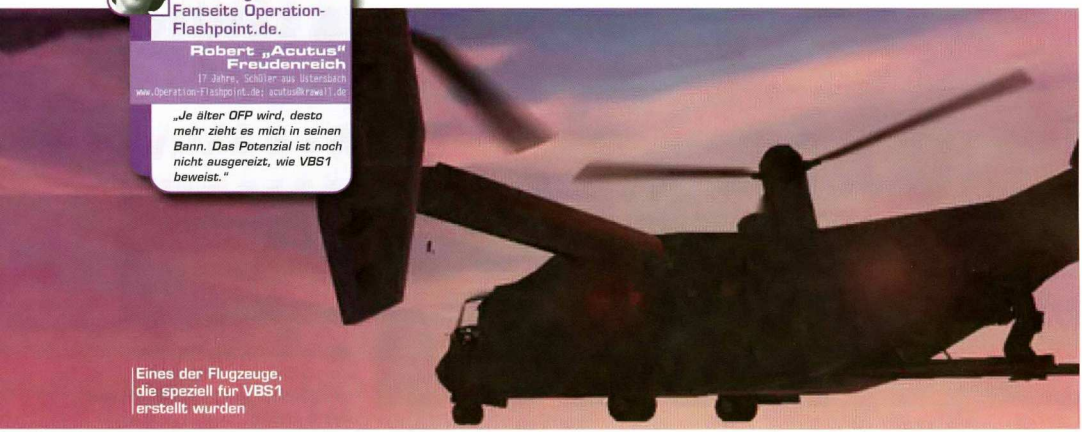
Robert Freudenreich ist Webmaster der weltweit größten *OFP*-Fanseite Operation-Flashpoint.de.

Robert „Acutus" Freudenreich

17 Jahre, Schüler aus Ustersbach

www.Operation-Flashpoint.de; acutus@krawall.de

„Je älter OFP wird, desto mehr zieht es mich in seinen Bann. Das Potenzial ist noch nicht ausgereizt, wie VBS1 beweist."



Eines der Flugzeuge, die speziell für VBS1 erstellt wurden

Kriegssimulator

VBS1 lautet die Abkürzung für Virtual BattleField Systems, das von der Firma Coalescent Technologies programmiert wird. *VBS1* ist eine spezielle Version von *OFP*, die speziell auf das United States Marine Corps zugeschnitten ist und unter anderem entsprechende Uniformen, Waffen etc. beinhaltet. *VBS1* wird bereits seit Anfang Dezember vom USMC als Kampftrainingssimulation genutzt und soll in das bereits vorhandene Deployable Virtual Training Environment (DTVE) integriert werden. Da Virtual BattleField Systems strenger Geheimhaltung unterliegt, wird es allerdings nie eine komplette öffentliche Version geben. Allerdings hat Codemasters angekündigt, einige Entwicklungen auch für normale *Operation Flashpoint*-Zocker herauszugeben. Info: www.virtualbattlefieldsystem.com.

Operation Flashpoint – PCA Special

Der Kampf um Kolgujev ist neu entbrannt und diesmal spielen die Mitglieder der PCA-Redaktion die Hauptrolle. Erleben Sie in drei Missionen, wie der finstere General Fränkeljev nebst seinen Schergen Geltenpothow und Bunkejewski die Insel in seine Gewalt bringt. Rettung können da nur noch die PCA-Marines bringen.

Wichtig: Sie müssen zuerst alle benötigten Add-ons installiert haben. Eine genaue Beschreibung dazu finden Sie auf der Heft-CD/DVD.

Real Conflict

In diesem Projekt wird versucht, einen wirklichen Krieg zu simulieren, in dem Clans die Rollen der NATO, UdSSR und Widerstandskämpfer einnehmen. Diese streiten dann um die drei bekannten Inseln: Everon, Malden und Kolgujev. Everon ist der Hauptsitz der NATO, Kolgujev beherbergt das UdSSR-Team und Malden ist unter allen drei Parteien aufgeteilt. Bei *Real Conflict* wird ein Duell so ablaufen, dass die angreifende Mannschaft Ort und Zeit bestimmt, woraufhin dann der gegnerischen Partei zwei Tage bleiben, um einen Verteidigerclan festzulegen. Anschließend verstreichen vier Tage, in denen die Teams ihre Ausrüstung zusammenstellen und vom *Real Conflict*-Team eine entsprechende Mission angefertigt wird. Start des Beta-Tests ist im Januar, mehr dazu gibt's unter http://av.clanzone.at/RC.



In dieser „Mission" steht Ihnen der gesamte Fuhrpark von Operation Flashpoint zur freien Verfügung

Außerdem

/// Gerüchte besagen, dass demnächst **Teile des SDK veröffentlicht** werden sollen. Dann können die Mod-Teams endlich mit der richtigen Arbeit beginnen. /// Es wurde ein **neuer Mod** vorgestellt: **United Forces**. /// Es gibt **neue Screenshots** des Mods **Invasion 1944** (www.invasion1944.com). Diesmal sind es Bilder der P-51 Mustang und des Königstigers. ///

Auf CD-ROM

Operation Flashpoint – PCA Special
Drei PCA-Missionen für OFP, bitte README.txt lesen!
PCA-Special.exe

Winter-Kolgujev 1.1
Das inoffizielle Winter-Add-on der vergangenen Ausgabe in überarbeiteter Fassung
WinterKolgujev11.exe

The Radioman
Eine komplett neue Kampagne für Ihr OFP (zehn Missionen)
Radioman..exe

Red Storm
In dieser Mission von InQUisiToR ist es Ihre Aufgabe, als Black Op eine gegnerische Waffenfabrik dem Erdboden gleichzumachen.
RedStorm.exe

Spielplatz
In dieser „Mission" stehen Ihnen sämtliche verfügbaren Fahrzeuge zur freien Verfügung, um sie zu testen. Außerdem können Sie verschiedene Optionen ändern
Spielplatz.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

„Endlich ist es möglich, eigene Karten über das Internet zu spielen. Das bringt viel mehr Abwechslung in die Mehrspielerpartien."



Eine Szene aus der neuen Trainings-Map: Tiger und Bär haben sich angefreundet und wagen ein Tänzchen.

Auf CD-ROM

Online Map Manager
Ein Programm, mit dem Sie selbst erstellte Karten im Internet spielbar machen können
omm.exe

Fat Omen's Trainings Camp
Trainingskarte für den Gefechtsmodus, auf der Sie Ihre Kreatur aufpäppeln können
Trainings_camp.exe

Creature Isle Wallpaper
Drei Wallpaper von Lionhead mit der guten Version von Huhn, Nashorn und Krokodil
CI_wallpaper.exe

Mehr Mehrspielerspaß

Wenn Sie bislang *B&W* über das Internet spielen wollten, mussten Sie sich auf die sechs von Lionhead veröffentlichten Karten beschränken. Mit einem neuen Programm von BW Village (www.planetblackandwhite.com/bwvillage) können Sie jetzt auch selbst erstellte Karten onlinefähig machen. Der Online Map Manager lädt automatisch Karten von einem Server und installiert diese. Auf Wunsch ist es möglich, Karten von Ihrer Festplatte zu installieren. Um eine Karte mit mehreren Personen spielen zu können, müssen aber alle diese Map installiert haben. Auf der Cover-CD finden Sie neben dem Programm auch eine Sprachdatei, die das Benutzer-Interface eindeutscht (Näheres in der Readme-Datei auf der CD).

Trainingskarte

Für den Fall, dass Sie Ihre Kreatur für das Add-on *Insel der Kreaturen* noch einmal aufpäppeln wollen, ist die Trainingskarte von Fat Omen das Richtige für Sie. Auf der neu gestalteten Map mit dem Namen Fat Omen's Trainings Camp finden Sie zahlreiche große und kleine Kreaturen zum Kämpfen. Dazu gibt es Wunderspender für jeden erdenklichen Zauber, den Sie Ihrer Kreatur beibringen können. Damit Sie sich ganz auf das Kreaturen-Training konzentrieren können, gibt es keine anderen Götter. Darüber hinaus befinden sich viele kleine Details und Gimmicks auf der Map, so dass sich eine Erkundung lohnt.



Als kleiner Gag sind auf der Trainings-Map Mini-Kreaturen enthalten, die kleiner als ein Dorfbewohner sind.



Um Ihrer Kreatur das Zaubern effektiv beibringen zu können, finden Sie auf der Karte schnell nachladende Wunderspender.

E-Sport & mTw|pca



Oliver Hauth steckt als aktiver Spieler mittendrin in der Online-Sport-Szene. Hier erfahren Sie alles über die Sportarten und Stars von morgen. Mit E-Sport wird Computer-Zocken professionell.

Oliver Hauth aka mTw.pca|phomeXa
22 Jahre, Azubi aus Oberhausen
phomexa@esport-today.com

„Ob 2001 das Jahr des E-Sports war, lässt sich zwar nur schwer sagen. Aber auf jeden Fall gab es mit zwei Großveranstaltungen einen gelungenen Abschluss."



Wie bei jeder Olympiade gibt es einen feierlichen Einmarsch der Nationen inklusive der dazugehörigen Landesfahnen.

Jahresausklang 2001

Das Jahr 2001 verabschiedet sich traditionell mit einem großen Feuerwerk. Das gilt auch für die E-Sport-Szene, denn genau zum Ende des Jahres werden die zwei größten Events abgehalten: die World Cyber Games (WCG) und die CPL World Championships (CPL WC). Beide Turniere nahmen eine besondere Stellung ein, da die WCG die Olympiade des E-Sports darstellt, die CPL WC hingegen die Weltmeisterschaft. Demzufolge waren auf diesen beiden Turnieren auch die Preisgelder höher als bei anderen Veranstaltungen. So gab es auf den CPL WC 150.000 Dollar und auf den WCG sogar 300.000 Dollar zu gewinnen. Die Erwartungen an die Qualität der Spiele waren hoch. Leider konnten sich nur wenige deutsche Clans qualifizieren und teilnehmen. Letztendlich schafften es nur Mortal Teamwork | PC Action (*Counter-Strike*) und shuuk|GitzZz (*UT 1on1*) unter die ersten drei. Zu erwähnen bleibt noch das skandinavische Team von Mortal Teamwork mTw|GoL, das bei der CPL WC den dritten Platz erreichte.

Im Rampenlicht

Insgesamt konnte man auch ein größeres Medieninteresse wahrnehmen. So strahlten unter anderem renommierte TV-Sender wie CNN Beiträge über die Großveranstaltungen aus. Natürlich berichteten auch die HLTV-Server umfangreicher als sonst und wurden entsprechend genutzt. Bei den E-Sport-Events wird – in *Counter-Strike* nicht zuletzt durch HLTV – eine immer professionellere Berichterstattung erreicht, die sich langsam, aber sicher mit Me-



Siegerehrung der besten Nationen, hier Deutschland beim id-Turnier.

Der Hauptgewinn beim AvP2-Turnier bei den CPL WC: ein Ford Focus im exklusiven Alien-vs.-Predator-Stil.

E-Shorts

/// Die **ESPL** – eine der erfolgreichsten deutschen Online-Ligen – wurde komplett überarbeitet. Die **neue Version 2.0** der Homepage ist ab sofort unter www.espl-europe.net erreichbar. /// Auf dem **WCG** kam es nach der Siegerehrung im Bereich **Age of Empires 2** zu einem **Eklat**. Der Sieger Jeng Cheng Tseng schwenkte die taiwanesische Flagge mit der Aufschrift „Taiwan Number One", was bei den Vertretern der Volksrepublik China **nicht gerade für Begeisterung sorgte**. China sieht Taiwan als abtrünnige Provinz und nicht als souveränen Staat an. ///

Weblinks

3D Networks – deutsche Newsseite für E-Sportler	www.3dnetworks.de
Daddeln.de – Newsseite zum Thema Onlinegaming	www.daddeln.de
Esports-World – deutsche Newsseite rund um das Thema E-Sport	www.esports-world.de
Clanbase – internationale Ladder und Veranstalter des Eurocups	www.clanbase.com
ESPL – große deutsche bzw. europäische Liga	www.espl-europe.net
CPL – größter Veranstalter für E-Sport-Events	www.thecpl.com/www.cpleurope.com



Der amerikanische Clan X3 belegte Platz 2 bei den CPL WC.

dienspektakeln bei großen Sportveranstaltungen vergleichen lässt. Die in die Spiele gesetzten sportlichen Erwartungen wurden größtenteils erfüllt. Lediglich eine nicht ganz faire Aktion – ein Spiel wurde aufgrund eines angeblich zu hohen Pings mehrmals abgebrochen – sorgte für etwas Aufregung. Ansonsten spielten die Clans wie gewohnt fair und auf sehr hohem Niveau, so dass die Zuschauer ihre helle Freude hatten. Alle, die nicht „live" dabei sein konnten, finden wie gewohnt einige Demos auf der Cover-CD.



Die Koreaner feiern ihren Sieg beim Starcraft-Broodwar-Turnier und die damit verbundene Gewinnsumme von 6.000 Dollar.

Auf CD-ROM

CS Demo
CS 1.3 – Mortal Teamwork | PC Action vs Deutschlands kranke Horde – Map: de_aztec – POV: DkHlBurningdeath
3261_dkhvsmtw.exe

CS Demo
CS 1.3 – NiP vs X3 – Map: de_nuke
3123_nipvsx3_nuke.exe

CS Demo
CS 1.3 – Mortal Teamwork | PC Action vs NiP – Map: de_inferno
3089_nipvsmtw-de_inferno.exe

CS Demo
CS 1.3 – Mortal Teamwork | PC Action vs Schroet Kommando – Map: de_nuke – POV: HLTV
2756_skmtw.exe

UT 1on1 Demo
shuuklGitzZz vs Pain – Map: DM-Deck16]I – POV: shuuklGitzZz
3200_gitzzz(p)vspainwcg.exe

UT 1on1 Demo
shuuklFlocutus vs khyron – Map: DM-Agony – POV: shuuklFlocutus
2999_shuuk_flocutusvskhyron_us.exe

CPL CS Map de_clan1_mill
de_clan1_mill.exe

CPL CS Map de_clan2_fire
de_clan2_fire.exe

CPL CS Gui
cscplgui.exe

Ergebnisse CPL WC Event

Counter-Strike
1. NiP
2. X3
3. mTwlGoL
4. Massive Attack
5. Internum

Ergebnisse WCG

Starcraft
1. Yohwan Lim (Korea)
2. Grospellier Bertrand (Frankreich)
3. Taemin Park (Korea)

FIFA 2001
1. Doo-hyung Kim (Korea)
2. Francesco Di Dio (Italien)
3. Wei Zheng (China)

Counter-Strike
1. LnD (Kanada)
2. mTw|pca (Deutschland)
3. All-Stars (Finnland)

Id 1on1
1. Zero4 (USA)
2. Lexer (Russland)
3. stelam (Deutschland)

Age of Empires 2
1. Jeng Cheng Tseng (Taiwan)
2. Kang Byung geon (Korea)
3. Chun Yu Shing (China)

Unreal Tournament
1. GitzZz (Deutschland)
2. Pain (USA)
3. XaN (Korea)

MTW PC ACTION MONTHLY UPDATE

GoL meets mTw|pca in action

Die Kooperation zwischen mTw|pca und GoL hat erste Früchte getragen. So waren mTw|pca beziehungsweise mTwlGoL die einzigen Clans, die sowohl bei den WCG als auch beim CPL World Championship Event antreten konnten. Auch die Platzierungen waren mit einem zweiten Platz bei den WCG (mTw|pca) und einem dritten Platz bei dem CPL Event (mTwlGoL) überdurchschnittlich gut.

Beben2 für gXp

Extra für die gXp3:arena-Party wurde ein altes *Beben 2*-Team neu zusammengestellt. Da dies der Shooter ist, mit dem die meisten mTw|pca-Spieler angefangen haben, war die Teilnahme eine Ehrensache.

LAN-Partys

LAN-Partys haben Hochkonjunktur. Bis zu 200 Events finden jeden Monat statt. PC Action informiert Sie über die Szene in Deutschland, Österreich und der Schweiz. In dieser Ausgabe hat das Team von Planet-LAN die Seiten zusammengestellt.

www.PlanetLAN.de

„Der LAN-Party-Monat März wird heiß: CI-Max III (1.666 Teilnehmer), gXp3 (1.500) und DB:pu (1.111). Drei Partys mit mehr als 1.000 Zockern in einem einzigen Monat? Das sind drei mehr als im gesamten letzten Jahr." Felix Lohmeier (PlanetLAN)

Auf der Cover-CD

LAN-Party-Fotos

Bilder vom Weltrekord im Dauerzocken und der Gigahertz-LAN X.

glpx.exe

weltrekord.exe

Gigahertz-LAN X

Weihnachtliche Stimmung herrschte bei der zehnten Auflage der Gigahertz-LAN. 400 Zocker präsentierten auf dem süddeutschen Szene-Treff in Bruchsal (nahe Karlsruhe) ihre Tannenbäume, Lichterketten und Zipfelmützen. Als Höhepunkt war ein gemeinsames Adventssingen vorgesehen, bei dem christliche Liedtexte über die Beamer flimmerten. Freitagabend gab es zunächst vierstündige Netzwerkprobleme, weil ein paar Cracker das Netz sabotierten. Sonst war jedoch auf das eigene Netzwerk- und Stromequipment stets Verlass. Hausgemachtes Catering mit Schnitzeln und die dazugehörige Cocktailbar heizten die gute Stimmung weiter an. (www.gigahertz-lan.de)

Weltrekord

So manches Rentnerpaar hat mit Sicherheit etwas verdutzt dreingeschaut, als es an einem Freitagmorgen an den Schaufenstern der Galeria-Horten in Gießen vorbeigelaufen ist. Die sonst trostlos aussehenden Schaufensterpuppen waren über Nacht dem Drang nach akutem Spieltrieb verfallen und saßen munter vor flimmernden Bildschirmen. 14 Spieler aus dem Team der SHA-LAN und dem befreundeten Clan Flashback aus Frankfurt haben in 30 Stunden den neuen Weltrekord im Dauerzocken aufgestellt. Sie schafften es ins *Guinness Buch der Rekorde* und haben mit der gewonnenen Wette gleichzeitig 1.000 Mark vom Kaufhaus kassiert. Weitere 720 Mark gingen einem wohltätigen Zweck zu. Drei unbeteiligte Beobachter überwachten den Rekordversuch, so auch Frau Koch-Michel, Abgeordnete des Stadtparlamentes. Es haben bereits einige Veranstalter angekündigt, die Rekordmarke toppen zu wollen. Derzeit gibt es Planungen für einen neuen Versuch über 70 Stunden. (www.sha-lan.de)

Tipp: LAN Awards

Die Wahllokale sind geschlossen! Für Mrs. und Mr. LAN 2001 sowie für die beste Party des Jahres haben Tausende von LAN-Party-Besuchern ihre Stimmzettel bei PlanetLAN abgegeben. Bisher ist noch nicht bekannt, wer als Sieger hervorgeht. Die Gewinner werden erst während der WWCL-



Bei den WWCL-Finals am 18. Januar werden u. a. Mr. und Mrs. LAN gekürt. Unser Bild zeigt das Traumpaar des vorigen Jahres.

Finals am 18. Januar in Rheinberg prämiert. Die Preisträger des vergangenen Jahres, Jeannine Raab aka DA]x[Luthien als Mrs. LAN und Patrick Barowski aka [DB]ByteBandit als Mr. LAN, überreichen die Kronen an ihre Nachfolger. Die letzte Zeremonie fand im Sommer 2001 beim Großen Beben III statt. (www.planetlan.de)

Tipp: CI-Max III

Im Jahr 2001 gab es keine einzige Party mit mehr als 1.000 Teilnehmern. Im März 2002 sollen gleich drei solcher Ereignisse stattfinden: Circus-Infernus, TLC AG und Dark-Breed e.V. buhlen um die Gunst der Zocker. Den Anfang macht der BigFM-Circus – oder auch CI-Max III genannt. Vom 8. bis 10. März steigt die drittgrößte LAN-Party Deutschlands mit 1.666 Zockern in der Mannheimer Markthalle. Unterstützt wird die Veranstaltung vom Radiosender BigFM, weshalb mit erstklassigen Turnierpreisen zu rechnen ist. Der Circus-Infernus ist auch Ausrichter der WWCL-Finals im Januar. Eintrittspreis: 29 Euro. (www.circus-infernus.de)

Tipp: gXp3

Die erste große Veranstaltung der TLC AG läuft unter dem Namen gXp3:arena. Die LAN ist jedoch keine direkte Fortsetzung der legendären gXp-Partys. Lediglich ein Mitarbeiter aus dem ehemaligen gXp-Team ist noch als Hauptorganisator dabei. Trotzdem soll die gXp3 an das alte Flair anknüpfen. Veranstaltungsort ist die Göttinger Lokhalle. 1.500 Zocker sollen sich für die gXp3 vom 15. bis 17. März begeistern (Eintritt: 30 Euro). Die Turnierpreise erleichtern die Entscheidung: 2.500 Euro gibt es jeweils für *Counter-Strike* 5on5 und *Team Fortress Classic* 8on8. (www.gxp.de)

Tipp: DB:pu

Nach langer Abstinenz ist Ende März wieder der Dark-Breed e.V. am Zuge, der im Jahr 2000 mit der Breaking Normality (2.500 Teilnehmer) die bisher größte LAN-Party Deutschlands organisiert hat. Auf der DB:pu sind „nur" 1.111 Zocker mit von der Partie. DarkBreed veranstaltet die pu (project.unreal) vom 29. bis 31. März in der Hanauer August-Schärttner-Halle. Eintrittspreis: 25 Euro. Das Namensgeheimnis um „project.unreal" ist noch nicht gelüftet worden. Jedoch liegt der Verdacht nahe, dass es sich um eine *Unreal 2*-Launchparty handelt. (www.darkbreed.net)

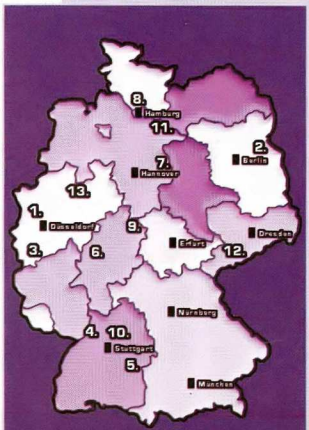
Tipp: LANarena 2

„Es wird wieder heiß" – so lautet das Motto der LANarena. Vor den drei großen Veranstaltungen im März gibt es bereits Anfang Februar ein Highlight. 900 Zocker versammeln sich in der Lindenhalle in Wolfenbüttel zur größten LAN-Party Norddeutschlands. Das Team setzt sich aus mehreren Veranstaltern zusammen und hat bereits im Juli 2001 in der gleichen Halle eine LAN-Party mit über 800 Teilnehmern erfolgreich organisiert. Dem entsprechen auch die Anmeldezahlen: Es sind nur noch wenige Plätze frei. Der Eintrittspreis beträgt 28 Euro. (www.lanarena.de)



Schaufensterspektakel in Gießen: Das 14-köpfige Team SHA stellte den Weltrekord im Dauerzocken auf.

LAN-Party-Termine in Deutschland, Österreich und der Schweiz



Mithilfe der LAN(d)karte finden Sie LAN-Partys in Ihrer Nähe ganz einfach. Nachfolgend stehen die Tipps der Planet-LAN-Redaktion für die nächsten sechs Wochen. Weitere Termine gibt es im Internet unter www.PlanetLAN.de.

Name	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	URL
DEUTSCHLAND				
1.WWCL-Finals/CI-MAX II	18.01.2002	47495 Rheinberg	2.000	finals.wwcl.net
2.Reload 01	18.01.2002	15344 Strausberg	250	www.local-networkers.de
3.OperationLan 17	18.01.2002	50170 Kerpen	250	www.operationlan.de
4.IBL 4th Season	25.01.2002	75443 Ötisheim	222	www.ibl-lan.de
5.Netwar Tournament 2002	26.01.2002	72658 Bempflingen	216	www.netwar-tournament.de
6.Marburg-LAN v.3.0	01.02.2002	35043 Marburg	200	www.marburg-lan.de
7.LANarena 2	08.02.2002	38300 Wolfenbüttel	900	www.lanarena.de
8.Multimadness 14	15.02.2002	21220 Seevetal	289	www.multimadness.de
9.The Final Impact 5	15.02.2002	34212 Meisungen	470	www.final-impact.de
10.LAN-Attack 2001 pro	15.02.2002	71642 Ludwigsburg	666	www.lan-attack.de
11.LANstrike IV	22.02.2002	29525 Uelzen	500	www.lanstrike.de
12.Freestyle Dust 6	22.02.2002	08340 Schwarzenberg	408	www.freestyle-dust.de
13.Warm Up For The Arena	22.02.2002	59071 Hamm	400	www.lan-team.de
ÖSTERREICH				
F2H 01/2002	08.02.2002	4030 Linz	100	www.f2h.at
LORD 3	15.02.2002	4910 Ried	777	www.lord-lan.net
pl@Net 2	16.02.2002	6330 Kufstein	80	www.lanparty.grufo.com
SCHWEIZ				
Gamecom #4	18.01.2002	6280 Hochdorf	220	www.gamecom.ch
Underground IV	25.01.2002	5600 Lenzburg	256	www.undergroundlan.com
Let's Rock I	01.02.2002	9404 Rorschacherberg	150	www.letsrock.ch

Diablo 2



Arne Bleckwenn arbeitet an der erfolgreichen *Diablo 2*-Seite www.diablo2.de mit.

Arne Bleckwenn,
19 Jahre, Zivildienstleistender
aus Hamburg
http://www.diablo2.de

„Die vorhandenen Hacks stören den Spielspaß mitunter doch sehr und es ist schade, dass Blizzard dieses Problem nicht in den Griff bekommt. Bedanken möchte ich mich in dieser Ausgabe bei MasterJM, Da fat Brainbug, Core und Phuelz vom Diablo2.de-Team."

Auf CD-ROM

D2 – Calcs
Die Diablo2.de-Kalkulatoren
d2de_calcs.exe



Im vierten Akt lässt es diese Assassine dank der Fertigkeiten „Donnerklauen" und „flinke Finger" mächtig krachen.

Diablo 2 Classic – LoD – die Entwicklung

Anderthalb Jahre sind seit der Veröffentlichung des Blizzard-Spiels *Diablo 2* vergangen – Zeit für einen Rückblick. Wie hat sich das Action-Rollenspiel, wie hat sich die Community entwickelt?

Die größte Änderung für die Zockergemeinde brachte wohl Patch 1.08 und das offizielle *Diablo 2*-Add-on *Lord of Destruction*. Viele verließen die Battle.Net-Server aufgrund der zu starken Abweichungen von der Original-Version, während viele neue hinzustießen. Was die Ladder (Leiter; Auflistung der höchsten Charaktere von der Erfahrung) betrifft, war die Zeit um Dezember 2000 wohl



Fürs Familienalbum: Stolz steht der Barbar vor dem erlegten Baal und der Beute. Na, hoffentlich hat der Bösewicht auch genügend Gegenstände abgeworfen.

die interessanteste. Ein völlig neues Konzept erregte viele Gemüter. Ein Charakter (RUSS-Barb), der „rund um die Uhr" von mehreren Spielern gelevelt wurde (so genannter Teamchar), und das auch noch in vorbereiteten Passwortspielen, eroberte in kürzester Zeit die Spitze der europäischen Leiter. Dieser Charakter tötete nur mit Erfahrungsschrein in einem Acht-Mann-Spiel, was damals die meisten Punkte in kürzester Zeit lieferte. Da man den russischen Spielern die Leiter nicht kampflos überlassen wollte, startete das deutsche Gegenstück – der GERBarb. Tatsächlich gab es ab Level 93 und 94 (so weit war damals noch nie ein Charakter auf irgendeinem der RealmServer gekommen) ein Kopf-an-Kopf-Rennen. Dies entschied GERBarb nach knapp 44 Tagen für sich und wurde der weltweit erste Level-99-Charakter.



Eine lange Schlacht: Kurz bevor Sie auf den Obermotz Baal treffen, werden Sie von seinen Dienern noch einmal so richtig durchgeknetet. Decken Sie sich also mit genügend Heiltränken ein.

Fluch oder Segen?

Die Präzision, mit der beide Teams spielten, zog viele Zocker, Clans und Gilden in den Bann. Aber es gab auch genauso viele, die den Sinn des Spiels verkannt sahen. Fest steht jedoch, die Leiter war danach niemals wieder so heiß umkämpft – sogar Blizzard berichtete von dem Kampf der beiden Teams um die Barbs. Patch 1.04 sorgte für Chaos auf den Realms: Charaktere, die verschwanden und wieder auftauchten, sowie die Beseitigung des Bogenbugs bei der Amazone. Lange Zeit war Patch 1.06 aktiv, unter dem das PvP (Player-vs.-Player-Duell) wohl die Blütezeit erlebte. Es gab vermehrt Turniere größerer Webseiten und Clans. Dann war es so weit: Die ersehnte Erweiterung *Lord of Destruction* wurde zusammen mit Patch 1.08 veröffentlicht. Das Spiel hatte sich nicht nur in *Classic* (ohne *LoD*) stark verändert. Mit Erschrecken stellten einige fest, wie leicht es jetzt war, einen eigenen Level-99-Charakter zu bekommen. Die seltenen Gegenstände rückten in den Hintergrund. Set- und Unique-Gegenstände waren gefragt. Der Erfahrungsbonus, den man fürs Spielen in großen Gruppen erhielt, veränderte das Spiel ebenfalls. Aber auch etwas ganz Neues hielt verstärkt Einzug: Cheats und Hacks gewannen an Beliebtheit. Was damals mit „Hostile anywhere" (überall auf „feindlich" stellen können, was sonst nur in der Stadt geht) anfing, steigerte sich mit den „Dupes" (Verdoppeln von Items) und Map-Hacks (Aufzeigen der ganzen Karte mit Monstern etc.) bis zu den Trade Hacks (beim Tauschen von Items betrügen) und den Versuchen, ganze Accounts zu übernehmen. Ein Grund dafür liegt zweifelsohne im Realhandel mit Gegenständen. Für manch ein seltenes Objekt werden bei eBay hohe Summen gezahlt. Trotz alledem, *Diablo 2 – LoD* ist auch nach so langer Zeit immer noch ein fesselndes Internetvergnügen.

Cheateralarm

Obwohl mit dem Erscheinen des Patch 1.09c die Funktion des „Trade Hacks" (siehe vergangene Ausgabe) serverseitig unterbunden wurde, kamen bereits wenige Tage später neue Versionen des Cheats. Diese sind noch hinterhältiger als die vorherigen, da der Spieler erst nach dem Verlassen des Spiels merkt, dass er mit dem ertauschten Gegenstand betrogen wurde und es sich dabei um eine „Illusion" handelt. (Kurze Erklärung zum Trade Hack: ein externes Schummelprogramm, mit dem man dem Handelspartner einen Gegenstand „stehlen" kann, ohne dass dieser es merkt. Funktioniert im geschlossenen Battle.net!). Weiterhin gibt es einen zweiten Hack, mit dem man durch Wände, Monster und andere Spieler laufen kann. Außerdem kann man sich unbegrenzt oft durch die Gegend teleportieren. Derzeit bleibt also nur die Hoffnung, dass Blizzard schnellstmöglich reagiert.

Blizzard erwirbt DivX-Lizenz

Blizzard hat vor kurzem als bislang weltweit erste Firma Rechte an dem MPEG-4-Videokomprimierungsformat DivX erworben. Zukünftig erscheinen veröffentlichte Video-Trailer nicht mehr im Quicktime-MOV-Format, sondern als AVI oder MPEG, was zum einen eine Verkleinerung der Downloadgröße, zum anderen eine starke Steigerung der Qualität mit sich bringt. In spielinternen Videosequenzen wurde bisher meist das Bink-Format verwendet. Ob dies nun auch durch DivX-komprimierte Videos ersetzt wird, ist noch nicht klar.


Nicht einmal das eisige Klima hält die mutigen Paladine davon ab, eine holde Maid zu befreien.


Wie ein Sturm: Der Barbar ist gerade über den letzten der drei Urahnen hinweggewirbelt.

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
41 Jahre, Frankfurt

„Die Microsoft Gaming Zone ist und bleibt die beliebteste Spielwiese im Internet. Auch oder gerade für Age of Kings Die Eroberer."



NET Passport

Wer nach dem 11. Dezember versuchte, sich beim weltweit beliebtesten Portal für Spiele im Internet anzumelden, erlebte eine Überraschung. Microsofts neue Anmeldeprozedur für die Gaming Zone hat ihren Sinn: Einmal anmelden und mit dem so erstellten .NET Passport alle Dienste im Internet nutzen, selbst wenn sie nicht von Microsoft sind. Wer Windows XP als Betriebssystem verwendet, dem ist der Internet-Pass bereits begegnet. Die Windows-XP-Anmeldung gilt gleichzeitig als Anmeldung für die Internet-Sites. Egal ob eBay, Hotmail oder eben die Microsoft Gaming Zone: Diese Sites wissen bereits, wer man ist! Die lästigen Anmeldedialoge, das Verwalten vieler einzelner Passworte, die unabhängig voneinander regelmäßig zu ändern waren, all das hat ein Ende. Für die meisten Internet-Spieler ist das etwas völlig Neues. Die alten Zone-Nicks (mit den hart erkämpften Ratings) bleiben selbstverständlich erhalten und Sie müssen auch nicht auf Windows XP aufrüsten.

Die Gaming Zone

Jede E-Mail-Adresse gilt als gültiger Accountname für .NET Passport. Natürlich sind Microsofts Hotmail-Accounts ohne jede weitere Registrierung gültig. Aber es funktioniert auch jede andere E-Mail-Adresse. Wer erstmals die Zone betritt, wird zunächst aufgefordert, sich bei Passport zu registrieren. Man kann die Registrierung aber auch gezielt unter www.passport.com erreichen. Die Registrierung ist kostenlos, verlangt keine ungebührlichen Angaben und geht rasch. Mit dem so erlangten Account kann man sich dann auch in der Microsoft Gaming Zone anmelden. Nach erfolgreicher Anmeldung wählt man einmalig seinen alten Zone-Namen und kann nun wieder dem liebsten Hobby frönen: *Age of Kings*. .NET Passport wird uns in Zukunft noch häufiger begegnen, da immer mehr Portale diese einheitliche Registrierung unterstützen. Sicherheitstechnisch ist die Verwendung unbedenklich. Allerdings schießen derzeit Microsofts Wettbewerber heftig gegen diese neue Technologie. Schließlich kommt ein starker Anbieter plötzlich in den Besitz einer Datenbank, die Rückschlüsse auf das Nutzerverhalten im Internet ermöglichen könnte.

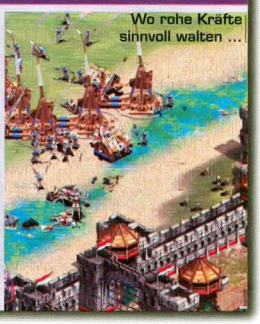
Wenn das Ende naht

Tribok, Belagerungskanone und Belagerungsramme haben eines gemeinsam: Sie können fremde Dörfer rasch dem Erdboden gleichmachen. Doch welche Einheit ist die richtige?

Tribok
+ Enorme Angriffsstärke
+ Exzellenter Bonus gegen Gebäude
+ Guter Schutz gegen andere Reichweiteneinheiten
+ Maximale Reichweite (16) aller Einheiten
+ Viele Lebenspunkte

Belagerungskanone
+ Gute Mobilität ohne Einpacken und Auspacken
+ Hohe Schussfrequenz
+ Trifft aber auch bewegliche Ziele sehr gut (z. B. Schiffe)
+ Benötigt keine Burg (aber Chemie)
+ Gute Reichweite (12), aber nicht genug gegen Teutonen-Burgen oder türkische Kanonentürme

Belagerungsramme
+ Sehr viele Lebenspunkte
+ Hohe Beweglichkeit, vor allem mit eingelagerten Einheiten
+ Kurze Produktionszeit
+ Keine Burg erforderlich
+ Vergleichsweise preiswert
+ Nahezu unverwundbar durch Reichweiteneinheiten
+ Enorm angriffsstark (doppelte Trefferfrequenz gegenüber Tribok) gegen alle angrenzenden Gebäude (trample damage)
+ Sehr wirkungsvoll gegen Tribok



Die Siedler 4



Durch die magischen Kräfte der neuen Trojaner sind die Minen wieder reich gefüllt.



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

„Auch im neuen Jahr geht es nicht ohne Wuseln: Ich hoffe, Sie hatten einen genauso guten Start wie die Siedler mit ihrem neuen Add-on!"

Spaß-Trojaner

Das Add-on bietet nur ein neues Volk. Auf den zweiten Blick offenbart sich aber, dass sich hinter der schönen Grafikfassade noch mehr verbirgt: Zum Beispiels ist das gesamte Balancing überarbeitet worden und sorgt für viel frischen Wind im Mehrspielerbereich. Dieser weht auch in den neuen Missionen der Trojaner, die interessant und abwechslungsreich gestaltet sind. Einer unter vielen Gründen, weswegen das Völkchen einem richtig ans Herz wächst.

Mit den Trojanern ist ein neuer Patch zu *Siedler 4* erschienen, der einiges am Hauptspiel ändert. Alle, die in hohen Auflösungen spielen, können nun das aus *Siedler 2* bekannte Beobachtungsfenster nutzen, mit dem sich einzelne Siedler auf Schritt und Tritt verfolgen lassen. Ferner ist der Zauberspruch „Abkürzung" stärker und man kann endlich im Mehrspielermodus sein Volk zufällig bestimmen lassen. Ebenso wie die sinnvollen Überarbeitungen in den Spielmenüs sind diese Änderungen zwar erst auf den zweiten Blick sichtbar, insgesamt sorgen sie aber für wesentlich mehr Spielspaß.

Mapper des Monats

Willkommen in unserer neuen Rubrik „Mapper des Monats". Hier wird jeden Monat einer von vielen *Siedler 4*-Fans vorgestellt, der seine Freizeit in das Erstellen von neuem Kartenmaterial steckt. Mapper des Monats Januar ist der 21 Jahre alte Matthias „Kaffi" Kaffenberger, der mit *Siedler 2* zum ersten Mal feststellen musste, dass Computerspiele in der Tat süchtig machen können. Auch das Erstellen von Maps hat es ihm seitdem angetan, veröffentlicht hat er diese allerdings erst seit *Siedler 4*. Die Trojaner gefallen ihm ganz besonders, weswegen er diese schnell zu seinem neuen Lieblingsvolk erklärt hat. Für alle, die auch mal gerne eine Map erstellen möchten, hat er folgenden Tipp parat: „Keine Idee erzwingen! Wenn eine Idee kommt, sofort umsetzen!"

Damit Sie sich überzeugen, dass es Kaffi selten an Ideen mangelt, gibt es auf der Heft-CD seine drei besten Maps.

Auf CD-ROM

Neue Einzelspielermap
Euro.exe
Neue Trojaner-Map
Intrige.exe
Neue Mehrspielermap
Tempel von Batavi.exe
Patch für alle Versionen
SIV_1056.exe
Patch für Trojaner-Add-on
SIV_1050_1056.exe



Mit etwas magischer Unterstützung hält die Turmtür deutlich länger als vorher.

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
18 Jahre, Schüler aus Gütersloh
www.nd4spd.de
prichters@hotmail.com

„Als Geschenk zum neuen Jahr dürfen Sie sich diesen Monat über SnakeCobras Betaversion des Hockenheimrings freuen: eine Herausforderung für jeden NfS-Piloten!"



SnakeCobras Porsche 935 auf dem Hockenheimring: eine Strecke, die geradezu für den „Moby Dick" geschaffen zu sein scheint.

Weißer Wal

Meist präsentiert Ihnen dieses Spielerforum extravagante, aber leider unerreichbare Sportwagen. In dieser Ausgabe gilt das Hauptaugenmerk dem passenden Terrain für die schnellen Gefährte. SnakeCobra gibt nach zehn Monaten Entwicklungszeit seine *NfS*-Version des Hockenheimrings frei. Wer sich auf den endlos scheinenden Geraden in Sicherheit wähnt, wird alsbald scheitern: Die nächste Schikane kommt bestimmt. Selbst der erfahrene *NfS*-Pilot hat anfangs seine Schwierigkeiten, aus der Höchstgeschwindigkeit für eine Kurve so dosiert abzubremsen, dass dabei möglichst wenig Zeit und Geschwindigkeit verloren geht. Passend dazu – und erneut aus der Feder von SnakeCobra – gibt es den Porsche 935 TT mit dem bezeichnenden Spitznamen „Moby Dick". Letzterer bezieht sich aber keineswegs auf seine Fahrleistungen, sondern auf die riesigen Aerodynamikteile, die die Karosserie dieses ultimativen Porsche zieren. 750 PS bei 8.200 Umdrehungen pro Minute, 366 Kilometer pro Stunde, in 2,6 Sekunden von 0 auf 100? Die Daten versprechen nicht zu viel. Der weiße Wal auf vier Rädern lässt Sie spielend im Revier der AAA-Klasse wildern.

Kleiner Spanier

Meistern Sie lieber souverän Gelände aller Art, als einfach nur schnell zu fahren? Kein Problem mit dem Seat Ibiza Cupra, der Rallye-Version des spanischen Kleinwagens. Kaum einer der Standardwagen aus *NfS 4* schlängelt sich so galant durch die Kurven wie der kleine Seat – und das macht oft mehr Spaß, als in Ferrari und Konsorten schierem Tempo hörig zu sein. Einen weiteren Gegensatz zu den Vertretern der Traumauto-Fraktion stellt Zorros VW Passat Kombi dar. Zorro ist es eindrucksvoll gelungen, dieses „Brot und Butter"-Auto für *NfS* umzusetzen. Das Interieur strahlt auch virtuell den Charme der 80er-Jahre aus. Überhaupt wird der Nachteil in puncto Motordaten leicht durch kundiges Fahren gegen andere B-Klasse-Autos ausgeglichen. Viel Spaß!

Auf CD-ROM

Wal auf Rädern
Super-Porsche von SnakeCobra: der 935 TT „Moby Dick"
Moby.exe
Spanisches Temperament
Der Seat Ibiza Cupra eignet sich perfekt für schnelles Kurvenfahren. SnakeCobra setzte ihn für NfS 4 um.
Ibiza_Cupra.exe
80er-Jahre-Gefühle
Kein Traumsportwagen, dafür aber Fahrspaß mit einfachen Mitteln: VW Passat Kombi von Zorro.
Passat.exe
Sind Sie gut genug?
Diese Betaversion von SnakeCobra ersetzt Rennstrecke Nr. 1 aus NfS 4 durch den Hockenheimring. Das ideale Terrain zur Auslotung des eigenen Könnens.
Hring_beta.exe

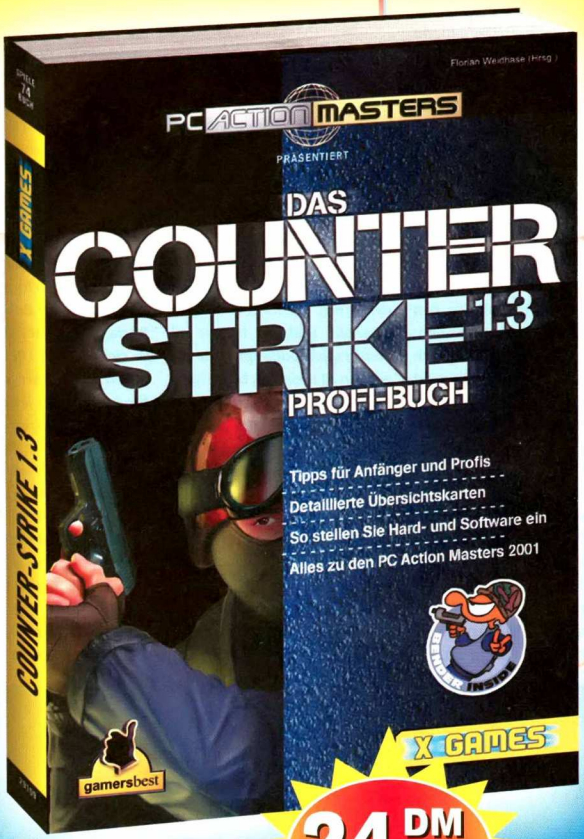


Mit seinem präzisen Handling kann sich der Seat auch gegen weit PS-stärkere Gegner durchsetzen.

DIE GEHEIMNISSE DER COUNTER-STRIKE-PROFIS

Dann greifen Sie zum ultimativen Spielebuch!

PC ACTION & X GAMES



Florian Weidhase
Das Profi-Buch zu Counter-Strike
Das offizielle Lösungsbuch zu den PC Action Masters

ISBN 3-8272-9109-7
ca. 180 Seiten

24,95 DM
öS 182,-/sFr 23,-

BESTELLCOUPON

Hiermit bestelle ich zur Lieferung frei Haus:

- ❑ **Das Profi-Buch zu Counter-Strike**
  Best.-Nr. **29109** DM 24,95
- ❑ Bitte senden Sie mir Informationen zu weiteren X-Games-Büchern

Liefer- und Rechnungsanschrift:

Name: .....

Straße: .....

PLZ, Ort: .....

Die Bezahlung erfolgt per Lastschrift:

Bank: .....

BLZ: .....

Konto-Nr.: .....

Datum, Unterschrift

Bestell-Hotline: 0 89 / 4 60 03-222

Pearson Education Deutschland GmbH
Kundenservice
Martin-Kollar-Str. 10-12
81829 München
www.mut.de

Markt+Technik

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.

Sprechstunde



Hübsche Helden

Bei mir wirft der Kinofilm „Der Herr der Ringe" viele Fragen auf: Warum schießt Legolas mit Pfeilen und nicht mit Wattebäuschen? Okay, Elben mögen elegante Wesen sein. Aber können sie das nur, wenn sie schwul sind? Hey, davon stand aber nie was in der Buchvorlage! Elrond zeigt doch im Film, dass es auch hetero und mit Bartschatten geht, oder? Na ja, einen Werbevertrag mit Gillette kriegt Legolas jedenfalls nie. Obwohl – produziert diese schneidige Firma nicht neuerdings auch Lady-Shaver? Weshalb fängt Legolas eigentlich kein Techtelmechtel mit Frodo an? Der ist doch ähnlich süß? Weil der Elb die haarigen Füße des Hobbits eklig findet? Apropos Frodo: Kauen eigentlich alle Halblinge ihre Fingernägel bis zum Anschlag ab, weil sie vor lauter Latschenpelz ihre Fußnägel nicht finden? Wieso hat Zauberer Gandalf einen derart bescheuerten Kaffeefilter-Hut auf? Ist er im Nebenberuf Tierarzt und muss Elefanten mittels des riesigen Trichters regelmäßig Einläufe verpassen? Warum lässt sich Elronds Tochter Arwen Abendstern nicht wie einst Freddie Mercury einen Schnurrbart wachsen, damit man die Hasenzähne nicht so sieht? Wie oft am Tag muss Galadriel, die Herrin von Lothlórien, Drogen nehmen, um derart vergeistigt daherzusabbeln? Stammt Al Bundys Erkenntnis zum Thema Heirat aus Tolkiens Vorlage („Ein Ring, sie zu knechten …")? Ich weiß es nicht. Kurz: Ich bin etwas verwirrt. Egal, mein Leben ist nach dieser Kolumne ohnehin verwirkt. Kollegin Bunke („Boah, Legolas ist geil, ich hol mir gleich die Action-Figur bei Burger King!") wird mich töten. Ihnen wünsche ich aber noch ein schönes Leben,

Ihr Harald Fränkel

Leserbriefe

Engelsgleich

Ist es wirklich wahr, es gibt bald Drei Engel für Charlie als PC-Spiel? Bitte schreibt das in der nächsten Ausgabe noch mal! Drei Mal in der aktuellen reicht einfach nicht. […] Wie kann man sich nur so schlecht absprechen? Daher: REDAKTEURE AN DEN PRANGER!!! Grüße von eurem Erbsenzähler-Leser

Stefan Baehr, Ascheffel

Okay, die gleiche Meldung in einem Heft drei Mal zu veröffentlichen, mag auf den ersten Blick etwas übertrieben scheinen. Aber falsch war's ja nicht, deshalb auch kein Fall für den Pranger, Stefan. Drei Kurznotizen für drei Engel sind doch okay? Für die, die es noch nicht mitgekriegt haben, möchte ich Folgendes erwähnen: 1. Ubi Soft hat die Lizenzrechte an *Drei Engel für Charlie* erworben und will ein entsprechendes Spiel dazu entwickeln (Harald Fränkel, PCA 1/2002, Seite 12). 2. Ubi Soft hat sich die Filmrechte von *Drei Engel für Charlie* gesichert und plant ein gleichnamiges Action-Adventure. Mehr dazu unter www.ubisoft.de (Tanja Bunke, PCA 1/2002, Seite 16). 3. Ein exklusives Lizenzabkommen für Spiele zur Fernseh- und Kinoserie *Drei Engel für Charlie* haben Sony Pictures Consumer Products und Ubi Soft vereinbart (Joachim Hesse, PCA 1/2002, Seite 24).

Abo-CD

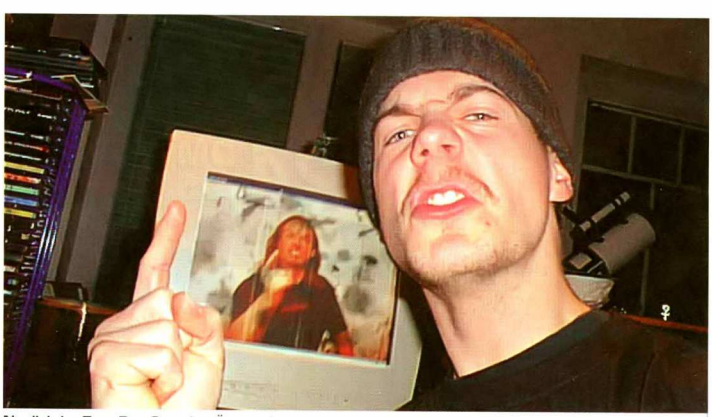
die „nur-für-abonnenten-cd" ist genial, ich höre seit einer stunde den ballerspiel-song. ehrlich, wenn man sich die big-action-folgen inkl. outtakes und eure sonstigen produktionen so anschaut, kommt man zum einzigen möglichen schluss, dass ihr euch während der arbeit nichtlegale drogen reinzieht. und das ist gut so! *ballerspiel, ballerspiel, zu gewinnen ist mein ziel, ballerspiel, ballerspiel, zu verlieren gibt's nicht viel*-anhör und abrock* […]

Tobias Hölzermann per E-Mail

Wir nehmen keine Drogen, Tobias. Wir sind von Natur aus so (Geburtsfehler). Aber gib mir doch was von deinen Pilzen ab! Vielleicht find ich das Geplärre von Jo dann ähnlich geil wie du und merke zudem nicht, wenn meine Shift-Taste kaputt ist. Noch ein Wort an alle Nicht-Abonnenten, die uns geschrieben haben und die „Nur-für-Abonnenten-CD" wollten: Leute, das ist eine CD für alle Abonnenten, deshalb heißt sie so. Der Witz dran ist, dass sie nur Abonnenten kriegen. Sonst wär's keine „Nur-für-Abonnenten-CD". Wir wollen Abonnenten gewinnen, deshalb gibt es als Prämie die „Nur-für-Abonnenten-CD". Na, den Gag endlich verstanden? Also: Wer eine „Nur-für-Abonnenten-CD" will, muss nur unser Heft abonnieren (vgl. auch Seite 12).

Ö-Alarm

[…] Es ist wieder mal so weit, dass ich mich dazu bequemen muss, ein paar Zeilen an dich und deine stolzen Rücken (schreibt man das so?) zu richten. […] Die Leserbriefe waren wie immer eine Klasse für sich. Da ich jetzt mein Dasein beim österreichischen Bundesheer friste (ja, ich weiß, ich arme Sau), hab ich bei Gelegenheiten wie Torposten usw. immer Zeit, die PC Action zu studieren – und sitz in meinem Shelter und muss mich zusammenreißen, nicht laut loszulachen. Denn der Leserbriefonkel hat's drauf, er zieht sie alle durch'n Kakao. Der Mann



Neulich im Zoo: Der Gemeine Österreicher gehört zur Familie der Wollkappen-Feldhasen.

ist lyrisch überlegen – die Leut' verstehen einfach nicht, dass man sich mit so einem nicht anlegen darf und obendrein versteh'n sie keinen Spaß. [...] Ich weiß schon, dass das nicht unbedingt dein Bereich ist, aber wenn ich schon beim Tippen bin und da du mir bis jetzt auch immer netterweise weitergeholfen hast ... und zwar liest mein CD-ROM eine eurer aktuellen CDs nicht (die weiße mit den ganzen Demos und Wallpapers) – ich hab's zigmal probiert und sie danach sogar gewaschen! Geht trotzdem nicht – und da wollt ich höflichst fragen, ob man mir nicht freundlicherweise, weil ich doch Abonnent bin und so weiter, eine funktionierende CD nachschicken könnte ... [...] Übrigens, in Ausgabe 12/01 forderst du die Leser auf, Fotos zu schicken (wie die schöne Anna) – weiß zwar nicht, ob das ernst gemeint war, aber ich schick dir trotzdem eins. [...]

Stefan Kreiger,
Eugendorf (Österreich)

Das war ernst. Aber wir wollten Fotos von schönen Leserinnen in Unterwäsche! Nicht von bescheuerten Österreichern, die im Hintergrund das Ballerspiel-Video von Joachim Hesses Musikcombo laufen lassen. Du Rind! Wenigstens lernen unsere Leser dank deiner Zuschrift dreierlei: 1. Wie Österreicher aussehen. 2. „Räcken" schreibt sich „Recken". 3. CDs in die Waschmaschine zu stopfen, bringt gar nix. So was machen nur Österreicher.

Kurz

test

Nicki Granz per E-Mail

Du mich auch, Nicki!

Noch kürzer

[...]

Daniel Dittrich, Hanffabrik

Danke für die glorreiche Zuschrift, Daniel! Der Brief war öde. Aber der Ortsname rechtfertigte eine (gekürzte) Veröffentlichung deiner Zuschrift!

Hilfe, Polizei!

Ich (der nette Polizeibeamte vom Flughafen) möchte mich herzlich bei dir für die Grüße bedanken. An dem Tag an der Passkontrolle habe ich dir was verschwiegen. Als ich dich fahndungsmäßig überprüfte, stellte ich zwei Sachen fest. Erstens, dass ein Auslieferungsantrag der österreichischen Behörden vorliegt, welche dich vor Gericht stellen wollen – wegen Verunglimpfung ihres Staates und seiner Bürger. Zweitens ein Haftantrag des Britney-Spears-Fanclubs-Deutschland, worin verlangt wird, dass du eine sechsmonatige Haftstrafe absitzt oder 48 Stunden Dauerhören einer Britney-Spears-CD ertragen musst. Nun stand ich vor einem Gewissenskonflikt, aber ich konnte doch meinen Lieblingsredakteur (boah, ICH SCHLEIME!) nicht diesen WILDEN ausliefern, darum hab ich dich weiterreisen lassen. [...]

Marcel Pitzk per E-Mail



Merke: Grüße nie öffentlich einen Polizeibeamten ...

Nie wieder grüße ich einen Polizeiobermeister im BGS. Kaum tut man's, nervt der Typ mit sinnfreien Leserbriefen. Und nicht mal beleidigen darf ich solche Beamte, weil ich dann wahrscheinlich ruck, zuck 'ne Klage am Arsch habe. Verdammt. Äh, Marcel, meinst du, du kriegst Ärger mit deinen Vorgesetzten, wenn ich erwähne, dass du während der Arbeit PC Action liest? Ja? Dann schreib ich jetzt besser nicht, dass du bei meiner Passkontrolle plötzlich ein Heft unter deinem Tisch hervorgezogen hast, um es mir grinsend zu zeigen.

Redakteur an den Pranger

Sehr geehrter Herr Fränkel, da schlage ich die PCA-Ausgabe 1/2002 auf und freue mich auf die Vorschau zu Unreal 2, doch was muss ich auf Seite 35 lesen? Ein Balrog aus „Die Rückkehr der Jedi-Ritter"? Sie haben die letzte Zeit wohl zu viel im Kino bzw. in „Der Herr der Ringe" verbracht! Aus dieser Geschichte stammt das liebe Tierchen nämlich. Zur Information: Ein BALROG ist ein Dämon, der in den Tiefen von Mittelerde haust, fast gänzlich aus Feuer besteht, Flammenschwert und -peitsche mit sich führt und so gut wie unbesiegbar ist. Beim Monster, welches Sie meinten, handelt es sich um den mächtigen SARLACC, der im Loch von CARKOON haust, eher einem Wurm ähnelt und in dessen Magen man allmählich verdaut wird. Auch wenn BALROG und SARLACC für manche Redakteurs-Ohren ähnlich klingen mag, haben Sie durch diese Verwechslung die Fan-Gemeinden der größten Fantasy- UND Science-Fiction-Sagas aufs Tiefste gekränkt. [...]

Tim Tonndorf per E-Mail

Sollen sie doch von mir aus heulen, bis ihre Tränen den nächstbesten Balrog löschen oder Sarlacc ersäufen. Na gut, ich geb's zu: Ich, **Harald Fränkel**, habe versagt. Ich bin ein Vollidiot. Ein Depp. Ein Trottel. Ein Britney-Spears- und Bro'Sis-Fan. Ein Anime-Gucker. Ich war so blöd, Christian Bigge zu fragen, wie denn das erwähnte Vieh aus *Star Wars* heißt. Und ihm geglaubt. Selbst schuld, denn: Traue keinem Chefredakteur, der in der ersten Woche dreimal *Herr der Ringe* angeschaut hat und an nichts anderes mehr denkt. Ich hätte ihn dieser Tage genauso gut fragen können, wie seine Mutter heißt, er hätte vermutlich irgendwas von Arwen Abendstern gefaselt. Lieber Tim, meine Kollegen haben mich gezwungen, deinen Strafvorschlag umzusetzen: Folglich musste ich als Prinzessin Leia verkleidet und wie ein Balrog brüllend durch die Nürnberger Fußgängerzone laufen. Und zwar in dem Bikini, den Leia als Sklavin von Jabba trug. Das Schlimmste: Ich durfte mir vorher Beine, Arme und Brust nicht rasieren. Das sah vielleicht scheiße aus.

PC Action in Gefahr

Ich muss euch ein fettes Lob für „PC Games in Gefahr" aussprechen. Warum gibt es das nicht schon länger? Habe mir die neue Folge angeschaut und mich echt vor Lachen weggeworfen! Christian Sauerteig sah bei der vorherigen Folge (Party) noch besser aus! Aber er macht das wirklich schnuckelig und ist viiieeel besser als Elton von TV Total! [...] Sagt übrigens auch mein Freund. Den habe ich schon. Also sorry, Herr Sauerteig, bitte bagger mich nicht an, scheinst ja eh ein ganz schlimmer Finger zu sein.

Sabine Partyluder per E-Mail

PC Games in Gefahr? HALLO, WIR SIND DIE PC ACTION! Zur Strafe veröffentliche ich deine E-Mail-Adresse (partyluder1979@gmx.de). Auf dass du nicht nur von Sauerteig, sondern noch von mindestens 100.000 Lesern angebaggert wirst. So. Für das Lob vielen Dank. Die schlechte Nachricht ist, dass „PC Action in Gefahr" diesen Monat ausfällt. Grund: Die Kollegen Sauerteig, Bunke, Geltenpoth und das Kamerateam gerieten bei den jüngsten Dreharbeiten, nun sagen wir mal vorsichtig, etwas in die Bredouille. Plötzlich auftauchende Polizeibeamte beendeten die Aktion, beschlagnahmten vorübergehend Filmmaterial und ließen es von der Staatsanwaltschaft prüfen. Warum? Näheres entnehmen Sie bitte dem Zeitungsbericht. Wenn alles gut geht, liefern wir den Streifen auf der nächsten CD nach.

Reporter kamen früh um zwei

Nachts geläutet

Anwohner verärgert über Störung
Gefilmt und Geschenke verteilt

FÜRTH (fn) — Über sehr merkwürdigen Besuch wunderten sich am Mittwochmorgen gegen zwei Uhr etliche Bewohner der Nordstadt. An ihrer Haustüre klingelte ein Reporter-Team und schenkte den verdutzten Leuten mehrere Computer-Spiele.

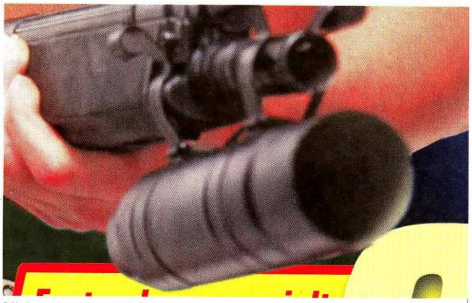
Die sechs jungen Leute, die sich als Mitarbeiter einer Fürther Redaktion ausgaben, läuteten, hielten den verschlafenen Anwohnern Mikrofon und Kamera vors Gesicht und überreichten ihnen einige Computerspiele. Eine Frau, die sich belästigt fühlte, rief schließlich die Polizei.

Nicht strafbar

Nachdem eine Streife die jungen Leute ausfindig gemacht hatte, notierten sich Beamte sämtliche Namen der 21- bis 30-jährigen Reporter, die für den Verlag einer Fürther Computerspiele-Zeitschrift arbeiten. Laut Polizei ist jedoch keine strafbare Handlung erkennbar. „Es ist nicht verboten nachts zu klingeln, Leute zu befragen und ihnen etwas zu schenken", so Polizeisprecher Michael Gengler.

Fernseh-Moderator Stefan Raab

Quelle: Fürther Nachrichten vom 21. Dezember 2001



Nicht vergessen: Klopapier rechtzeitig wechseln!

Gewinnspiele

Sehr geehrter Harald (Achtung, Ironie!), seit zwei Jahren lese ich genervt eure Zeitung, keine Ahnung, wieso. Lob beiseite, nun habe ich doch noch eine Frage, die vielleicht eine Antwort wert wäre. Können Luxemburger an euren Gewinnspielen teilnehmen oder werden sie wie die Österreicher von vornherein ausgeschlossen? War ja nur eine Frage.

Dias Rosa Filipe, Echternach (Luxemburg)

Teilnehmen kann jeder, Herr Dias! Oder Rosa. Oder Filipe (je nachdem, was dein Vorname ist). Auch Luxemburger. Nur gewinnen lassen wir die nie (Achtung, Ironie!). Alles klar? War ja nur eine Antwort.

Angearscht

Ich habe eine Beschwerde. [...] Nichts gegen das Cover-Girl, nichts gegen die HK, aber warum habt ihr dieses Etwas vorne an den Lauf gehängt? Soll das ein Eierbecher sein? Irgendwie fühle ich mich beleidigt und muss sagen: Ein Granatenwerfer ist das jedenfalls nicht, da habt ihr aber schön ins Feuerzeug geschissen! Ich schlage vor, ihr gebt eine Pressekonferenz und entschuldigt euch vor allen Waffen auf der ganzen Welt, die sich genauso wie ich sehr angearscht fühlen.

Waldemar Schleicher, Heiligenstadt

Es handelt sich bei dem Objekt weder um einen Eierbecher noch um eine „schwarz bemalte

Klugscheißer des Monats

Tag, Fränkel! Wenn Ich Ihre Rechenkünste sehe, ist das kein Wunder, dass Deutschland bei der PISA-Studie so schlecht ist. Uns fehlen halt rechenfähige Vorbilder. Sie sind auf jeden Fall keins davon: Im Unreal-2-Artikel schreiben Sie, dass sich aus fünf Skins und acht Gesichtern Hunderte von Möglichkeiten ergeben. Also wenn ich das nachrechne, komme ich bei 8 x 5 auf 40 und nicht auf irgendeine Zahl über 100. [...]

Eike Brechmann, Bielefeld

Endlich wissen wir, wer das Ergebnis bei der PISA-Studie versaut hat. Er heißt Eike Brechmann und kommt aus Bielefeld. Im Heft stand: „Jeder Marine sieht anders aus. Es gibt fünf Skins, acht Gesichter, Versionen mit Helm, Versionen ohne Helm usw. Daraus lassen sich Hunderte von Kombinationen bauen." Beachten wir nun, dass unser Bielefeld-Brechmänneken die „Mit- und Ohne-Helm-Varianten" einfach unterschlagen hat, sind wir bereits bei 40 x 2, also 80 Möglichkeiten. Ferner steht da noch „usw.". „Usw." kann vieles sagen. Deshalb heißt es usw. Es bedeutet zum Beispiel, dass es Schniedelwutzträger und Soldaten mit zwei besonders großen Polygonen auf der Körpervorderseite gibt (falls Sie verstehen, was wir meinen). Damit verdoppelt sich die Zahl der Varianten erneut, auf 160 nämlich. Brechheimer unterschlägt ferner den Hinweis im Text, dass sich die Marines durch „drei Rüstungsklassen" unterscheiden: 160 x 3 = 480. So, genauer brauchen wir's nicht.

Klorolle" (Norbert Vogt per E-Mail), noch um einen „Bierdosenhalter" (Constantin Stengel, Ostfildern). Es ist ein... tataaa ... Granatwerfer. Ja, ja, auf Nachfrage habe ich erfahren, dass ein Verbindungsstück zum Lauf der Maschinenpistole fehlt (oder so ähnlich). Das Teil erschien uns nicht so wichtig, weil wir nur ein Bild und keinen Dinosaurier schießen wollten. Es tut uns Leid! Erbarmen! Entschuldigung! Wenn sich Herr Schleicher oder eine der anderen Nervensägen als Versuchstier zur Verfügung stellen, testen wir die Waffe das nächste Mal vor dem Fototermin auf ihre Funktionstüchtigkeit. Ist das ein Angebot?

Liebesleben

[...] Ich frage mich, seit wann Sie über Computerspiele berichten. Ich dachte immer, Ihre Zeitschrift handelt vom Liebesleben allein stehender, junger Damen, so wie es das Cover oft vermuten lässt. [...]

Christian Hoffmann per E-Mail

Du hast was missverstanden, Christian. Unsere Zeitschrift handelt nicht vom Liebesleben allein stehender, junger Damen, sondern soll das Leben allein stehender, junger Männer bereichern (vgl. Zuschrift „Klebrig"). Deshalb machen wir aufs Cover Bilder von allein stehenden, jungen, armen Damen, die sich nur wenige Klamotten leisten können. Und die blöden Berichte über Computerspiele lassen wir irgendwann ganz weg, keine Sorge.

Klebrig

[...] Wie bekommt man eingetrocknete Cola aus seiner Tastatur? Da mir letztens etwas Cola auf die Tastatur gekommen ist, kleben manche Tasten. Kannst du mir da 'nen Tipp geben?

Sebastian Bechtel, Neustadt/Wied

Ja, ja, Cola. Schon klar! Kipp kochendes Wasser drüber, Sebastian (über die Tastatur natürlich). Oder kauf gleich eine neue und trink künftig zuckerfreien Tee. Oder such dir 'ne Freundin. Mir ist so ein Malheur übrigens mal mit Red Bull passiert. Anschließend konnte meine Tastatur selbsttätig Word-Dokumente öffnen und schließen, Texte löschen, Windows runterfahren, etc. Also beschwer dich nicht wegen ein paar klebriger Tasten.

Nicht nett

Ich finde es nicht sehr nett, was Sie in gewissen, angeblich helfenden Antworten von sich geben. Z. B. hätten Sie den beiden Damen, die die PCA nicht mehr kaufen wollen, weil keine Männer mit Blümchen vor ihren Genitalien abgebildet werden, etwas Nettes sagen können (Ausgabe 1/2002). Auch der junge Mann, der ein Tool für Euro-Umrechnung erarbeitet hat, hätte ein „Danke" verdient! Auch wenn ich mich immer fast halb tot lache, ist das nicht nett ... [...]

Steve Naskowski, Berlin

Nette Antworten und Genitalien (sogar ohne Blümchen) gibt's in der Bravo (für ca. 1,25 Euro am Kiosk).

Ignorant

Ich hab mir zum ersten Mal die PC Action gekauft, fand sie auch sehr gut und das Lesen bereitete mir viel Vergnügen und Information. Bis ... tja, bis ich die Leserbriefe gelesen hatte. Und nun frage ich mich: Beantwortet man in der PC Action alle Leserbriefe auf eine so, pardon, idiotische, sarkastische und ignorante Art? [...]

Felix Kiesewetter per E-Mail

Quatsch. Wie kommen Sie denn auf die Idee?

Briefkasten

Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Bitte fassen Sie sich aber kurz. Gegebenenfalls erlauben wir es uns, Briefe in Auszügen zu veröffentlichen und durch den Kakao zu ziehen (oder auch den Verfasser). Wenn vereinzelte Personen deshalb glauben, wir würden unsere Leser nicht ernst nehmen: Uns doch egal! Wir lesen alle Zuschriften sehr aufmerksam, was damit auf diesen Seiten geschieht, ist eine ganz andere Sache. Indianerehrenwort! Unsere Adresse:

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth.

Am einfachsten geht's, 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. Leider ist es uns aus Zeitgründen nicht immer möglich, persönlich zu antworten. Das hat nichts damit zu tun, dass wir Sie nicht lieb haben. Ehrlich!

Service-Kontakte

Manche Probleme kann selbst der allwissende Leserbriefonkel nicht bewältigen. Er ist immerhin schon über 30 Jahre alt, blond, hat hohen Blutdruck, ist gebrechlich und besitzt keine hellseherischen Fähigkeiten („Warum geht mein Spiel nicht?"). Für alles, was nicht mit redaktionellen Inhalten zu tun hat, gibt es HIER Hilfe:

Zentrale Abo-Verwaltung
0451/4906-700 oder computec.abo@pvz.de

Hilfe für Österreicher (Abo)
06246/8882-882 oder bgenser@leserservice

CD macht Mucken?
Siehe Umtauschcoupon auf der CD-Papphülle!

Spiel will nicht/Hardware streikt?
Siehe Hotlines in der Rubrik „Hit-Countdown"!

Inserentenverzeichnis PC Action 2/2002

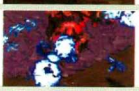
Bundesverband der Deutschen Volks- und Raiffeisenbanken	164	Microsoft GmbH	27	Take 2 Interactive GmbH	2
Computec Media	12, 143, 159, 160/161	Okay Soft	55	Ubi Soft Entertainment GmbH	10/11, 19
Electronic Arts GmbH	57	Pearson Education Deutschland GmbH	111	Virgin Interactive	17
GyroTwister-Vertrieb Nann	163	Philips Consumer Electrics	23	WCom	145
Kaspersky	29	Swing! Entertainment Media AG	63	Westfalenhallen Dortmund	83

PC ACTION Charts

COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Dr.-Mack-Str. 77 ▮ 90 762 Fürth ▮ oder per 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	▲	7		Return to Castle Wolfenstein *Gray Matter*	22,7%
2	▶	2		Counter-Strike *Gooseman*	10,0%
3	▶	3		Indiziertes Spiel *Remedy Entertainment*	9,6%
4	▲	9		Wiggles *SEK Ost/Innonics*	9,5%
5	▲	neu		Baldur's Gate 2 *Bioware*	9,2%
6	▲	neu		StarCraft *Blizzard*	8,9%
7	▲	neu		NHL 2002 *EA Sports*	5,1%
8	▲	neu		Clive Barker's Undying *Dreamworks*	4,8%
9	▼	1		D2: Lord of Destruction *Blizzard*	4,7%
10	▼	8		Black & White *Lionhead*	4,5%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▲	neu	Duke Nukem Forever	19,1%
2	▼	1	Unreal 2	14,3%
3	▶	3	GTA 3	14,1%
4	▲	neu	Doom 3	9,5%
5	▼	2	Soldier of Fortune 2: Double Helix	9,2%
6	▲	8	Starcraft 2	9,1%
7	▼	4	Anno 1503	8,9%
8	▲	neu	I.G.I.: Covert Strike	4,8%
9	▼	5	Warcraft 3	4,7%
10	▲	neu	Armalion	4,1%

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	Harry Potter & The Sorcerer's Stone	EA
2	▲	neu	Empire Earth	Vivendi
3	▲	7	Wer wird Millionär 2	Eidos
4	▼	2	FIFA 2002	EA Sports
5	▼	1	Stronghold	Take 2
6	▲	neu	Wer wird Millionär Junior	Eidos
7	▲	8	Fußball Manager 2002	EA Sports
8	▲	neu	RTL Skispringen 2	THQ
9	▼	5	Zoo Tycoon	Eidos
10	▲	neu	Star Trek Armada 2	Activision

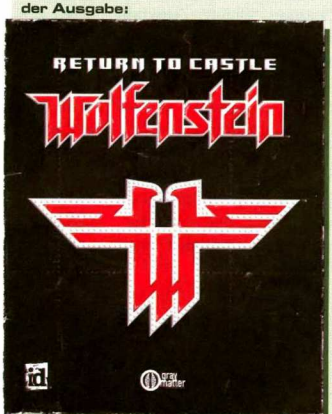
Quelle: MCV

Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▶	1	Harry Potter & The Sorcerer's Stone	EA
2	▲	9	Myst 3: Exile	Ubi Soft
3	▲	8	Empire Earth	Sierra
4	▲	5	Civilization 3	Infogrames
5	▲	neu	Indiziertes Spiel	G.o.D.
6	▼	4	The Sims: House Party	EA
7	▲	neu	Tom Clancy's Ghost Recon	Red Storm
8	▲	neu	Survivor	Mac Soft
9	▼	7	The Sims: Livin' Large	EA
10	▲	neu	Civilization 2	Infogrames

Quelle: Amazon USA

Gewinner der Ausgabe:



Matthias Strecker aus Rodgau

erhält ein Spiel

Return to Castle Wolfenstein (dt.)

(Test des Monats 1/2002)

Hit-Countdown

Action			
Breed	Action-Spiel	Brat Designs	2. Quartal 2002
C&C Renegade	Ego-Shooter	Westwood	Februar 2002
Counter-Strike: Condition Zero	Taktik-Shooter	Gearbox	1. Quartal 2002
Doom 3	Ego-Shooter	id Software	2. Quartal 2002
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D-Realms	1. Quartal 2002
Freelancer	Weltraum-Shooter	Digital Anvil	2. Quartal 2002
GTA 3	Action-Spiel	DMA Design	3. Quartal 2002
Global Operations	Mehrspieler-Shooter	Barking Dog	1. Quartal 2002
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	3. Quartal 2002
Halo	Action-Spiel	Bungie Software	3. Quartal 2002
Hitman 2: Silent Assassin	Action-Spiel	IO Interactive	März 2002
I.G.I. 2: Covert Strike	Taktik-Shooter	Innerloop	3. Quartal 2002
Mafia: The City of Lost Heaven	Action-Spiel	Illusion Softworks	Februar 2002
Max Payne 2	Action-Spiel	Remedy Entertainment	4. Quartal 2002
Nomads	Action-Spiel	Radon Labs	3. Quartal 2002
No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	Monolith	Oktober 2002
Planet Side	Mehrspieler-Shooter	Sony Online	1. Quartal 2002
Soldier of Fortune 2: Double Helix	Ego-Shooter	Raven Software	März 2002
Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight 2	Ego-Shooter	Raven Software	April 2002
Team Factor	Mehrspieler-Shooter	7FX	März 2002
Team Fortress 2	Mehrspieler-Shooter	Valve	2. Quartal 2002
Unreal 2	Ego-Shooter	Legend Entertainment	2. Quartal 2002
Unreal Tournament 2	Mehrspieler-Shooter	Digital Extreme	3. Quartal 2002
Adventure			
Call of Cthulhu	Action-Adventure	Headfirst	2. Quartal 2002
Dark Project 3	Action-Adventure	Ion Storm	1. Quartal 2003
Galleon	Action-Adventure	Interplay	1. Quartal 2002
Prisoner of War	Action-Adventure	Wide Games	3. Quartal 2002
Star Wars Knights of the old Republic	Action-Adventure	Bioware	3. Quartal 2002
Rennspiel			
Colin McRae Rally 3	Rennspiel	Codemasters	3. Quartal 2002
DTM Race Driver	Story-Rennspiel	Codemasters	3. Quartal 2002
F1 Racing Championship 2	Rennsimulation	Video System	2. Quartal 2002
Gorkamorka	Rennspiel	Ripcord Games	1. Quartal 2002
Grand Prix 4	Rennsimulation	Microprose	2. Quartal 2002
World Sports Car	Rennspiel	Empire	2. Quartal 2002
Rollenspiel			
Arx Fatalis	Rollenspiel	Arkane Studios	2. Quartal 2002
Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	Mythic/Abandon	1. Quartal 2002
Deus Ex 2	Action-Rollenspiel	Ion Storm	4. Quartal 2002
Dungeon Siege	Rollenspiel	Gas Powered Games	März 2002
Elder Scrolls: Morrowind	Rollenspiel	Bethesda	1. Quartal 2002
Neverwinter Nights	Rollenspiel	Black Isle Studios	1. Quartal 2002
Shadowbane	Online-Rollenspiel	Wolfpack Studios	1. Quartal 2002
Star Wars Galaxies	Rollenspiel	Sony Online	4. Quartal 2002
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Blizzard	Noch nicht bekannt
Zanzarah	Rollenspiel	Funatics	April 2002
Simulation			
Die Sims Online	Simulation	Maxis	1. Quartal 2002
Lock On: Modern Air Combat	Moderne Flugsimulation	Eagle Dynamics	2. Quartal 2002
Sport			
FIFA 2003	Fußball	EA Sports	November 2002
NHL 2003	Eishockey	EA Sports	Oktober 2002
Tony Hawk's Pro Skater 3	Skateboard	Activision	1. Quartal 2002
Strategie			
Age of Mythology	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	2. Quartal 2002
Anno 1503	Aufbaustrategie	Sunflowers	Juni 2002
Far West	Aufbaustrategie	Jowood	2. Quartal 2002
Impossible Creatures	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	1. Quartal 2002
Orb	Rundenstrategie	Strategy First	2. Quartal 2002
Praetorians	Echtzeitstrategie	Pyro Studios	1. Quartal 2002
Republic	Echtzeitstrategie	Elixir Studios	2. Quartal 2002
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	2. Quartal 2002
Wirtschaftssimulation			
Anstoss 4	Sportmanager	Ascaron	April 2002
Der Planer 3	WiSim	Phenomedia	1. Quartal 2002
Die Gilde	WiSim	4 Head Studios	März 2002
Industriegigant 2	WiSim	Jowood	2. Quartal 2002

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 80 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]–18[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 13[00]–17[00]
00 49-22 1-97 58 25 55 Mo-Fr 13[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]–19[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
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 31-4 06 64 99 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)

- Ubi Soft www.ubisoft.de
02 11-3 38 00 30 Werktags 9[00]–16[00]

- Virgin www.vid.de
0 40-89 70 33 33 Mo-Do 15[00]–20[00]
01 90-5 89 70 33

- Vivendi Universal www.vivendiuniversalinteractive.de
0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9[00]–19[00]
01 90 -51 56 16

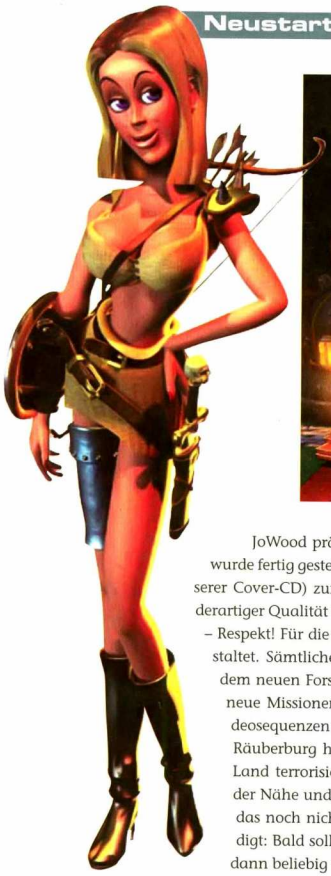
Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

PC ACTION Hotlines

Probleme mit Spielen?
Spieletipps-Hotline 0190 – 82 48 36* (täglich 8 – 24 Uhr)

Ärger mit der Hardware?
Hardware-Hotline 0190 – 82 48 35* (täglich 7 – 24 Uhr)

*Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.



Alte Völker, neue Sitten

Die Völker 2 Gold — Kostenloses Add-on



Das neue Forschungssystem regelt auch, welche Gebäude errichtet werden können.



Die Amazone zeigt sich sehr gastfreundlich, auch diesem Pimmon gegenüber.

JoWood präsentiert ein einmaliges Geschenk: Das Bonus Pack zu *Die Völker 2* wurde fertig gestellt und steht wie versprochen kostenlos zum Download (oder auf unserer Cover-CD) zur Verfügung! Für gewöhnlich wird eine umfangreiche Erweiterung derartiger Qualität verkauft. Besser kann man seine Fangemeinde also kaum belohnen – Respekt! Für die Gold-Version wurden die alten Szenarien überarbeitet und neu gestaltet. Sämtliche Spielinhalte profitieren zudem vom verbesserten Balancing und dem neuen Forschungssystem. Darüber hinaus bietet das Bonus Pack 22 komplett neue Missionen inklusive weiterer Musikstücke und bisher unveröffentlichter Videosequenzen. Für zusätzliche Abwechslung sorgen drei neue Gebäude: In der Räuberburg haust ein Raubritter mitsamt seinen Schergen, die das umliegende Land terrorisieren. Durch ein verfluchtes Gebäude erkrankt die Bevölkerung in der Nähe und der Storchentempel ist ein Bonusgebäude für den Spieler. Als wäre das noch nicht genug, hat JoWood bereits den nächsten Leckerbissen angekündigt: Bald soll der Editor zu *Die Völker 2* veröffentlicht werden, mit dem Sie selbst dann beliebig viele weitere Szenarien erstellen können.

Auf CD-ROM
Tools CD #1
Die Völker 2 Add-on

Außerdem

/// Der Patch auf v1.02 von **Battle Realms** entfernt einige Bugs. Außerdem enthält das Update (auf der Cover-CD) drei neue Mehrspielerkarten. /// In **Wizardry 8** von Sir-Tech haben sich einige Fehler geschlichen, durch die unter Umständen das Spiel nicht siegreich beendet werden kann. Installieren Sie unbedingt den Patch (auf der Cover-CD). /// Die bisherigen Updates bis zur v1.20 zu **Pool of Radiance** sind ausschließlich für die amerikanische Version geeignet. In der deutschen Fassung sind sie bereits enthalten. /// Das neue Update zu **S.W.I.N.E.** auf v1.40 (auf der Cover-CD) behebt nicht nur Bugs, sondern verbessert den Mehrspielermodus und enthält fünf weitere Karten. /// Take 2 veröffentlichte zu **Stronghold** 14 neue Musikstücke (auf der Cover-CD) im MP3-Format. ///



Die Ergänzungen verbessern auch die KI der Wärter, die sich nun sorgfältiger um ihr Gehege kümmern.

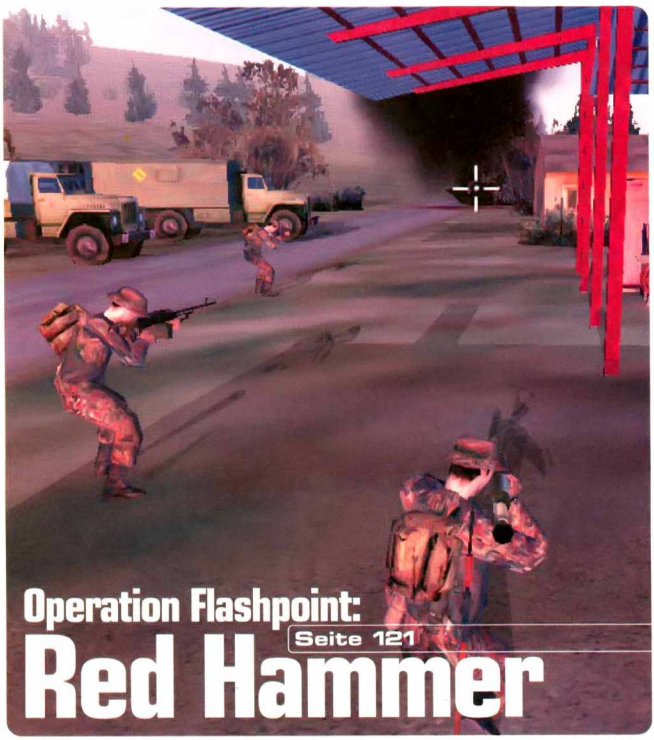
Kuschelig!

Zoo Tycoon — Zusätzliche Tiere

Microsoft veröffentlichte eine kleine Erweiterung zu *Zoo Tycoon*. Zu dem Paket gehören zahlreiche neue Tierchen, wie beispielsweise der sagenumwobene Yeti, gefährliche Berglöwen oder riesige asiatische Elefanten. Mit diesen neuen Attraktionen können Sie den Besuchern Ihres Tierparks ein außerordentliches Erlebnis bieten. Davon abgesehen ist in der Ergänzung eine neue Mission enthalten.

Auf CD-ROM
Tools CD #1
Zoo Tycoon Ergänzungen

PC ACTION Spieletipps 2/2002



Operation Flashpoint: Red Hammer

Seite 121

Ausgetrickst



Prost Neujahr! Wahrscheinlich haben Sie auch schon „Herr der Ringe" geschaut und sind – wie fast alle Kinogänger der Nation – durchweg begeistert. Ich hingegen kann diese Begeisterung nicht teilen. Ja, die Landschaften waren schön – auch wenn mich die Heimat der Hobbits sehr ans Teletubbyland erinnert hat. Es hätte mich in keinster Weise gewundert, wenn eins dieser grellen Plüschmonster aufgetaucht wäre und ein lautes „UH-OH" von sich gegeben hätte. Als ich dann endlich im Verlauf des Filmes mit der Hilfe belesener Kollegen geschnallt habe, dass dieser verdammte Ring einfach in einen Vulkan geworfen werden muss, habe ich mich ernsthaft gefragt, was daran so schwer ist und wie man über so ein Problem einen dreiteiligen Film drehen kann. Wenn Herr Gandalf es vermag, auf einem Fernet-Branca-Adler (man sagt, er habe magische Kräfte) aus der Gefangenschaft zu fliehen, sollte es doch ein Leichtes sein, auf dem Rücken des gleichen Tieres über den komischen Vulkan zu fliegen, den Ring fallen zu lassen und so das Problem ein für alle Mal aus der Welt zu schaffen. Gut, der Film würde 20 Minuten dauern und obendrein sehr preiswert sein. Es würde ihn auch keiner sehen wollen. Liebe Tolkien-Fangemeinde: Überzeugt mich, dass das nicht gehen kann und ich mich die nächsten zwei Jahre wieder ins Kino begeben muss! Ich bin gespannt – in diesem Sinne: Möge die Macht mit Ihnen sein.

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: Red Hammer . . 121
Komplettlösung
Fußball Manager 2002. 135
Allgemeine Spieletipps
RtCW: Multiplayer-Tipps. 129
Allgemeine Spieletipps

Kurztipps

Alone In The Dark 4. 140
Comanche 4 140
Die Sims – Hot Date 139
Empire Earth 140
Etherlords 139
FIFA 2002 140
Fußball Manager 2002 139
Ghost Recon 140
Star Wars: Galactic Battlegrounds . 140

PC ACTION HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Action angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

Täglich von 8-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Index

Spielename	Art des Tipps	PC-Action-Ausgabe(n)
Age of Empires 2: The Conquerors	Komplettlösung	10/00
Aliens vs. Predator 2 (dt.)	Allgemeine Tipps	12/01
Anstoss 3	Allgemeine Tipps	4/00
Baldur's Gate 2	Allgemeine Tipps	11/00, 12/00
Battle Realms	Komplettlösung	1/02
Black & White	Komplettlösung	4/01, 5/01
Blair Witch Volume 1: Rustin Parr	Komplettlösung	12/00
Call to Power 2	Allgemeine Tipps	1/01
Catan – Die erste Insel	Allgemeine Tipps	12/99
Comanche 4	Allgemeine Tipps	2/02
Commandos 2	Komplettlösung	10/01, 11/01
Command & Conquer 3: Feuersturm	Komplettlösung	5/00, 6/00
Counter-Strike	Allgemeine Tipps	3/01
Crimson Skies	Allgemeine Tipps	12/00
Cultures	Allgemeine Tipps	10/00
Daikatana	Allgemeine Tipps	7/00
Dark Project 2	Komplettlösung	5/00, 6/00
Deep Space 9 – The Fallen	Allgemeine Tipps	1/01
Desperados	Allgemeine Tipps	6/01
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Tipps	4/00
Deus Ex	Allgemeine Tipps	8/00
Diablo 2	Komplettlösung	8/00, 9/00, 11/00
Diablo 2: Lord of Destruction	Komplettlösung	9/01
Die Siedler 4	Allgemeine Tipps	4/01
Die Sims	Allgemeine Tipps	3/00, 4/00
Earth 2150	Komplettlösung	12/99, 1/00
Empire Earth	Allgemeine Tipps	1/02
Euro 2000	Allgemeine Tipps	7/00
Evil Islands	Allgemeine Tipps	12/00
Fallout Tactics	Allgemeine Tipps	6/01
F1 2000	Allgemeine Tipps	5/00
FIFA 2000	Allgemeine Tipps	12/99
Flucht von Monkey Island	Komplettlösung	1/01
Fußball Manager 2002	Allgemeine Tipps	2/02
Ghost Recon	Allgemeine Tipps	1/02
Giants	Allgemeine Tipps	2/01
Gothic	Allgemeine Tipps	4/01
Gothic	Komplettlösung	5/01
Grand Prix 3	Allgemeine Tipps	9/00
GTA 2	Allgemeine Tipps	12/99
Gunman	Allgemeine Tipps	2/01
Half-Life: Opposing Force (dt. Version)	Komplettlösung	2/00
Half-Life: Blue Shift	Allgemeine Tipps	8/01
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Allgemeine Tipps	10/00
Hostile Waters	Allgemeine Tipps	3/01
I-War 2: Edge of Chaos	Allgemeine Tipps	9/01
Icewind Dale	Allgemeine Tipps	9/00
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	1/00
Interstate '82	Allgemeine Tipps	4/01
Legends of Might & Magic	Allgemeine Tipps	9/01
MDK 2	Komplettlösung	7/00
Mechwarrior 4	Allgemeine Tipps	2/01
Messiah	Komplettlösung	6/00
Moon Project	Allgemeine Tipps	11/00
Moorhuhn 2	Komplettlösung	10/00
NBA Live 2000	Allgemeine Tipps	1/00
Need for Speed: Porsche	Allgemeine Tipps	5/00, 7/00
No One Lives Forever	Komplettlösung	1/01
Nox	Komplettlösung	3/00
Operation Flashpoint	Allgemeine Tipps	7/01
Operation Flashpoint	Komplettlösung	8/01
Operation Flashpoint: Red Hammer	Komplettlösung	2/02
Patrizier 2	Allgemeine Tipps	2/01
Planescape Torment	Allgemeine Tipps	4/00
Project: I.G.I.	Allgemeine Tipps	2/01
Return to Castle Wolfenstein	Komplettlösung	1/02
S.W.I.N.E.	Allgemeine Tipps	12/01
Sacrifice	Allgemeine Tipps	2/01
Serious Sam Second Encounter	Allgemeine Tipps	2/02
SimCity 3000	Allgemeine Tipps	7/00
Soul Reaver 2	Komplettlösung	2/02
Star Trek Armada	Allgemeine Tipps	6/00
Starlancer	Komplettlösung	7/00
Startopia	Allgemeine Tipps	7/01
Stupid Invaders	Komplettlösung	3/01
Sudden Strike	Allgemeine Tipps	11/00
Summoner	Allgemeine Tipps	6/01
SWAT 3 – Close Quarter Battles	Allgemeine Tipps	3/00
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Tipps	1/00
Theme Park Manager	Allgemeine Tipps	3/01
Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	Allgemeine Tipps	4/01
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/00, 3/00
Tribes 2	Allgemeine Tipps	7/01
Tropico	Allgemeine Tipps	6/01
Ultima Ascension	Komplettlösung	2/00
Vampire: Die Maskerade	Komplettlösung	8/00
Wheel of Time	Allgemeine Tipps	1/00
Wiggles	Allgemeine Tipps	11/01

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 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. 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
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder per E-Mail an: **tipps@pcaction.de**

Komplettlösung

Operation Flashpoint: Red Hammer

Lange genug musste die Spielergemeinde auf die sowjetische Kampagne warten. Wir haben Sie komplett für Sie gelöst.

Mission1: Roter Hammer

Der Leuchtturm

Überlassen Sie Ihren Kameraden zunächst das Schießen rund um den Leuchtturm, sie können viel besser Zivilisten von Milizsoldaten unterscheiden. Nähern Sie sich dem Turm von links und nehmen Sie den liegenden Schützen (weiß gekleidet) aufs Korn.

Das Treibstofflager

Beim Sturm auf das Treibstofflager sollten mindestens vier Soldaten am Leben bleiben, um den nachfolgenden Angriff abwehren zu können. Sollte der MG-Schütze gefallen sein, schnappen Sie sich dessen Waffe und gehen Sie in dem kleinen Wäldchen nordöstlich vom Depot in Stellung. Dort können Sie der anrückenden Miliz auflauern.

Tyrone einnehmen

Wenn Sie auf Tyrone zumarschieren, halten Sie sich im Hintergrund. Der vorderste Mann wird meistens von den Heckenschützen getötet. Achten Sie vor allem auf die Fenster der Häuser – dort haben sich einige Schützen postiert. Schlagen Sie daher einen Bogen, wenn Sie sich dem Dorf nähern.

Mission 2: Beschäftigung

Treffen der Miliz

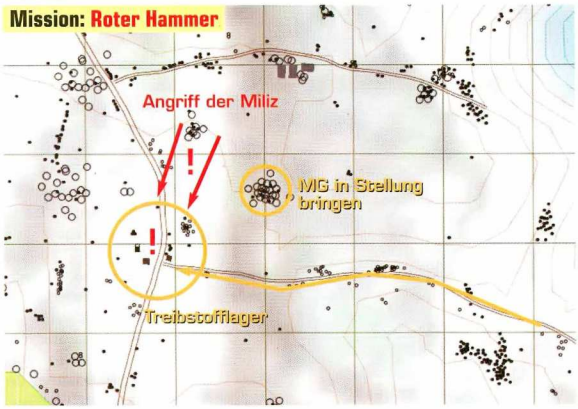
Nachdem Sie in Tyrone das Kommando übernommen haben, marschieren Sie mit Ihrer Truppe am besten links der Straße am Waldrand auf Saint Phillippe zu. Gegnerische Milizeinheiten ziehen Ihnen sicher auf der Straße entgegen – benutzen Sie immer wieder das Fernglas, um Ihren Kameraden rechtzeitig Ziele zuzuweisen. Stürmen Sie den Ort am besten aus südwestlicher Richtung. Sobald Ihre Verstärkung in Saint Phillippe eintrifft, steigen Sie in den Lkw.

Übungsgelände der Miliz

Fahren Sie mit dem Lkw in die Nähe der Kreuzung vor dem Übungsgelände. Steigen Sie schnell aus und gehen Sie mit Ihren Leuten in Deckung. Achtung – in dem Wäldchen gibt es versteckte Milizen! Arbeiten Sie sich vorsichtig weiter auf das Lager zu. Bleiben Sie mit Ihren Männern unten und lassen Sie die Gegner auf sich zukommen. Statt direkt in das Lager zu gehen, können Sie auch einige Handgranaten über den Holzzaun werfen, um die Feinde aufzuscheuchen.

Zivilflugplatz

Nähern Sie sich vorsichtig dem Zielgebiet. Auf dem Flugplatz steht ein Panzer, den Sie ausschalten sollten. Nutzen Sie auf jeden Fall die Deckung des Waldes östlich vom Flugplatz und greifen Sie die Miliz von dieser Seite an.



Mission 3: Babysitter?

Die Falle

Nachdem Sie in den Hinterhalt geraten sind, bleiben Sie erst mal beim Schuppen in Deckung. Holen Sie sich aus Ihrem Lkw die Panzerabwehrwaffe und zerlegen Sie damit den Panzer. In der näheren Umgebung lauern etliche Milizeinheiten, die Sie am besten von der südlichen Seite ausschalten. Dringen Sie in das Haus mit dem Zivilisten ein. Wenn Sie im Besitz der Autoschlüssel sind, holen Sie sich das Fluchtfahrzeug.

Die Weiterfahrt

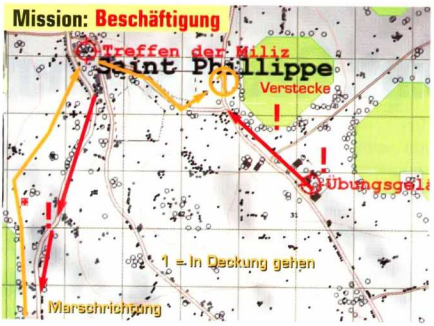
Sie sollten nicht permanent auf der Straße fahren, sondern nach Möglichkeit durchs Gelände abkürzen, um weiteren Milizen aus dem Weg zu gehen.

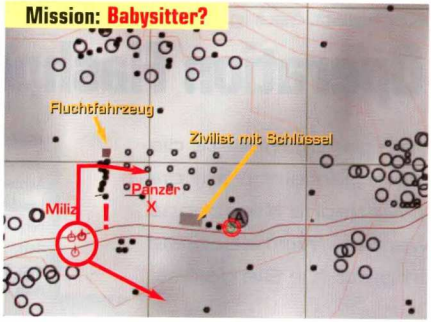
Mission 4: Abwehr

Die Invasion

Flitzen Sie in eins der Zelte und holen Sie sich den Raketenwerfer. Gehen Sie direkt in der Nähe der Zelte in Deckung und feuern Sie auf die Chinook-Helikopter. Sie benötigen zwei Raketentreffer pro Hubschrauber. Ihre Kameraden sollten mittlerweile auf der kleinen Anhöhe im Dorf Stellung bezogen haben. Von dort können Sie die







Angreifer am besten unter Beschuss nehmen.

Mission 5: Angriff auf Landkopf

Die Landung

Sobald Sie den Strand erreicht haben, befehlen Sie Ihren Jungs, schnell den markierten Bereich auf dem Hügel zu erreichen. Gehen Sie dort in Stellung und erwarten Sie die anrückenden Streitkräfte. Machen Sie auch von der MG-Stellung am Hang Gebrauch. Schalten Sie zuerst gegnerische AT-Soldaten und Grenadiere aus. Werden Sie nicht ungeduldig, wenn die Mission längere Zeit nicht weiterzugehen scheint. Die amerikanischen Soldaten verstecken sich in den Gebüschen und sind mitunter schwer auszumachen.

Das Luftabwehrgeschütz

Beschaffen Sie sich zuerst eine LAW-Waffe (Gefallene untersuchen). Marschieren Sie vom Strand aus nach Nordwesten. Beobachten Sie die große Freifläche vor Chapoi genau – kurz vor dem Ort ist ein Jeep mit MG stationiert. Schalten Sie die Insassen aus. Lassen Sie Ihr Team dort in Stellung gehen. Kriechen Sie ziemlich genau aus südlicher Richtung auf die markierte Stelle des Geschützes zu. Ein Treffer mit der LAW schaltet das Geschütz aus. Ziehen Sie sich dann schleunigst zu Ihrem Team zurück und marschieren Sie wieder zum Strand.

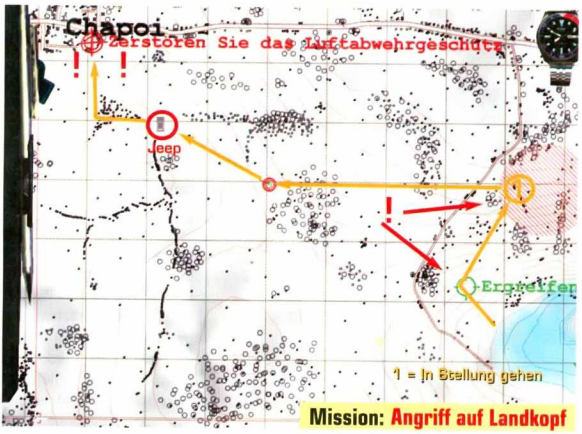
Mission 6: Unter Beschuss

Nördliche Vulcans

Fahren Sie abseits der Straße Richtung Süden – so entgehen Sie dem Artilleriebeschuss am besten. Fahren Sie bis auf etwa 350 Meter an die nördliche Vulcan-Stellung heran und schalten Sie die Soldaten aus. Nähern Sie sich den Vulcans aus westlicher Richtung. In den Zelten finden Sie LAWs, falls Sie selber die Geschütze ausschalten möchten. Nehmen Sie nach der Zerstörung der Vulcans weitere LAW-Munition mit.

Südliche Vulcans

Fahren Sie direkt an der Küstenlinie entlang, bis zum Gitter Gf69. Dort können Sie sich hervorragend auf der Düne verschanzen. Setzen Sie Scharfschützengewehre ein, um die dortigen Soldaten aus dem Weg zu räumen. Bleiben Sie hinter der Düne in Stellung und lassen Sie die Gegner kommen. Von Ihrer Position aus können Sie die letzten beiden Vulcans zerstören.



Mission 7: Scherben

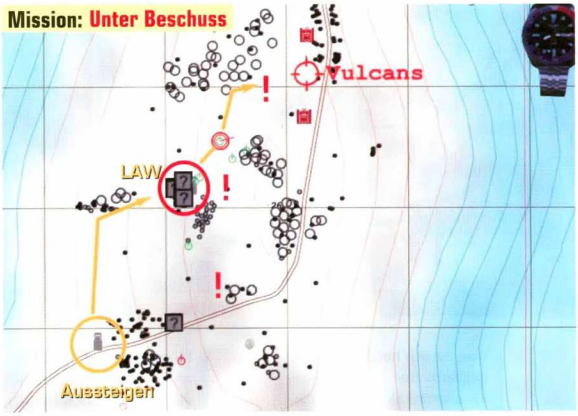
Das Versorgungslager befreien

Marschieren Sie abseits der Straße im Schutz der Büsche auf Houdan zu. Wenn Sie die Straße im Blick behalten, erkennen Sie rechtzeitig anrückende Soldaten. Von Houdan aus sollten Sie wieder abseits der Straße auf das Versorgungslager zumarschieren. Gehen Sie über die Planquadrate Fc54, Fb54 und Fa53 von hinten an das Lager heran. So können Sie die Gegner überraschen.

Die Panzer bekämpfen

Nachdem Sie den T72 repariert haben, sollten Sie sich selbst als Fahrer betätigen. Ihr Kamerad reagiert viel zu träge auf Ihre Befehle. Halten Sie auf der Straße vor der Kuppe (Fe/Ff47) und beo-

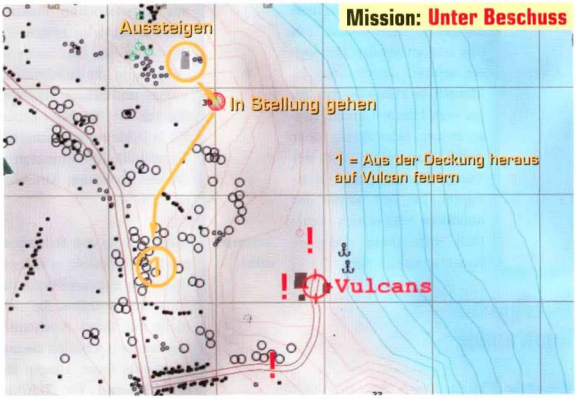
bachten Sie die Gegend. Wenn Sie sich millimeterweise voranbewegen, können Sie die gegnerischen M60-Panzer anvisieren, ohne dass diese das Feuer erwidern können. Vier Panzer lauern dort. Eilen Sie danach sofort nach Houdan zurück und postieren Sie sich etwas abseits im Planquadrat Fe53. Dort können Sie den beiden letzten M60-Panzern auflauern, die auf der Straße von Süden her auf Sie zukommen.



Mission 8: Panzerrettung

Die Befreiung

Fahren Sie in Richtung Chapoi südlich der Straße entlang und verstecken Sie sich in den Gebüschen im Planquadrat Ei/Ej73/74. Von dort können Sie fast alle M60 ausschalten. Danach kümmern Sie sich mithilfe des Bord-MGs um die restliche Infanterie. Sobald Sie Ihre Kameraden befreit haben, lassen Sie die Soldaten zunächst nur den Lkw besteigen. Fahren Sie allein zum Treibstoffdepot und säubern Sie es vom M113 und den Soldaten. Jetzt rufen Sie Ihre Truppen und lassen Sie in die Panzer steigen.



Mission 9: Rückhut

Panzer abfangen

Schicken Sie die beiden unterstützenden Panzer ins Planquadrat Bf82 und lassen Sie die Einheiten dort Stellung beziehen. Sie selbst kümmern sich um die anrückenden Panzereinheiten im Nordosten. Wenn Sie diese Bedrohung erfolgreich beseitigt haben, eilen Sie dem Konvoi hinterher. Sie erhalten eine Funkmeldung, wenn alle feindlichen Panzer vernichtet worden sind.

Die Boote beschützen

Sie sollten sich auf jeden Fall beeilen, um vor dem Konvoi am Strand zu sein. Verlassen Sie den Panzer und steigen Sie in die Shilka um. Klem-

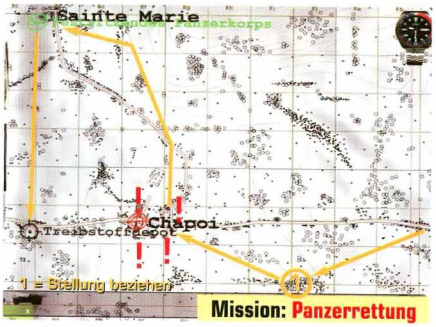


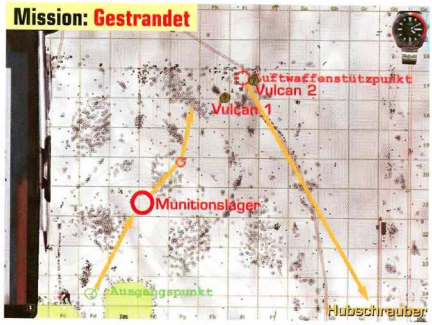
Von der Düne aus haben Sie eine optimale Sicht auf die gegnerische Basis. Vorsicht, bei den Bäumen lauern Schützen!



Wenn Sie vorsichtig navigieren, können Sie den taktischen Vorteil der Geländeerhöhung voll ausnutzen.







men Sie sich hinter das Bordgeschütz. Ihre Panzer lassen Sie seewärts sichern und die ankommenden Boote unter Feuer nehmen. Beobachten Sie genau Ihren Radar, um den ankommenden Helikopter schnell ausschalten zu können. Je früher Sie den Vogel vom Himmel holen, umso besser. Schwieriger, aber nicht unmöglich, ist der Kampf Panzer gegen Helikopter. Im Test wurde der feindliche AH1 jedoch mehrfach mit einem gezielten Panzerschuss zerstört.

Mission 10: Gestrandet

Vulcans finden und zerstören

Marschieren Sie zunächst nach Norden. Im Planquadrat Ff21 befindet sich ein Munitionslager nebst einigen Soldaten. Erledigen Sie die Gegner und schnappen Sie sich das Nachtsichtgerät, die Mine sowie die LAW. Schleichen Sie zum Planquadrat Fg18. Befehlen Sie

Hubschrauber stehlen

Feuerpause, damit die patrouillierenden Soldaten um das Lager herum nicht alarmiert werden. Kriechen Sie zur südwestlichen Vulcan, um die Mine zu platzieren. Zerstören Sie aus sicherer Entfernung die nordöstliche Vulcan und zünden Sie sofort danach die Bombe. Bleiben Sie in Deckung und schalten Sie mithilfe Ihres Kameraden die aufgebrachten Amerikaner aus.

Nachdem Sie den Helikopter erfolgreich gestohlen haben, fliegen Sie zur Landebahn im Südosten. Verlassen Sie sich nicht auf Ihren Bordschützen, sondern schalten Sie auf manuelles Feuer. Fliegen Sie anschließend im Tiefflug und recht langsam über die Landebahn und nehmen Sie die am Boden stationierten Helikopter unter Dauerfeuer. Achtung, am Boden ist auch ein AA-Soldat stationiert! Allerdings ist seine Munition begrenzt und Sie können ihn getrost ignorieren.

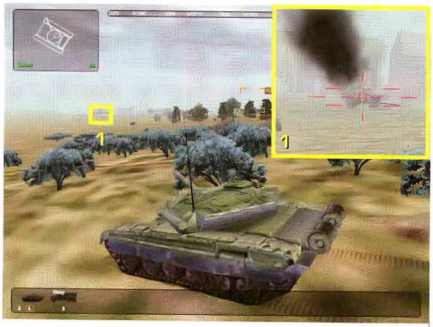
Mission 11: Zu Boden gegangen

Den Tanklaster stehlen

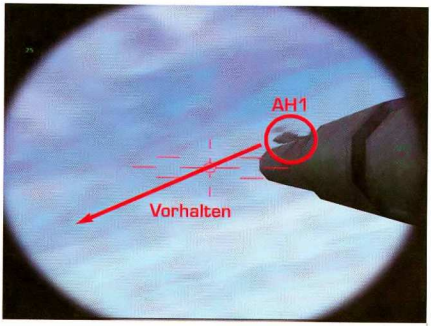
Sie müssen bei dieser Mission äußerst vorsichtig zu Werke gehen. Bewegen Sie sich bäuchlings Richtung Norden. Sie müssen mit etlichen Soldaten rechnen, die sich Ihnen nähern. Ihr Sanitäter sollte unbedingt am Leben bleiben, sonst wird es noch schwieriger. Halten Sie sich unmittelbar hinter dem Flugplatzausgang westlich. Nähern Sie sich dem Lager von Südwesten her und schalten Sie so viele Soldaten wie möglich aus. Achtung – sobald Sie einen Treffer gelandet haben, sollten Sie Ihren Standort verlassen, da die Gegner sehr gut schießen und Ihren Standort sofort unter Feuer nehmen!

Konvoi 1 zerstören

Sie haben für diesen Missionsteil nicht viel Zeit – fliegen Sie Vollgas und möglichst tief zum Konvoi. Schalten Sie als Erstes die Vulcan



Zwischen den Büschen steht Ihr T72 hervorragend getarnt und kann so die feindlichen Panzer aufs Korn nehmen (1).



Einen Helikopter mit dem Panzer runterzuholen ist keine leichte Sache, aber es freut einen tierisch, wenn es klappt.

aus und erst danach die Panzer. Führen Sie Ihren Angriffsflug möglichst tief aus und überfliegen Sie den Konvoi der Länge nach. Feuern Sie auf jeden Fall manuell, da Ihr Bordschütze nur schlecht trifft.

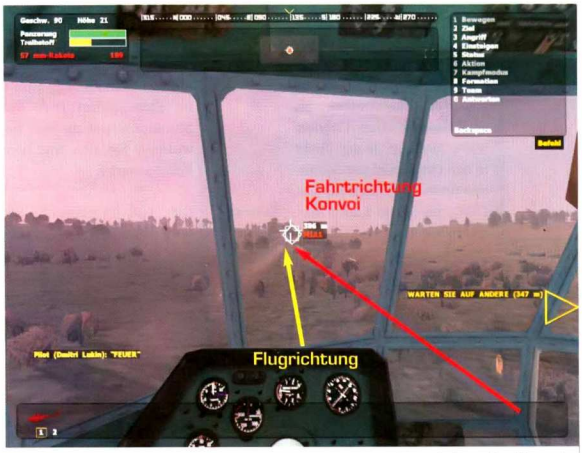
Soldaten abholen

Ihre Treibstoffanzeige ist zwar im gelben Bereich, allerdings sollte der Sprit für den Rest der Mission genügen. Wenn Sie der knappe Treibstoff nervös macht, legen Sie einfach einen Tankstopp am Flugplatz ein, von dem aus Sie gestartet sind. Danach können Sie in aller Ruhe die abgeschnittenen Soldaten herausholen.



Konvoi 2 zerstören

Auch der letzte Teil der Mission ist zeitkritisch – beeilen Sie sich, den Panzerverband zu erreichen, und knöpfen Sie sich wieder zuerst die Vulcan vor. Sie sollten für diesen Missionsteil noch rund 70 bis 80 Raketen an Bord haben, dann können Sie den Verband unter Dauerbeschuss nehmen und ihn auseinander nehmen.



Wenn Sie Ihren Helikopter gut beherrschen, stellt das Ausschalten der Konvois kein großes Problem dar. Feuern Sie beim Überfliegen Ihre Raketen ab.

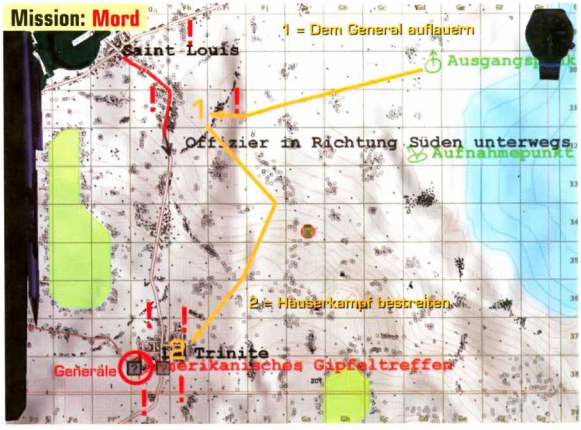
Mission 12: Mord

Das erste Opfer

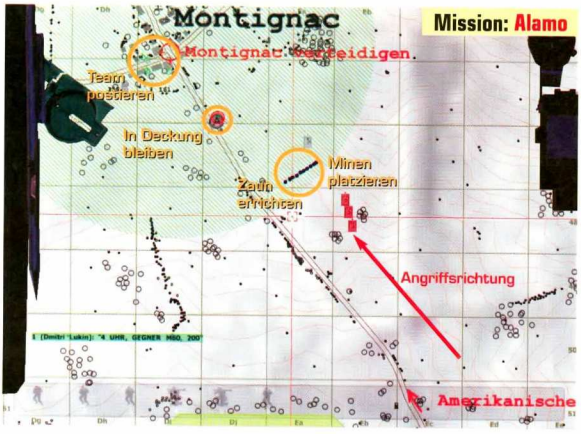
Marschieren Sie mit Ihrem Kameraden schnell in Richtung Westen zur Straße zwischen Saint Louis und La Trinite. Im offenen Gelände befinden sich mehrere Patrouillen. Schalten Sie diese aus und tauschen Sie Ihre Dragunov gegen eine Steyr-Aug und eine LAW. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie mit der erbeuteten LAW den General aus Saint Louis eliminieren. Warten Sie, bis der M113 mit dem General an Bord die Straße passiert.

Häuserkampf in La Trinite

Nähern Sie sich aus nordöstlicher Richtung La Trinite. Die beiden Generäle halten sich in der Regel in einem Gebäude im Südwesten des Ortes auf. Wenn Sie im Besitz Ihrer Dragunov sind, können Sie versuchen, sich den beiden Offizieren von Südwesten her zu nähern. So können Sie schon aus großer Entfernung zuschlagen. Wenn







Sie bei dieser Variante kein Glück haben, sollten Sie es mit einem Nahkampf zwischen den Häusern versuchen. Schnappen Sie sich am besten eine SteyrAug oder ein M16-Gewehr eines Gegners und schleichen Sie sich direkt in den Ort. In einigen Gebäuden finden Sie Granaten und LAWs, die Sie im Kampf einsetzen können.

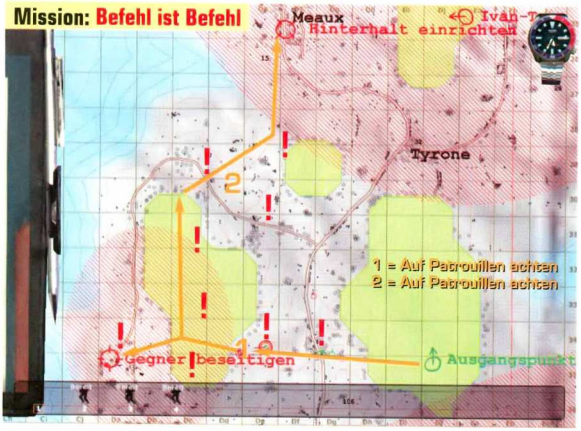
Mission 13: Alamo

Vorbereitungsphase

Seien Sie unbesorgt – der Angriff findet erst statt, nachdem Sie die Funkmeldung abgesetzt haben. Sie können daher in aller Ruhe die Verteidigung planen. Lassen Sie Ihr Team im Dorf mit Blickrichtung Südsüdost Stellung beziehen. Errichten Sie im Sektor Ea47 eine Panzersperre (siehe Karte). Platzieren Sie davor Minen bzw. Verzögerungsminen. Legen Sie bei den Büschen an der Straße im Planquadrat Dj46 ein Munitionsdepot an und bewaffnen Sie sich mit dem Raketenwerfer.

Die Verteidigung von Montignac

Die erste Angriffswelle besteht aus einem M1A1 – sollte er nicht von den Minen erledigt werden, setzen Sie den Raketenwerfer ein. Die zweite Welle besteht aus drei M60-Panzern, die dritte Welle aus zwei M113 und die vierte aus vier M60-Panzern. Wenn Sie die Minen und den Zaun richtig platziert haben, fahren die Panzer gegen die Sperre und lösen dabei die Minen aus. Von Ihrem Standort können Sie den Fortgang gut beobachten. Zünden Sie Verzögerungsminen und erledigen Sie verbliebene Panzer mit dem Raketenwerfer. Ihre Kameraden sollten sich auf die abgesetzten Fallschirmtruppen und weitere Infanterie stürzen.



Mission 14: Befehl ist Befehl

Das Krankenhaus befreien

Begeben Sie sich mit Ihrer Truppe nach Westen über die Straße in den Wald. Vorsicht, es gibt dort einige Patrouillen! Auch im Wald sind Sie vor feindlichen Soldaten nicht sicher – halten Sie die Augen offen. Sie können sich behutsam an das Hospital heranschleichen, wenn Sie die vielen Büsche ausnutzen. Beseitigen Sie alle Infanteristen und das Missionsziel ist erfüllt.

Den Hinterhalt legen

Marschieren Sie wieder in den Wald zurück und halten Sie sich nördlich, bis Sie Planquadrat Dc30 erreichen. Beobachten Sie aufmerksam die freie Fläche, wenn Sie den Wald verlassen, es gibt dort etliche Patrouillen.

Mission 15: Dunkler Pfad

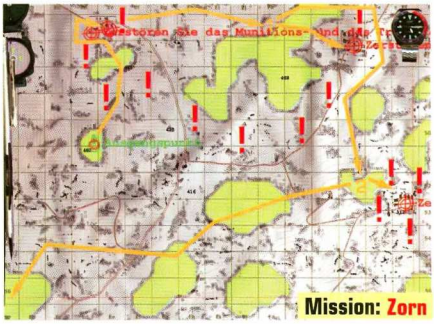
Das erste Opfer

Schleichen Sie schnurstracks nach Norden und achten Sie auf Patrouillen in der Gegend. Wenn Sie im Quadrat Dc39 angelangt sind, können Sie von der erhöhten Position alle Wachen in der Nähe ausknipsen. Robben Sie zu den Gebäuden, zwischen denen sich der Offizier aufhält.

Das zweite Opfer

Schnappen Sie sich den Jeep in Gravette und fahren Sie mit ihm am Waldrand Richtung Süden. Parken Sie den Jeep am Waldrand im Planquadrat Da46. Robben Sie von hier zur markierten Stelle. Es gibt hier etliche Patrouillen. Wenn Sie Ci46 erreicht haben, können Sie von dieser Position den Offizier am Feuer erledigen. Schlei-





chen Sie sich dann umgehend wieder zu Ihrem Jeep.

Zum Bauernhof

Düsen Sie mit dem Jeep die nördliche Küstenstraße entlang und steigen Sie am Waldrand im Quadrat Ca43 aus. Schleichen Sie durch den Wald nach Westen Richtung Bauernhof. Achten Sie auf die patrouillierenden Fahrzeuge! Geben Sie keinen Schuss ab, sondern robben Sie an den Wachen vorbei, die um den Bauernhof verteilt sind. Wenn Sie den Zaun erreichen, ist die Mission geschafft.

Mission 16: Zorn

Das erste Lager

Schleichen Sie sich nach Norden und achten Sie auf die Patrouillen auf der Freifläche. Begeben Sie sich vorsichtig in den Bereich Ee47 und schleichen Sie sich von der Westseite in das Lager. Drinnen sollten Sie nach Möglichkeit keinen Schuss abfeuern, da sonst Alarm ausgelöst wird. Platzieren Sie eine Bombe unter einem Tanklaster und schleichen Sie sich in eins der Munitionszelte im Ostteil des Lagers. Dort legen Sie den zweiten Sprengsatz. Füllen Sie Ihren Rucksack mit einem RPG-Raketenwerfer und drei Raketen. Verzichten Sie auf die Verzögerungsminen. Schleichen Sie zum BRDM. Zünden Sie die Sprengsätze und nutzen Sie das entstehende Chaos, um schnell mit dem BRDM zu verduften.

Das zweite Lager

Fahren Sie, wie auf der Karte gezeigt, schnell nach Osten und steigen Sie am Waldrand im Quadrat Fa46 aus. Schleichen Sie sich durch den Wald und dringen Sie im Schutz der Bäume (Fc47) durch den Südeingang in die Basis ein. Vorsicht – es patrouilliert ein Jeep in der Gegend! Gehen Sie dieser Bedrohung aus dem Weg. Feuern Sie im Lager schnell mit dem Raketenwerfer auf den parkenden Tanklaster und hauen Sie in den Wald ab.

Den Hubschrauber zerstören

Benutzen Sie Ihren geparkten BRDM und fahren Sie nördlich um den Wald herum und an der zweiten Basis vorbei nach Süden. Ignorieren Sie alle Gegner und stellen Sie das Fahrzeug im Planquadrat Fd52 am Waldrand ab. Sie müssen jetzt äußerst vorsichtig an das dritte Lager heranschleichen – es wimmelt hier nur so vor Soldaten. Am südlichen Waldrand von Fe52 können Sie mit zwei schnellen Raketenschüssen die beiden Helikopter zerstören. Machen Sie sich danach schleunigst aus dem Staub. Wenn Sie es schaffen, wieder Ihr Fahrzeug zu benutzen, haben Sie es auf der Flucht wesentlich leichter. Ansonsten bleibt Ihnen nur der Fußmarsch durch die Wälder zum Zielpunkt.

Mission 17: Aufruhr

Waffen besorgen

Beobachten Sie die Freifläche und lassen Sie die gegnerische Patrouille vorbeiziehen. Danach rennen Sie zum Lagerzaun in Df72 hinunter und bewegen sich auf den Eingang zu. Erledigen Sie die an der Ecke postierten Wachen und rennen Sie am BMP vorbei ins Lager. Nachdem Sie sich mit Waffen versorgt haben, zerstören Sie schnellstens den BMP. Beim Verlassen des Lagers müssen Sie sich um die Patrouille kümmern.





Mission: Retter



Das Dorf befreien

Arbeiten Sie sich auf das Plateau im Planquadrat Dd75 vor und lassen Sie Ihre Männer mit Blick zum Dorf in Stellung gehen. Von dieser Position können Sie fast die gesamte Dorfbewachung ausschalten. Schleichen Sie sich zum Dorf hinab – an der Südseite steht ein T72, den Sie zerstören müssen. Die Mission ist beendet, wenn Sie alle feindlichen Kräfte eliminiert haben.

Mission 18: Retter

Unterstützung leisten

Eilen Sie schnurstracks in das kleine Lager im Quadranten Df72 und schalten Sie die Panzerbesatzungen aus. Schnappen Sie sich die beiden Panzer und fahren Sie damit am Strand entlang. Vorsicht – Sie bekommen es mit einigen T80 und T72 zu tun! Nutzen Sie die Geländelage der Kuppen aus, um die Gegner rechtzeitig ins Visier nehmen zu können.

Sicherung des Depots

Fahren Sie die Serpentinenstraße hoch. Wenn Sie die Kreuzung bei Cg51 erreicht haben, biegen Sie links ab. Fahren Sie dort aber nicht auf der Straße weiter, sondern teilen Sie Ihre Panzer auf. Einer sollte sich dem Depot von links, der andere von rechts her nähern. Der Missionsteil ist erst erfüllt, wenn alle gegnerischen Einheiten ausgelöscht wurden. Nutzen Sie die Lkws, um Ihre Panzer aufzutanken beziehungsweise zu reparieren. Erbeuten Sie einen weiteren Panzer, den Sie dann alleine steuern!

Waffenkammer einnehmen

Fahren Sie mit Ihren Panzern abseits der Straße in Richtung Waffenkammer und postieren Sie sich auf dem Plateau im Planquadrat Bj43. Von dort können Sie sowohl den Helikopter als auch die T72 unter Beschuss nehmen. Stürmen Sie mit allen drei Panzern zum Lager runter und schalten Sie den BMP bei der Kommandantur aus. Sollten Sie Munition oder Heilung benötigen, dringen Sie zunächst in die Waffenkammer ein und beschaffen Sie sich alles Nötige von den Nachschubfahrzeugen.

Den Kommandanten erledigen

Fahren Sie mit den Panzern zur Kommandantur und schalten Sie alle Soldaten aus. Dringen Sie mit Ihrem Team in das Gebäude ein. Sie können auch das Gebäude mit Ihren Panzern zertrümmern, dabei dürfte der Kommandant ebenfalls das Zeitliche segnen.

Mission 19: Gegen die Zeit

Sergei befreien

Sie dürfen sich nicht auf allzu lange Gefechte einlassen. Brausen Sie einfach die Küstenstraße entlang. Sie müssen dabei durch das feindliche Lager, da links und rechts der Basis je ein großes Minenfeld ist. Wenn Sie die Serpentinenstraße erreichen, sollten Sie einen kurzen Stopp einlegen und auf jeden Fall die beiden Hubschrauber ausschalten. Tun Sie das nicht, werden Sie auf der Steigungsstrecke aus der Luft auseinander genommen. Kurz vor dem Gefangenenlager sind noch zwei BMPs versteckt, die Sie auch schnellstens ausschalten sollten. Im Lager selbst sorgen Sie mit dem Bord-MG für Ruhe.

Die Flucht

Falls Sie Sergei befreit haben, ohne die Helikopter zu zerstören, empfehlen wir Ihnen für die Rückfahrt, die Shilka zu benutzen. Allerdings haben Sie damit schlechte Karten gegen feindliche Panzer. Sie sollten dann lieber eine Alternativroute über die nördlich vom Gefangenenlager liegende Straße nehmen. Ansonsten brausen Sie mit dem Panzer die Küstenstraße zurück. Sollte die Durchfahrt durch die feindliche Panzerbasis versperrt sein, müssen Sie sich den Panzern und BMPs stellen.

Mission 20: Heimlicher Plan

Die Vorbereitung

Marschieren Sie in das Lager hinein. Sie müssen sich lediglich von den herumlaufenden Offizieren fern halten, dann passiert Ihnen nichts. Sie können den späteren Angriff noch unterstützen, indem Sie außer den drei Bomben zusätzliche Verzögerungsminen im Lager platzieren. Sie finden davon eine Menge in den Munitionskisten.

Der Angriff und die Festnahme

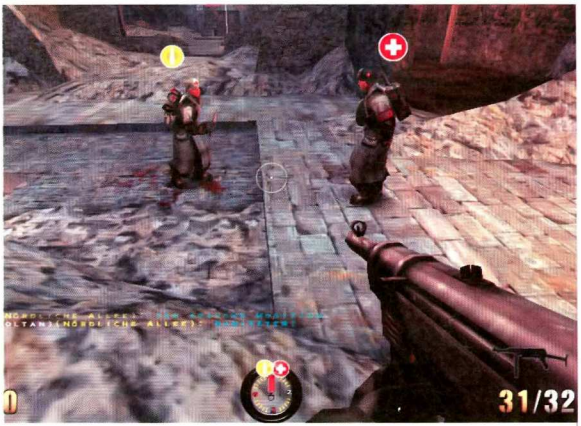
Zünden Sie aus sicherer Entfernung die Bomben und Ihre Minen (falls gelegt). Geben Sie den Amerikanern den Befehl zum Angreifen. Jetzt brauchen Sie nur noch in aller Ruhe aus Ihrem Versteck in den Büschen heraus den Fortgang des Angriffs zu beobachten. Natürlich können Sie auch ihre amerikanischen Kameraden unterstützen – Sie müssen am Ende ohnehin in das Lager, um die beiden Offiziere lebend festzunehmen.

Stefan Weiß

Multiplayer-Tipps

Return to Castle Wolfenstein (dt.)

Ob als Sanitäter, Leutnant, Ingenieur oder gemeiner Soldat: Mit unseren Multiplayer-Tipps sind Sie Ihren Widersachern gegenüber klar im Vorteil.



Die Icons über den Köpfen der beiden Spieler zeigen an, was sie benötigen. Auf dem Kompass können Sie sehen, wo sich diese Spieler befinden.

Allgemeine Tipps

Wie verständige ich mich mit meinen Teamkollegen?

Dafür stehen Ihnen die Sprachbefehle zur Verfügung. Wenn Sie die Taste V drücken, öffnet sich ein Menü, aus dem Sie den gewünschten Befehl aussuchen können. Dass dies keine reine Spielerei ist, zeigt die Option, den Sanitäter oder nach Munition zu rufen. Nachdem Sie Ihre Forderung gestellt haben, erscheint das entsprechende Symbol über Ihrem Kopf. So weiß jeder, was Sie wollen. Außerdem haben Sie noch die Möglichkeit, Ihren Teamkollegen zu sagen, was sie tun sollen. Da es auf die Dauer zu langwierig ist, sich durch die Menüs zu hangeln, sollten Sie Tasten mit Funksprüchen belegen (siehe Kasten „Tastenkürzel").

Wozu benötige ich einen Kompass?

Der Kompass ist ein äußerst hilfreiches Utensil. Abgesehen von der Himmelsrichtung können Sie die Richtung ablesen, in der sich das nächste Ziel befindet. Wenn ein Kamerad Munition oder einen Sanitäter benötigt, sehen Sie die Richtung ebenfalls als kleines Symbol auf dem Radar. Gerade Spielern, die sich noch nicht mit den Raumbezeichnungen auskennen, fällt somit das Orten der Mitspieler wesentlich einfacher.

Wann setze ich die Sprintfunktion ein?

Sparen Sie die Sprintfunktion für Situationen, bei denen Sie flüchten müssen. Bei der Karte „Beach" ist die Sprint-Funktion besonders hilfreich, wenn Sie als Alliierter zur Festungsmauer sprinten. So verringern Sie die Wahrscheinlichkeit, vom feindlichen Sperrfeuer erwischt zu werden.

Welche Klasse soll ich spielen?

Bevor Sie sich für eine der Klassen entscheiden, sollten Sie überprüfen, welche der Waffengattungen unterbesetzt sind. Wenn also kein Sanitäter in Ihrer Gruppe ist, übernehmen Sie die Aufgabe. Es ist wichtig, dass jede Klasse mindestens einmal besetzt ist. Selbst wenn es nichts zu sprengen gibt, kann der Ingenieur die taktisch wichtigen MGs wieder instand setzen.

Wie viel Munitions- und Erste-Hilfe-Päckchen kann ich einsammeln?

Verbandspäckchen werden nur bei Bedarf aufgesammelt. Anders verhält es sich bei der Munition. Diese wird auch dann eingesammelt, wenn die maximale Munitionskapazität bereits erreicht ist. Dies ist natürlich besonders ärgerlich für Teamkollegen, die nur noch ein paar Schuss im Magazin haben. Laufen Sie also nur über Munitionspäckchen, wenn Sie diese auch benötigen.

Kann ich die Päckchen der Gegner einsammeln?

Wenn der Gegner Munition oder Erste-Hilfe-Päckchen abwirft, können Sie diese ebenfalls einsammeln. Überlegen Sie sich deshalb genau, wo Sie Ihre eigenen Pakete hinwerfen. Denn was Sie können, kann der Gegner auch.

Wie erreiche ich höher gelegene Bereiche?

Hocken Sie sich hin und lassen Sie einen Kollegen auf Ihren Rücken hüpfen. Dieser muss dann springen, damit Sie aufstehen und ebenfalls springen können. Wenn Sie und Ihr Partner gleichzeitig herumhopsen, gelangen Sie auf Kisten, die Sie alleine nicht erreichen würden. So kommen Sie beispielsweise über die Mauer in Beach Invasion.

Welche Waffe setze ich gegen Bunkeranlagen ein?

Besonders gefährlich sind die Bunkeranlagen, in denen sich Maschinengewehre befinden. Die beste Waffe ist die Panzerfaust, da Sie damit auf große Entfernung in die Öffnung des Bunkers schießen können. Wenn sich allerdings kein Panzerfaustschütze in Ihren Reihen befindet, muss sich ein Soldat anschleichen und eine Granate in den Bunker schmeißen. Dadurch erledi-





Der Leutnant kann einen Luftschlag befehlen. Die Bomben fallen stets in einer Linie von links nach rechts vor dem Leutnant – er ist an seiner Position also nicht gefährdet.

gen Sie nicht nur die MG-Schützen, sondern demolieren auch die Maschinengewehre.

Wie setze ich besonders wirksam Artillerie- und Luftunterstützung ein?

Die mächtigste Waffe des Leutnants ist seine Fähigkeit, gezielte Unterstützung anzufordern. Der Bomberangriff hat eine recht kurze Reichweite, richtet jedoch sofort immensen Schaden an. Die Bomben fallen grundsätzlich quer zur Wurfrichtung des Leutnants. Werfen Sie also Ihre Zielmarke nach Norden, fallen die Bomben von West nach Ost – die Markierung ist dabei der Mittelpunkt dieser Linie. Die Artillerie schlägt mehrmals um einen Punkt herum ein, den der Leutnant per Fernglas angibt. Vorteil: Für einige Sekunden steht der anvisierte Punkt unter mörderischem Beschuss. Nachteil: Es dauert einige Zeit, bis die Artillerie einschlägt. Die Artillerieunterstützung eignet sich hauptsächlich, um Truppenkonzentrationen zu zerschlagen oder den Vormarsch des Gegners zu stören. Wichtig: Selbst in Bunkern ist man vor Artilleriefeuer nicht sicher. Auf der populären Karte Beach Invasion wirkt der Granatbeschuss selbst in den Bunkeranlagen tödlich.

Wie optimiere ich meine Trefferquote?

Wie auch im Einzelspielermodus nimmt die Streuung der Geschosse zu, je länger Sie die Feuertaste drücken. Auf kurze Distanz können Sie ruhig draufhalten. Auf große Distanz jedoch sollten Sie Einzelfeuer schießen, da die erste Kugel immer trifft. Die stationären Maschinengewehre entwickeln bei Dauerfeuer ein großes Mündungsfeuer, das die Sicht auf das Ziel beeinträchtigt. Auch hier bieten sich kurze Feuerstöße an, um das MG in den Feuerpausen neu auf das Ziel auszurichten.

Wie führe ich meine Gegner in die Irre?

Legen Sie bei einer Einrichtung, die Sie beschützen müssen, einen Sprengsatz. Durch die folgende Explosion nimmt die Einrichtung keinen Schaden. Der Gegner ist allerdings verunsichert, ob das ein Sprengsatz der eigenen Mannschaft ist oder nicht. Entweder entschärft er den Sprengstoff und Sie können ihn dabei ausschalten oder er legt seinen Sprengstoff und geht eventuell bei der Explosion Ihrer Ladung drauf.

Warum hilft mir kein Sani?

Tun Sie Ihrem Sanitäter den Gefallen und laufen Sie nicht in der Gegend herum, nachdem Sie ihn gerufen haben. Häufig kommt es vor, dass der Sanitäter hinter einem Verwundeten herläuft und ihn nicht heilen kann, weil dieser nicht stehen bleibt oder sich umdreht.

Was sind Sekundärziele?

Um eine Mission zu gewinnen, brauchen Sie nur primäre Missionsziele zu erfüllen. Die anderen Ziele dienen entweder zum Punkten oder als Hilfestellung beim Angriff auf das Hauptziel. Wenn Sie zum Beispiel eine Fahne auf der Mitte der Karte erobern, erscheint der Nachschub an dieser Stelle und nicht in der Basis. Das bedeutet, dass Sie die Angriffe in kürzeren Intervallen ausführen können, da die Strecke zum Ziel kürzer ist. In einigen Missionen können Sie auch einen Durchgang freisprengen, hinter dem sich eine Abkürzung befindet. Ausnahme: Auch wenn die Sprengung des Walls in Beach Invasion als Primärziel deklariert ist, lässt sich die Runde auch gewinnen, indem nur die Dokumente übermittelt werden. Dies geht natürlich nur, wenn Sie per „Räuberleiter" in die Basis eingedrungen sind.

Wie mache ich Sprengstoff schneller scharf?

Wenn sich zwei oder mehr Ingenieure über ein Bündel Sprengstoff hermachen, kann es schneller scharfgemacht beziehungsweise entschärft werden.

Was mache ich gegen die Stacheldrahtsperren?

Die Stacheldrahtsperren sollten Sie gleich zu Beginn der Mission mit einer Granate zerstören. Dadurch haben Sie häufig Zugang zu einer Abkürzung und können ungehindert zum Gegner laufen, ohne dabei an den lästigen Zäunen hängen zu bleiben.

Die verschiedenen Klassen

Soldat:

Der Soldat ist der vielseitigste Kämpfer. Er hat als einziger Zugriff auf das Scharfschützengewehr, den Flammenwerfer, die Panzerfaust und die „Giftspritze". Bedenken Sie aber, dass Sie mit den größeren Waffen wesentlich langsamer laufen. Nehmen Sie deshalb zum Sprinten die Pistole in die Hand, damit Sie schneller vorwärts kommen.

Ingenieur

Diese Sprengstoffexperten werden vor allem dann benötigt, wenn es darum geht, einen Durchgang freizusprengen oder eine Einrichtung der Gegner in die Luft zu jagen. Das macht er mithilfe einiger Dynamitstangen, die nach dem Platzieren noch mit einer Zange scharf gemacht werden müssen. Mit der Zange kann er außerdem defekte Maschinengewehre reparieren. Der Mechaniker kann die meisten Granaten tragen. Im Übrigen ist er auch der einzige, der Sprengladun-

gen entschärfen kann. Oft scheitert eine Mission daran, dass Dynamit nicht entschärft wird, weil kein Sprengmeister zur Hand ist.

Sanitäter

Der Sanitäter kann Erste-Hilfe-Pakete abwerfen und Tote zum Leben erwecken. Das macht er mittels einer Spritze, die er dem gefallenen Soldaten verpasst. Die Munition des Sanitäters ist sehr knapp bemessen. Lassen Sie sich deshalb vom Leutnant mit Munition versorgen. Postieren Sie sich als Sani an strategisch wichtigen Stellen und achten Sie auf den Gesundheitszustand Ihrer Mitstreiter. Wenn einer Ihrer Kameraden ein MG bedient, stellen Sie sich dahinter und werfen Sie Erste-Hilfe-Pakete in seinen Rücken. Achten Sie auch auf die Übersicht am oberen Bildschirmrand. Dort sehen Sie den Aufenthaltsort und den Gesundheitszustand Ihrer Mitstreiter. Der Gesundheitszustand des Sanitäters regeneriert sich automatisch und erreicht maximal 123 Prozent.

Leutnant

Der Leutnant ist für den Nachschub an Munition und generell zur Unterstützung der Teammitglieder zuständig. Den Artillerieangriff löst der Leutnant aus, indem er durch das Fernglas ein Ziel anpeilt und die Feuertaste drückt. Nach kurzer Zeit deckt die Ari dieses Gebiet mit Geschossen ein. Der Vorteil dabei ist, dass Sie diesen Angriff aus sicherer Entfernung führen können. Für einen Luftangriff muss der Leutnant eine Rauchgranate werfen. Wenn Sie den Leutnant spielen, sollten Sie den Sanitäter gleich zu Beginn der Runde mit Munition versorgen.

Waffen & Ausrüstung

Messer



Anmerkung: Das Messer sollten Sie nur dann einsetzen, wenn es Ihnen gelingt, sich von hinten an einen Gegner heranzuschleichen. Wenn das Messersymbol erscheint, verursacht diese Waffe 100 Schadenspunkte. Bis auf einen komplett gesunden Sanitäter reicht das für jeden Gegner. Besonders gegen Maschinengewehr-Schützen ist diese Attacke hilfreich.

Pistole – Browning (Alliierte)



Feuerrate: Niedrig
Magazinkapazität: 8 Schuss
Schussgenauigkeit: Ungenau
Schaden: 18 Punkte bei Körpertreffer, 50 bei Kopftreffer
Anmerkung: Diese Waffe sollten Sie nur dann einsetzen, wenn die Munition für die anderen Waffen erschöpft ist.

Pistole – P08 (Achsenmacht)



Feuerrate: Niedrig
Magazinkapazität: 8 Schuss
Schussgenauigkeit: Ungenau
Schaden: 18 Punkte bei Körpertreffer, 50 bei Kopftreffer
Anmerkung: Diese Waffe sollten Sie nur dann einsetzen, wenn die Munition für die anderen Waffen erschöpft ist.

MP-40



Feuerrate: Hoch
Magazinkapazität: 32 Schuss
Schussgenauigkeit: Auf kurze Distanz sehr genau
Schaden: 14 Punkte bei Körpertreffer, 50 bei Kopftreffer
Anmerkung: Diese Maschinenpistole eignet sich durch die hohe Feuerrate besonders für den Nahkampf.

Thompson



Feuerrate: Mittel
Magazinkapazität: 30 Schuss
Schussgenauigkeit: Weniger Streuung als die MP-40
Schaden: 18 Punkte bei Körpertreffer, 50 bei Kopftreffer
Anmerkung: Aufgrund der höheren Trefferquote und des angerichteten Schadens ist die Thompson der MP-40 vorzuziehen.

Sten



Feuerrate: Hoch
Magazinkapazität: 32 Schuss
Schussgenauigkeit: Niedrig
Schaden: 14 Punkte bei Körpertreffer, 50 bei Kopftreffer
Anmerkung: Durch den Schalldämpfer hat diese Waffe kein Mündungsfeuer, das Sie verraten könnte. Leider überhitzt die Waffe sehr schnell und kann dann kurze Zeit nicht feuern.

Scharfschützengewehr



Feuerrate: Niedrig
Magazinkapazität: 10 Schuss
Schussgenauigkeit: Sehr hoch
Schaden: 80 Punkte bei Körpertreffer, Kopftreffer: immer tödlich
Anmerkung: Die ideale Waffe, um dem Team bei einem Angriff Feuerschutz zu geben. Wenn der Gegner merkt, dass ein Scharfschütze in der Nähe ist, ist er meist damit beschäftigt, dessen Aufenthaltsort herauszufinden.

Giftspritze



Feuerrate: Sehr hoch
Magazinkapazität: 500 Schuss
Schussgenauigkeit: Sehr ungenau
Schaden: 20 Punkte bei Körpertreffer, 20 bei Kopftreffern
Anmerkung: Lediglich der erste Schuss aus dieser Waffe trifft auf größere Entfernung den angepeilten Punkt. Deshalb sollten Sie diese nur für Häuserkampf und kurze Distanz einsetzen. Während einer Feuerpause sollten Sie in kurzen Abständen die linke Maustaste antippen. Dadurch bleiben die Rohre in ständiger Bewegung und Sie können im Notfall schneller das Feuer eröffnen. Vorsicht: Auch diese Waffe blockiert, wenn sie überhitzt.

Panzerfaust



Feuerrate: Sehr niedrig
Magazinkapazität: 1 Schuss



Schussgenauigkeit: –
Schaden: Direkte Treffer sind tödlich. Ansonsten hängt es von der Entfernung des Opfers zur Explosion ab. Der Sprengradius beträgt etwa fünf Meter.
Anmerkung: Aufgrund der langen „Nachladezeit" sollten Sie diese Waffe nur auf große Distanz einsetzen, damit Sie sich zum Nachladen in Sicherheit bringen können.

Flammenwerfer



Feuerrate: Konstanter Strahl
Tankkapazität: 200 Einheiten
Schussgenauigkeit: –
Schaden: Kontinuierlich, da der Gegner Feuer fängt
Anmerkung: Wenn Sie diese Waffe während des Laufens einsetzen, sollten Sie darauf achten, dass Sie nicht zu nahe an ein Hindernis oder Gegner herantreten. Sonst schlägt das Feuer zurück und Sie brennen selbst. Beachten Sie außerdem, dass der Flammenwerfer nur eine geringe Schussreichweite hat. Werden Sie von einem Flammenwerfer getroffen, heißt die Devise: Immer in Bewegung bleiben – so nehmen Sie weniger Schaden.

Granaten



Jede Klasse verfügt über eine bestimmte Anzahl Granaten. Nachdem Sie die Granate entsichert haben, müssen Sie auf das klickende Geräusch achten. Beim fünften Ticken explodiert die Granate. Wenn Sie einen Gegner in der unmittelbaren Umgebung treffen wollen, sollten Sie mindestens drei Mal das Ticken abwarten, bevor Sie die Granate werfen. Würden Sie die Granate direkt nach dem Entsichern werfen, hätte der Gegner genügend Zeit, zu flüchten.

Punktesystem

Suizid: -3 Punkte
Suizid durch Sturz oder Stacheldraht: -1 Punkt
Teamkill: -1 Punkt

Tastenkürzel

Mit „vsay" werden globale Chatbefehle gegeben, vsay_team sind reine Teambefehle. Suchen Sie sich aus der Liste den jeweiligen Befehl aus und fügen Sie ihn in der wolfconfig_mp.cfg ein. Das X steht für die Taste, die Sie belegen möchten. Beispiel: bind m „vsay_team NeedAmmo". Wenn Sie im Spiel nun die Taste „m" drücken, wird sofort der Funkspruch „Need Ammo" abgesetzt.

Eingabe	Menüeintrag im Spiel
Statements/Kommentare	
bind x „vsay_team pathcleared"	Weg frei
bind x „vsay_team enemyweak"	Feind ist angeschlagen
bind x „vsay_team allclear"	Alles klar
bind x „vsay_team incoming"	Achtung
bind x „vsay_team fireinthehole"	Achtung, Vorsicht
bind x „vsay_team ondefense"	Ich verteidige
bind x „vsay_team onoffense"	Greife an
bind x „vsay_team takingfire"	Unter Beschuss
Requests/Bitten	
bind x „vsay_team medic"	Sanitäter
bind x „vsay_team needammo"	Munition
bind x „vsay_team needbackup"	Ich brauche Unterstützung
bind x „vsay_team needengineer"	Ich brauche einen Ingenieur
bind x „vsay_team coverme"	Gib mir jemand Deckung
bind x „vsay_team holdfire"	Nicht schießen
bind x „vsay_team whereto"	Wohin
Commands/Befehle	
bind x „vsay_team followme"	Folge mir
bind x „vsay_team letsgo"	Und los
bind x „vsay_team move"	Bewegung
bind x „vsay_team clearpath"	Räumt den Weg
bind x „vsay_team defendobjective"	Verteidige unser Ziel
bind x „vsay_team disarmdynamite"	Entschärfe das Dynamit
Talk/Unterhaltung	
bind x „vsay_team affirmative"	Ja
bind x „vsay_team negative"	Nein
bind x „vsay_team thanks"	Danke
bind x „vsay_team welcome"	Gern geschehen
bind x „vsay_team sorry"	Entschuldigung
Global	
bind x „vsay affirmative"	Ja
bind x „vsay negative"	Nein
bind x „vsay enemyweak"	Feind ist angeschlagen
bind x „vsay hi"	Hi
bind x „vsay bye"	Tschüs
bind x „vsay greatshot"	Toller Schuss
bind x „vsay cheer"	Jubeln
bind x „vsay thanks"	Danke
bind x „vsay welcome"	Gern geschehen
bind x „vsay oops"	Uups
bind x „vsay sorry"	Entschuldigung
bind x „vsay holdyourfire"	Nicht schießen
bind x „vsay goodgame"	Gutes Spiel

Function/Funktion
bind x „vsay_team IamEngineer"
bind x „vsay_team IamMedic"
bind x „vsay_team IamLieutenant"
bind x „vsay_team IamSoldier"

Erledigter Gegner: 1 Punkt
Sichern eines Sammelpunkts: 1 Punkt
Teamkollegen wiederbeleben: 2 Punkte (Sanitäter)
Zerstören eines Missionsziels: 10 Punkte (Ingenieur)

Tastenbelegung

Sie können jede Funktion im Spiel einer Taste zuweisen. Besonders interessant hierbei ist es, die diversen Funksprüche schneller zugänglich zu machen. Hierfür müssen Sie die Datei wolfconfig_ mp.cfg im Verzeichnis \main bearbeiten. Vorsicht: Machen Sie sich vorsichtshalber eine Sicherheitskopie. Zum Bearbeiten können Sie einen normalen Texteditor verwenden. In der Datei finden Sie eine Menge „bind"-Befehle. Wer mehr über dieses Thema wissen möchte, kann sich auf einer der vielen Fanseiten kundig machen. Wir zeigen Ihnen hier nur, wie Sie die Sprachbefehle zuordnen. Fügen Sie für jeden Befehl eine neue Zeile ein. Achten Sie darauf, dass die Taste noch frei ist. Wenn Sie Tasten belegen möchten, von denen Sie nicht wissen, wie sie heißen, gehen Sie wie folgt vor: Belegen Sie eine Funktion innerhalb des Spiels mit der Taste (zum Beispiel „vorwärts" auf die Cursor-Links-Taste im Ziffernblock). Jetzt sehen Sie in der wolfconfig_mp.cfg die Belegung. In diesem Beispiel steht dort: bind KP_LEFTARROW „+forward". Sie wissen nun also, dass die Cursor-Links-Taste KP_LEFTARROW heißt.

MP_Assault

Spieltyp: WolfMP
Spielerzahl: Wenigstens 8

Ziel

In dieser Mission müssen die Achsenmächte einen Funkturm der Alliierten in die Luft jagen. Das Spiel ist dann beendet, wenn die Achsenmächte den Turm sprengen oder die Alliierten die Sprengung bis zum Ablauf der Spielzeit verhindern.

Beschreibung

Die Karte ist schlauchförmig aufgebaut und durch ein Doppeltor mit Wachtürmen geteilt. An den Enden der Karte befindet sich jeweils eine Basis. Zwischen den beiden Toren ist eine Luke, die einen Zugang zum unterirdischen Lagerhaus verschließt. Diese kann aber mit einem Bündel Dynamit geöffnet werden.

Taktische Tipps (beide Seiten)

Die Achsenmächte können nur dann siegen, wenn sie mindestens einen Ingenieur im Team haben. Dieser muss durch seine Teamkollegen beschützt werden, da das Lagerhaus reichlich Verstecke für den Gegner und damit für Hinterhalte bietet. Im Team der Alliierten sollte spätestens nach dem Durchbruch der Achsenmächte durch die Lagerhaustür ein Ingenieur dem Team beitreten. Dieser kann gegebenenfalls einen Sprengsatz entschärfen, den die Achsenmächte am Turm gelegt haben.

Die Alliierten

Die Alliierten haben bei dieser Karte ein leichtes Spiel, wenn die Spieler im Team agieren und ein ausgeglichenes Verhältnis zwischen den Klassen herrscht. Halten Sie die beiden Hauptzugangswege zum Turm im Auge und es kann Ihnen nichts passieren. Schicken Sie auch einige Männer zu den Toren, um die Achsenmächte an der Sprengung des Kanals zu hindern. Sie werden es zwar nicht gänzlich verhindern können, halten aber den Gegner einige Zeit auf Trab. Wenn die Gegner in den unterirdischen Gang hinabklettern, können Sie sie auf halbem Wege zur Lagerhaustür aufhalten, wenn Sie durch die Luke auf Ihrer Seite des Tors hinabsteigen. Das MG auf dem Turm sollten Sie mit einem Leutnant besetzen. Dieser kann zwischendurch durch das Fernglas sehen, wo sich der Gegner aufhält, und ihm mit dem MG einheizen oder einen Artilleriebeschuss zwischen die Tore befehlen. Achten Sie aber darauf, dass sich niemand aus dem eigenen Team dort aufhält. Die Scharfschützen müssen den Bereich zwischen den Toren und dem Funkturm im Auge behalten. Die Soldaten achten währenddessen darauf, dass kein Gegner durch das unterirdische Lagerhaus oder das Büro den Sprengplatz erreicht. Falls doch ein Gegner unbeschadet über den Platz gelangt, achten Sie auch auf die Leiter, die Sie nach dem Start hinaufklettern können. Sonst fällt Ihnen der Gegner in den Rücken. Von Ihrer Seite aus können Sie auch auf die Mauer gelangen. Bei Ihrem Startpunkt befindet sich eine Leiter, die in ein Büro führt. Öffnen Sie die Tür und springen Sie auf die Mauer. Diese führt bis zu den beiden Toren.

Die Achsenmächte

Das erste Ziel ist die Flagge zwischen den beiden Toren. Wenn Sie diese eingenommen haben, erscheint der Nachschub an dieser Stelle und Sie ersparen sich den langen Weg von der Basis. Während Sie die Flagge hissen, sollte sich schon ein Ingenieur an die Sprengung des Tunneleingangs machen. Achten Sie aber auf eventuelle Luft- oder Artillerieangriffe, die der Gegner startet. Ein paar Scharfschützen müssen das Gebiet um die Tore sichern, damit der Ingenieur in Ruhe arbeiten kann. Besonders auf den Mauern und im Wachturm auf der alliierten Seite verschanzen sich gerne einige Heckenschützen. Stürmen Sie anschließend mit einem Ingenieur und ein paar Mann Verstärkung in den Kanal und sprengen Sie die Lagerhaustür. Wenn Sie dem Gang weiter folgen, gelangen Sie zu einem Ausgang unter dem Funkturm. Während dieser Attacke kann das restliche Team vom Tor her angreifen, um den Gegner abzulenken. Der Ingenieur muss dann die Leiter hinaufklettern und einen Sprengsatz am Turm platzieren.





MP_Depot

Spieltyp: WolfMP
Spielerzahl: Wenigstens 8

Ziel

Dies ist die einzige Karte, in der beide Parteien eine Einrichtung beschützen müssen. Das Spiel ist erst vorbei, wenn entweder die Flak der Achsenmächte oder das Hauptquartier der Alliierten gesprengt wurde.

Beschreibung

Die Karte ist grob in zwei Seiten unterteilt. Die Achsenmächte starten in einem Kohledepot, die Alliierten in einem Verladebahnhof. Es gibt zwei Wege zwischen den Lagern. Ein Weg führt durch die Güterzüge, der andere durch ein unterirdisches Tunnelsystem.

Sprengbare Tore

Um einen weiteren Weg zum Gegner frei zu machen, kann von jeder Partei ein Tor gesprengt werden. Zwischen den Toren kann eine Flagge erobert werden. Nachschub kann nun auch hier erscheinen. Der Clou an den Toren: Solange nur eines der Gatter gesprengt wurde, kann man zwar zum Gegner vorstoßen – der Feind kann den Durchgang jedoch nicht benutzen.

Der Tunnel

Der Tunnel ist über Fahrstuhlschächte auf beiden Seiten erreichbar. In der Mitte befindet sich noch ein Zugang mitten im Kohlehof.

Taktische Tipps (beide Seiten)

Da es hier für keine Seite eine feste Rolle gibt, ist Teamplay noch wichtiger als sonst. Jedes Team sollte über wenigstens zwei Ingenieure verfügen – einen zum Angriff und einen, um eventuell gelegtes Dynamit zu entschärfen. Die Alliierten haben auf dieser Karte einen taktischen Vorteil: Das Hauptquartier ist nur von einer Seite zu erreichen und der Bahnhof lässt sich exzellent verteidigen.

Die Alliierten (Defensive)

Rings um die Züge können Scharfschützen auf Dächern in Position gehen. Die höher gelegenen Ruinen auf der Nord-Seite sind nur über den Fahrstuhlschacht erreichbar. Zum Fahrstuhl kommen Sie, indem Sie am Ende von Zug 1 nach links abbiegen. Alternativ kommen Sie auch durch das Lagerhaus dorthin. Natürlich ist es sinnvoll, das MG im Zug zu besetzen. Vorsicht: Im Fahrstuhlschacht befindet sich auch der Zugang zum Tunnel. Das heißt: Achsentrupps können in geschlossenen Räumen durch das Lagerhaus direkt zum Hauptquartier gelangen. Das MG kann diesen Bereich nicht einsehen!

Die Alliierten (Offensive)

Neben den offensichtlichen Wegen gibt es einige sehr gute Schleichwege zur Flak. Im Tunnel, den Sie über den Fahrstuhlschacht erreichen, gelangen Sie bis tief in die gegnerische Basis. Nehmen Sie die Leiter ganz am Ende des Tunnels. Sie kommen in einer Art Werkstatt heraus. Jetzt die Treppe nach oben. Wenn Sie der Treppe bis zum Ende folgen, kommen Sie direkt an der Flak heraus. Besser ist es jedoch, auf halber Höhe in der Fahrstuhlkabine über die Kisten an eine Leiter zu springen. Dort kommen Sie in den Maschinenraum des Aufzugs. Hier oben ist ein Gitterfenster und ein weiterer Schacht. Durch das Fenster lassen sich Gegner leicht erledigen – der Schacht bringt Sie in die Nähe der Flak.

Die Achsenmächte (Defensive)

Der Tunnel wird leider allzu oft von den Achsenmächten vernachlässigt. Hier müssen unbedingt einige Soldaten den Gegner aufhalten. Außerdem sollten Sie unbedingt auf den Ausgang am Fahrstuhl achten. Wenn Sie im Kohlespeicher starten, können Sie einen besonders guten Trick verwenden: Verlassen Sie das Gebäude durch die Tür und nicht durch den Schacht. Sie kommen nun auf die Rohrbrücke. Von hier haben Sie ein gutes Blickfeld nach unten. Außerdem können Sie in kürzester Zeit direkt zur Flak gelangen. Dafür müssen Sie nur dem gestrichelten Weg auf der Abbildung folgen. So können Sie gegnerischen Ingenieuren auflauern. Am besten ist es natürlich, wenn Sie hier oben als Ingenieur spielen – so können Sie im Notfall das Dynamit entschärfen.

Die Achsenmächte (Offensive)

Angriffe in kleinen Gruppen sind hier wenig wirksam. Da die Ausgänge der Züge sehr gut verteidigt werden können, sollten Sie mit einem Stoßtrupp über das Lagerhaus vorstoßen. So müssen Sie nur einen kurzen Weg unter freiem Himmel zurücklegen und befinden sich obendrein außerhalb der MG-Reichweite.





Lars Theune

Profi-Tipps

Fußballmanager 2002

Die folgenden Tipps und Tricks beziehen sich zum erheblichen Teil auf die neue Version des FM 2002 nach dem aktuellen Update.

Anti-Aliasing erzwingen

Unbedingt einmal ausprobieren sollten Sie das Erzwingen von Anti-Aliasing bei den Einstellungen der Grafikkarte unter Windows (nicht im *FM*-Grafik-Setup). Damit kann die Qualität der 3D-Darstellung häufig erheblich verbessert werden!

Geheimnis der hohen Ergebnisse

Wer in einem Spiel merkt, dass die Gegner im Sekundentakt angreifen, sollte unbedingt überprüfen, ob er auf einem Flügel keinen Spieler aufgestellt hat. Es ist z. B. wichtig, dass mindestens ein rechter (offensiver) Verteidiger, rechter Mittelfeldspieler oder Rechtsaußen aufgestellt ist. Sobald Sie das vergessen, wird Ihr Gegner fast im Sekundentakt über diese Seite angreifen. Dies geschieht so lange, bis Sie die Seite durch eine Umstellung in Ihrer Aufstellung wieder besetzen. Vorsicht auch bei Auswechslungen. Auch hier müssen Sie diese Regel sowohl links wie rechts beachten.

Auswirkungen der zusätzlichen Siegprämie

Für jeweils 1 % des durchschnittlichen Grundgehalts der Mannschaft gibt es einen Punkt zusätzliche Spielstärke. Wenn Sie es sich leisten können, sollten Sie mit Prämien also großzügig sein.

Neue Regeln für die Steigerung der Stimmung

Sie können die Stimmung im Team nun leichter verbessern. Die Veranstaltung einer Feier bringt zwei Stimmungspunkte. Ein trainingsfreier Tag bringt einen weiteren Stimmungspunkt.

Verkauf der Namensrechte des Stadions

Beim Verkauf der Namensrechte des Stadions hängt es von der eingestellten Vertragslaufzeit ab, wie viel Geld der Sponsor ausschüttet. Wenn man von 100 % für das erste Jahr ausgeht, werden diese Beträge für jedes weitere Jahr um jeweils 10 % reduziert.
Wenn Sie also planen, lange bei einem Verein zu bleiben, sollten Sie die Namensrechte immer kurzfristig verkaufen. Ist ein Verein für Sie ohnehin nur eine Durchgangsstation, sollten Sie dagegen immer 10-Jahres-Verträge machen. Kurzfristige Verträge haben allerdings auch einen Nachteil, da Sie auf diese Weise immer wieder Ärger mit den Fans bekommen. Ein richtig unbeliebter Manager hat dabei durchaus auch gewisse Auswirkungen auf die Besucherzahlen.

Wie werden die Spieler für die monatlichen Ehrungen ermittelt?

Spieler:
Es gewinnt der Spieler mit der besten Durchschnittsnote aus mindestens vier Spielen in der ersten Liga seines Landes.

Manager:
Es gewinnt der Manager mit den meisten Punkten im letzten Monat. Die Liga des Managers ist dabei egal, auch Pokalspiele zählen. Sie können Manager des Monats werden, wenn es Ihnen gelingt, eines oder mehrere möglichst schwierige Managerziele zu erfüllen.

Jugendspieler:
Es wird der aktuell beste Jugendspieler einer Mannschaft ermittelt, die gerade im Jugendbereich Tabellenführer ist und in diesem Monat gut gespielt hat.

Agentur für Bandenwerbung

Die Agentur sorgt für insgesamt 25 % mehr Angebote, dafür müssen Sie aber auch 10 % der Einnahmen an die Agentur abgeben. Insgesamt ist es von Vorteil, mit einer Agentur zu arbeiten, aber nur, wenn man bei den Verhandlungen wirklich hoch pokert und mindestens zweimal steigert.

Neue Talentverteilung in den Ligen

Die genauen Talentverteilungen in den einzelnen Ländern können Sie der folgenden Tabelle entnehmen. Wenn Sie bei einem Verein ein Jugendinternat gründen, dann wirkt das so, als würde die Mannschaft in einem Land mit zwei Punkte höherer Durchschnittsstärke spielen.

Stärke Liga	Gigantisch	Riesig	Sehr groß	Groß	Normal
13	1	15	35	36	13
12	0.9	14	33	35.1	17
11	0.8	13	31	34.2	21
10	0.7	12	29	33.3	25
9	0.6	11	27	32.4	29
8	0.5	10	25	31.5	33
7	0.4	9	23	30.6	37
6	0.3	8	21	29.7	41
5	0.2	7	19	28.8	45
4	0.1	6	17	27.9	49
3	0	5	15	27	53
2	0	4	13	26	57
1	0	3	11	25	61
0	0	2	9	24	65

Tipps zu den neuen Einzelgesprächen

Mit dem Update sind insgesamt sieben neue Gesprächsvarianten hinzugekommen. Hier finden Sie alles, was Sie für optimale Ergebnisse bei den Spielergesprächen wissen müssen. Beachten Sie, dass „nicht sinnvolle" Gesprächsvarianten immer ge-



sperrt sind und dass zwischen zwei Gesprächen immer mindestens vier Wochen verstreichen müssen.

„Großes Lob!"

Durch Lob können Sie einem Spieler, der derzeit maximal eine Moral von 95 und eine Form von >14 Punkten hat, 5 zusätzliche Moralpunkte verschaffen. Volle 10 Moralpunkte gibt es, wenn der Spieler nach einer längeren Pause beim letzten Spiel zum ersten Mal wieder eingesetzt wurde und dabei eine bessere Note als 3 erreicht hat. Achten Sie also bei Spielern, die Sie nur sehr selten einsetzen, besonders auf die Leistung und nutzen Sie diese Möglichkeit zum Gewinn von Moralpunkten aus.

„Werde schnell wieder fit!"

Diese Ansprache ist natürlich nur verfügbar, wenn der Spieler verletzt ist. Bis 50 Moralpunkte gewinnt der Spieler 10 Moralpunkte hinzu, bis 95 immerhin noch 5 Punkte.

„Du hast gut trainiert!"

Diese Ansprache ist verfügbar, wenn der Spieler keines der letzten fünf Spiele bestritten hat, aber eine Form >9 besitzt. Natürlich darf der Spieler auch nicht verletzt sein. Das Lob wirkt besonders bei den Spielern, die noch einen gewissen Abstand zur Mannschaft haben. Es zeigt ihnen, dass Sie auch auf diese Spieler achten, und bringt bei schwächeren Spielern in der Regel 10 Moralpunkte. Bleibt die Form eines Spielers über mehrere Wochen hoch, sollten Sie das ausnutzen und den Spieler sofort nach Ablauf der 28 Tage, die immer zwischen zwei Gesprächen liegen müssen, noch einmal loben.

Wahrscheinlichkeit für Verletzungen bei einem bestimmten Einsatz

Wenn man mit hohem Einsatz spielt, hat das zumeist positive Auswirkungen auf die Zweikämpfe und vor allem auf das Verhalten der Spieler in Grenzsituationen, in denen sie z. B. einen Ball gerade noch erlaufen können. Daneben hat der Einsatz auch negative Effekte. Daher wird er mit dem Update nach einem Spiel auch immer auf den Standardwert zurückgesetzt.

Einsatz	Verletzungen	Gelbe Karten
0	0.5	0.05
1	0.6	0.1
2	0.7	0.2
3	0.8	0.4
4	0.9	0.8
5	1	1
6	1.1	1.2
7	1.2	1.5
8	1.3	1.8
9	1.4	2.2
10	1.5	3

„Gib im Training alles!"

Diese Ansprache ist verfügbar, wenn der Spieler nicht verletzt ist. Besonders sinnvoll ist sie, wenn der Spieler derzeit eine Fitness von unter 70 Punkten hat. Nicht verwenden sollten Sie die Ansprache bei einem Spieler, der regelmäßig spielt und dessen Fitness über 70 Punkte liegt. In diesem Fall reagiert dieser zu Recht sauer, wenn Sie ihn indirekt auffordern, sich mehr reinzuhängen, während es vermutlich gleichzeitig in der Mannschaft eine ganze Menge andere Leute gibt, um die Sie sich eher kümmern sollten.

„Die Karten müssen aufhören!"

Diese Ansprache ist verfügbar, wenn der Spieler zwei Karten (egal welche) in den letzten fünf Spielen gesehen hat und derzeit nicht verletzt ist. Erfahrene Spieler nehmen sich Ihre Kritik in der Regel eher zu Herzen, Spieler mit sowieso schon geringer Moral (<50) reagieren dagegen häufig gereizt.

„Häng noch ein Jahr dran!"

Diese Ansprache ist verfügbar, wenn der Spieler seine Karriere beenden möchte und der Vertrag in dieser Saison ausläuft. Sie ist nur sinnvoll, wenn der Spieler weniger als 35 Jahre alt ist. Pro Woche haben Sie dann eine Chance von 10 %, dass die Überredung gelingt. Wenn Sie es also ernst meinen, wird der Spieler früher oder später auch nachgeben.

„Mach zum Saisonende Schluss!"

Diese Ansprache ist verfügbar, wenn der Spieler seine Karriere beendet und der Vertrag noch über die aktuelle Saison hinaus weiterläuft. Bedingung für eine erfolgreiche Ansprache ist, dass die Moral des Spielers <20 ist und der Spieler über 35 Jahre alt ist. Am leichtesten drücken Sie die Moral eines Spielers durch Nichtberücksichtigung, dann klappt es auch mit der Vertragsauflösung.

Geschwindigkeit des Lernens einer Sprache

Um beim *FM 2002* in ein fremdes Land zu wechseln, benötigt man gewisse Sprachkenntnisse. Daher ist es wichtig, sich rechtzeitig auf einen Wechsel vorzubereiten. Hier die ungefähre Zeit, die man im Spiel benötigt, um eine Sprache zu erlernen.

Level	Zeit in Wochen	Gesamtzeit in Wochen
1	2	2
2	4	6
3	6	12
4	8	20
5	12	32
6	16	48
7	20	68
8	30	98
9	45	143
10	60	203

Tipps für den Spielertausch

Beim Spielertausch kann einiges schief gehen, wenn man sich vorher nicht gründlich über den entsprechenden Spieler informiert.

Auch in der Bundesliga werden immer mal wieder blauäugig Spieler verpflichtet, bei denen sich später herausstellt, dass sie noch für die nächsten sechs Europapokalspiele gesperrt sind. Das sollte Ihnen nicht passieren. Wichtig ist auch, dass Sie zunächst einmal überprüfen, ob der Spieler derzeit verletzt ist.

Weitere potenzielle Risiken sind die Gehälter der Spieler. Sie sollten immer überprüfen, ob ein Computerverein nicht einfach einen Spieler mit einem viel zu hohen Gehalt loswerden möchte. Ebenso sollten Sie kontrollieren, ob Sie sich nicht zufällig einen solchen Spieler für den Tausch ausgesucht haben.

Rote Karten für Spielaktionen

Hier alle Gründe für rote Karten und ihre wahrscheinlichen Folgen:

Grund	Sperre in Wochen
Wegen einer Grätsche von hinten	4
Wegen einer brutalen Grätsche von der Seite	3
Wegen einer Notbremse	2
Wegen groben Foulspiels	3
Nach Hand auf der Linie	2
Wegen Schiedsrichterbeleidigung	4
Wegen schwerer Schiedsrichterbeleidigung	6
Nachdem er den Schiedsrichter kurz festgehalten hatte	4
Nachdem er dem Schiedsrichter die Faust unter die Nase gehalten hatte	6
Nachdem er den Schiedsrichter umgerissen hatte	8
Nach einer Tätlichkeit am Schiedsrichter	12
Nach einer Tätlichkeit	6
Nach dem Umstoßen seines Gegenspielers	3
Nach dem Anspucken seines Gegenspielers	6
Nachdem er seinem Gegenspieler seinen Ellenbogen ins Gesicht gerammt hatte	8
Nach einem versuchten Faustschlag gegen seinen Gegenspieler	5



Endlich lassen sich einzelne Kandidaten direkt miteinander vergleichen.

Spielerverletzungen und Verletzungszeiten

In der folgenden Übersicht sind alle im *FM 2002* möglichen Verletzungen und die aus ihnen resultierenden Ausfallzeiten der Spieler zusammengefasst.

Verletzungsart	Ausfallzeit	Häufigkeit
Achillessehnenriss	180	1
Achillessehnenanriss	60	1
Achillessehnenentzündung	21	2
Adduktorenbeschwerden	10	3
Adduktorenzerrung	14	4
Außenbanddehnung	21	2
Außenbandanriss	14	2
Außenbandriss	29	2
Innenbanddehnung	21	2
Innenbandanriss	28	2
Innenbandriss	56	2
Jochbeinbruch	28	1
Kapselprellung (Knie)	10	3
Kapselprellung (Knöchel)	10	3
Kapselriss (Knie)	14	3
Kapselriss (Knöchel)	14	3
Knöchelbruch	100	1
Knöchelprellung	5	5
Kreuzbandanriss	42	1
Kreuzbandriss	180	1
Leistenzerrung	14	5
Meniskusriss	42	2
Mittelfußbruch	120	1
Muskelbündelriss	42	2
Muskelfaserriss	21	8
Muskelverhärtung	4	4
Oberschenkelbruch	90	1
Oberschenkelprellung	6	3
Oberschenkelzerrung	10	10
Schienbeinbruch	90	1
Wadenbeinbruch	90	1
Wadenprellung	4	1
Wadenzerrung	8	5
Zehenbruch	10	1
Zehenprellung	4	1
Zusätzlich gibt es noch spezielle Torwartverletzungen:		
Finger verstaucht	7	5
Fingerbruch	21	3
Handbruch	120	2
Schulter ausgekugelt	21	3

Spieler verkaufen

Letzter kritischer Vertragspunkt ist die Restvertragslänge des Spielers. Achten Sie unbedingt darauf, dass Sie sich hier nicht verschlechtern. Sonst können Sie nach kürzester Zeit schon wieder neue Verhandlungen mit diesem Spieler führen.

Nach dem Update finden Sie bei der „Spielersuche bei Vereinen" die Information, welche Art Spieler ein Verein derzeit besonders sucht. Diese können Sie gut verwenden, wenn Sie einen Spieler auf die Transferliste setzen wollen. Klicken Sie einfach mal einige Ligen durch, schon kennen Sie die potenziellen Interessenten.

Wie weit gehen die Computergegner bei den Verhandlungen beim Spielertausch?

Insgesamt gibt es bei den Tauschverhandlungen acht verschiedene Strategien der Computermanager. Es ist Übungssache, die genauen Möglichkeiten während einer Verhandlung zu erkennen, aber es gibt eine hilfreiche Faustregel. Die Computer orientieren sich immer an der Spielstärke der Spieler und weichen bei ihrer Ermittlung eines fairen Wertes für jeden halben Spielstärkenpunkt um einen Schritt nach links oder rechts ab. Damit kann man schnell sehen, ob der Computer noch Spielraum hat oder bereits über sein eigentliches Ziel hinausgegangen ist.

Freundschaftsspiele

Durch die geringeren Moralabzüge lohnt sich nach dem Update der Einsatz schwächerer und/oder jüngerer Spieler jetzt deutlich mehr.

Verhandlungen mit dem Vorstand

Konzentrieren Sie sich bei den Verhandlungen auf einzelne Punkte, die Ihnen wirklich wichtig sind. Wenn Sie an jedem einzelnen Vertragspunkt etwas herumzuverhandeln haben, endet die Geduld des Vorstands zumeist recht schnell.

Spieler mit schlechter Moral

Bei diesen Spielern bietet sich ein Spielertausch geradezu an! Wenn es eine Möglichkeit gibt, dass zwei Vereine unzufriedene Spieler haben, die für den anderen Verein ein Vorteil wären, sollte man unbedingt tauschen. Das ist sowohl für die Spieler als auch für die Vereine eine sehr gute Lösung.

Einsatz und Schiedsrichter

Gilt ein Schiedsrichter als besonders hart, verteilt dieser 50 % mehr gelbe Karten als üblich. Um das auszugleichen, sollten Sie den Einsatz um zwei Stufen zurücknehmen. Bei einem Schiedsrichter, der nicht besonders viel eingreift, können Sie dagegen



2 Tore vorn/2 Tore hinten

Durch geschickte Kombinationen bei „2 Tore vorn/2 Tore hinten" können Sie dem Textmodus zusätzliches Leben einhauchen. Insbesondere bei Europapokalspielen können Sie die Leistung der beiden Mannschaften auf vielfältige Weise kommentieren.

Kombination	Beschreibung der Situation	Beispiel
Nur wenn 2 Tore vorn, „Ein Spiel" gesetzt	Beziehen sich auf das aktuelle Spiel. Wichtig ist, dass die Mannschaft hier führt.	„Jetzt klappt hier natürlich alles!"
Nur wenn 2 Tore vorn, „Beide Spiele" gesetzt	Beziehen sich auf beide Spiele zusammen. Wichtig ist, dass die Mannschaft insgesamt führt.	„Hier scheint die Entscheidung jetzt gefallen zu sein."
Nur wenn 2 Tore vorn, „Ein Spiel" und „Beide Spiele" gesetzt	Beziehen sich auf das aktuelle Spiel und den Gesamtstand, d. h., es muss heute und insgesamt gut laufen.	„Wie im Hinspiel beherrschen sie hier den Gegner klar!"
Nur wenn 2 Tore vorn bei „Ein Spiel" und 2 Tore hinten bei „Beide Spiele"	Team führt, hat aber immer noch einen hohen Rückstand.	„Wenn sie diese Leistung schon im Hinspiel gebracht hätten ...!"
Nur wenn 2 Tore hinten bei „Ein Spiel" und 2 Tore vorn bei „Beide Spiele"	Team liegt hinten, hat aber immer noch einen hohen Vorsprung.	„Zum Glück haben sie im Hinspiel einiges vorgelegt."

den Einsatz um zwei Stufen erhöhen. Die Anzahl der gelben Karten bleibt dann in beiden Fällen etwa gleich.

Textmodus-Editor

Auf der PC-Action-CD befindet sich der Textmodus-Editor zum *FM 2002*.

Spielbalance

Wenn Sie mit Ihrem selbst erstellten Textmodus spielen wollen, ist es von großem Vorteil, wenn Sie Ihre eigenen Alternativen zunächst nur mit geringen Wahrscheinlichkeiten aufrufen, damit Sie die Spielbalance nicht zerstören. Am besten gehen Sie so vor, dass Sie z. B. bei „Angriffe durch die Mitte" einen Angriffsbaum komplett neu erstellen und im Vergleich zu den anderen Varianten mit gleicher Wahrscheinlichkeit aufrufen. Diesen Angriffsbaum können Sie dann immer wieder erweitern. Dies ist auch vorteilhaft, wenn Sie Ihren Angriff auch in zukünftige Textmodus-Versionen übernehmen wollen.

Testen

Wenn Sie einen bestimmten Angriff testen möchten, setzen Sie einfach die Wahrscheinlichkeit für diesen Zweig sehr hoch an. Vergessen Sie aber nicht, die Wahrscheinlichkeit später wieder zu reduzieren. Sonst können die Spiele sehr langweilig werden, weil immer nur dieselben Texte aufgerufen werden.

Positionen und Fähigkeiten gleichmäßig verwenden

Achten Sie beim Erstellen Ihrer Erweiterungen immer darauf, ...

- ... die einzelnen Positionen in etwa gleichmäßig in den Angriffen zu verwenden.
- ... die einzelnen Fähigkeiten der Spieler ebenfalls gleichmäßig zur Geltung kommen zu lassen.

Sie können das Spiel z. B. leicht aus dem Gleichgewicht bringen, wenn Sie den mitgelieferten Textmodus nur um Szenen erweitern, die kopfballstarke Spieler erfordern.

Vorhandene Angriffe verstehen

Am schnellsten lernen Sie das Erstellen von Angriffen, wenn Sie sich die bereits vorhandenen Varianten genau ansehen. Sie verstehen so sehr schnell, was wo gesetzt sein muss, damit der Angriff im Spiel fehlerlos abläuft. Achten Sie vor allem auf „Letzter Spieler am Ball", da dieser sowohl den Vorlagengeber als auch den Torschützen bestimmt.

Kopieren

Bevor Sie einen eigenen Angriff erstellen, sollten Sie sich unbedingt einen Überblick über die vorhandenen Varianten verschaffen. Durch geschicktes Kopieren können Sie fertige Bausteine (z. B. die Auswirkungen eines Schusses) immer wieder verwenden und sparen sich so viel Arbeit. Ein weiterer Vorteil: Die Basistexte sind getestet.

„Sonstige Ereignisse"

Unter dieser Rubrik können Sie auf einfache Weise lustige Ereignisse in das Spiel einbauen, die dann gelegentlich in den Spielverlauf eingestreut werden. So können Sie zum Beispiel bestimmte Tiere auf den Platz rennen und das Spiel unterbrechen lassen – oder Sie integrieren vor dem Spiel Ihre Mitspieler und lassen diese z. B. mit Fahnen auf den Platz rennen. Mit wenigen Mausklicks können Sie so für witzige Überraschungen sorgen.

Gerald Köhler

Einsatz

Auch die Einstellungen bei „Einsatz" können helfen, Ihre Texte abwechslungsreich zu gestalten.

Beispieleinstellung	Textbeispiel
Mindesteinsatz Angreifer hoch (z. B. 9)	1-ST kämpft und erreicht den Ball gerade noch vor der Auslinie ...
Mindesteinsatz Angreifer niedrig (z. B. 3)	1-ST setzt da erst gar nicht mehr nach und die Abwehr kann klären ...
Mindesteinsatz Verteidiger hoch (z. B. 9)	Aber 2-CD sprintet zurück und schlägt den Ball in letzter Sekunde von der Linie!
Mindesteinsatz Verteidiger hoch (z. B. 3)	Aber 2-CD bleibt einfach stehen und 1-ST drückt den Ball grinsend über die Linie!

Sie sollten dabei im Baum immer eine normale Variante, eine bei hohem und eine bei niedrigem Einsatz erstellen, und dabei verschiedene Einsatzabstufungen verwenden. Auf diese Weise erzeugen Sie Angriffsbeschreibungen, die in hart umkämpften Spielen auch für entsprechende Texte sorgen.



Erste Hilfe

Etherlords

Drücken Sie [^], um die Konsole zu öffnen, geben Sie „Ether Revelation" ein und drücken Sie Enter. Nun können Sie folgende Cheats in die Konsole eingeben:

open_fog	Nebel des Krieges aus
hide_fog	Nebel des Krieges an
lose	Mission verlieren
win	Mission gewinnen
save	Quick save
load	Quick load
player	Spielerinfos anzeigen
give all	15 von allen Ressourcen
view resources	Info über Ressourcen
view_hand	Gegnerhand anzeigen
hide_hand	Gegnerhand verstecken
swap	Tauscht Sie mit dem Gegner aus
view army	Infos über Ihre Armee
view players	Info über Gegner
view spells	Codes aller Sprüche und Kreaturen
add spell	Angegebenen Spruch hinzufügen
add creature	Kreatur hinzufügen
change health #	Gesundheit auf # setzen
change mana #	Mana auf # setzen
change links #	Mana Links auf # setzen

Redaktion

Fußball Manager 2002

Um an jede Menge Geld zu kommen, öffnen Sie den Datenbank-Editor und wählen in der Landesauswahl Deutschland aus. Klicken Sie auf Land/Ligasystem/Pokalwettbewerbe und in einer der oberen Spalten auf Pokal. Hier können Sie unter „Prämien" die Pokalprämie der ersten Runde auf 2.1 Milliarden Euro ändern. Nun gehen Sie zurück ins Hauptmenü und speichern. Wenn Sie die erste Runde des DFB-Pokals erreichen, wird die eingetragene Prämie gutgeschrieben.

Redaktion

Die Sims – Hot Date

Wenn Sie die Tasten ALT, STRG, SHIFT und C gleichzeitig gedrückt haben, können Sie diese Cheats eingeben:

all_menus	Nicht anwählbare Menüpunkte in der Personenkontrolle umstellen
allow_inuse	Erscheinen von Menü-Items in Objekten aktivieren
auto_level	Architektur-Tools setzen das Level auf den benötigten Wert
autonomy X	Autonomie einstellen (X = Wert von 1 bis 100)
browser_failsafe	Vor Abstürzen des Internet-Browsers schützen
cam_mode	Kamera-Modus umstellen
crash	Spiel stürzt ab
draw_all_frames off	Animations-Frames ausschalten
draw_all_frames on	Animations-Frames einschalten
draw_origins	Personen mit farbigen Punkten versehen
draw_routes off	Weg der aktiven Person nicht anzeigen
draw_routes on	Weg der aktiven Person anzeigen
dump_happy	Statistik der belohnten Interaktionen der aktiven Person in eine Datei speichern
dump_mc	Motivations-Statistik der aktiven Person in eine Datei speichern
edit_char	Modus zum Charakter erstellen
edit_grass X	Graswachstum einstellen (X = Zahl)
grow_grass	Wachstum des Rasens festlegen (X = Zahl von 0 bis 150)
hist_add	Neue Familiengeschichten-Statistik der aktuellen Familie hinzufügen
history	Familiengeschichte speichern
house X	Automatisches Laden eines Hauses (X = Nummer des Hauses)
map_edit off	Karteneditor ausschalten
map_edit on	Karteneditor einschalten
memview	Memory-Anzeige in Debug-Versionen des Spiels anzeigen
move_objects on	Alle Objekte können bewegt werden
music	Musik umstellen
obj_comp	Objekt-Komprimierung in der Save-Datei umstellen
preview_anims on	Vorschau-Animationen ein
quit	Spiel beenden
refresh_faces	BMP-Quellen der Gesichter auffrischen
refresh_textures	Texturen auffrischen
reload_people	Personen neu einladen
rosebud	1.000 Credits
rotation X	Kamera rotieren (X = Zahl von 0 bis 3)
save	Aktuelles Haus speichern
set_hour X	Uhrzeit einstellen (X = 1 bis 24)
sim_speed X	Spielgeschwindigkeit einstellen (X = -1.000 bis 1.000)

Redaktion

Ghost Recon

Zu den Cheats der vergangenen Ausgabe gesellen sich weitere Schummelcodes, die Ihnen den Kampf erleichtern sollen. Um diese einzugeben, müssen Sie die Konsole mittels der Enter-Taste auf dem Zahlenblock drücken.

Teleport x y z	Beamt zum Koordinatenpunkt x y z
God	Besondere Wirkung
Boom	Bildschirm wackelt
ToggleShowPerfCounters	Performance-Anzeige ein- oder ausschalten
ToggleShowFrameRate	Framerate-Anzeige ein- oder ausschalten
ToggleShowTotalStats	Statistiken ein- oder ausschalten
ToggleShowLevelStats	Levelstatistiken ein- oder ausschalten
ToggleShowActorStats	Spielerstatistiken ein- oder ausschalten
ToggleShowInterfaceStats	Interface-Statistiken ein- oder ausschalten
ToggleShowEffectsStats	Auswirkungsstatistiken ein- oder ausschalten
ToggleShowTextureMemoryStats	Texturspeicherstatistiken ein- oder ausschalten
ToggleShowSystemMemoryStats	Systemspeicherstatistiken ein- oder ausschalten
ToggleAI	KI ein- oder ausschalten
Quit	Ghost Recon beenden

Redaktion

Comanche 4

Auch der beste Hubschrauberpilot hat mit so mancher Mission seine Schwierigkeiten. Mit diesem Cheat können Sie sich aussuchen, welche Mission Sie spielen möchten. Geben Sie einfach „Wolfblitz" als Pilotennamen an und sämtliche Mission sind frei verfügbar.

Redaktion

Alone in the Dark 4

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, müssen Sie eine neue Verknüpfung zur Datei ALONE4.EXE anlegen. Nun drücken Sie die rechte Maustaste, wählen die Eigenschaften und ändern die Zielzeile. Am Ende muss das Wort „wizardmaster" eingefügt werden. (z. B. C:\ALONE\ALONE4.EXE wizardmaster). Jetzt starten Sie das Spiel, gehen ins Inventory und das Cheat-Menü erscheint.

Redaktion

Star Wars: Galactic Battlegrounds

Drücken Sie während des Spiels Enter und geben Sie die folgenden Cheats ein:

SIMONSAYS	Simon spielen
FORCESIGHT	Kein Nebel
FORCEEXPLORE	Mappe aufdecken
FORCEBUILD	Schnelles bauen
FORCEORE	1.000 Ore hinzufügen
FORCECARBON	1.000 Carbon hinzufügen
FORCENOVA	1.000 Nova hinzufügen
FORCEFOOD	1.000 Futter hinzufügen
DARKSIDEx	Gegner x (1-8)
TARKIN	Alle Gegner vernichten
SKYWALKER	Gewinnen

Redaktion

FIFA 2002

Wenn Sie im Ballbesitz sind, drücken Sie ESCAPE, klicken auf „Mannschaftsauswahl" und wählen die gegnerische Mannschaft. Drücken Sie nun zweimal ESCAPE, so dass Sie wieder im Spiel sind. Nun halten Sie Q gedrückt, drücken ESCAPE und lassen Q wieder los. Klicken Sie wieder auf „Mannschaftsauswahl", wählen Sie Ihre Mannschaft und gehen Sie zurück ins Spiel. Nun rennt der Torwart Ihren Spielern bis zur nächsten Halbzeit hinterher, wenn Ihre Mannschaft im Ballbesitz ist.

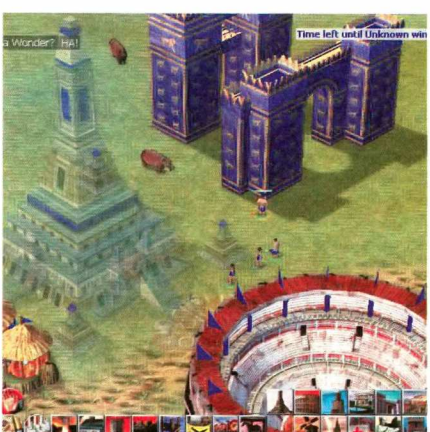
Redaktion

Empire Earth

Anmerkung: Diese Cheats funktionieren ausschließlich bei den per Zufall generierten Missionen. Drücken Sie während des Spiels Enter und geben Sie dann folgende Cheats in das Textfeld ein.

Cheat	Wirkung
my name is methos	Ressourcen bei 100.000 Einheiten, Karte komplett aufgedeckt
all you base are belong to us	Ressourcen bei 100.000 Einheiten
boston food sucks	+1.000 Nahrung
you said wood	+1.000 Holz
creatine	+1.000 Eisen
rock&roll	+1.000 Steine
atm	+1.000 Gold
i have the power	Maximale Magie/Power
the quotable patella	Alle Einheiten aufrüsten
brainstorm	Schneller bauen
display cheat	Alle Cheats anzeigen
asus drivers	Karte aufdecken
columbus	Fische und Tiere sichtbar
somebody set up us the bomb	Spiel gewonnen
ahhhcool	Spiel verloren
headshot	Alle Objekte werden von der Karte entfernt
the big dig	Alle Ressourcen werden auf 0 gesetzt
boston rent	Gold = 0
uh, smoke?	Holz = 0
slimfast	Nahrung = 0

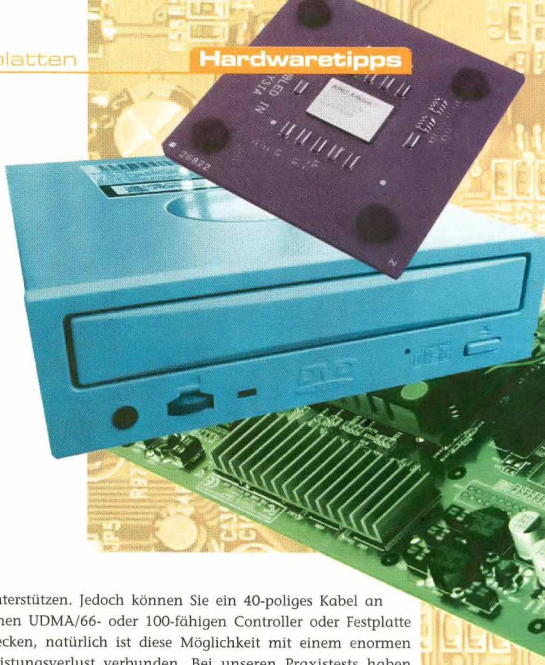
Redaktion



WUNDER GESCHEHEN Mit den folgenden Cheats können Sie kurz nach dem Start schon alle Wunder bauen.

Thema Technik

Sie würden sich gern eine neue Festplatte gönnen? PC Action verrät Ihnen, worauf Sie beim Kauf, Einbau und der Installation achten sollten.



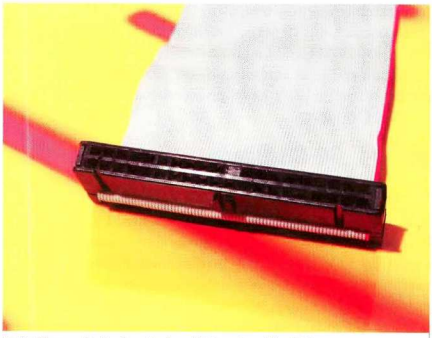
Die Preise für schnelle und große Festplatten sind sehr verlockend geworden. Jedoch können nach dem Kauf Probleme auftreten, falls Sie eine ältere Hauptplatine verwenden. Diese werden durch alte IDE-Controller ausgelöst, die die schnelle Platte unnötig ausbremsen.

Tipp #1: DMA-Modi

Bevor Sie mit dem Aufrüsten Ihres Rechners mit einer Festplatte beginnen, ist es sehr ratsam, dass Sie wissen, über welche Leistungsspezifikationen Ihre Hardware verfügt. Hauptplatinen, auf denen die veralteten Intel-BX- und Via-Apollo-Pro-Plus-Chipsätze verbaut sind, unterstützen nur den Übertragungsmodus UDMA/33. Einige Mainboards verfügen daher über einen zusätzlichen IDE-Controller, der eine höhere Übertragungsrate (mehr als 33 MB/s) ermöglicht. In solch einem Fall gehört die neue Festplatte an den schnelleren Anschluss. Wenn Sie eine UDMA/66- oder 100-Festplatte an den langsamen Controller anschließen, funktioniert Ihr Rechner zwar immer noch, allerdings kann so nicht die volle Geschwindigkeit erreicht werden. Die UDMA-Leistung Ihres Mainboards ist im dazugehörigen Handbuch dokumentiert.

Tipp #2: Das Kabel entscheidet

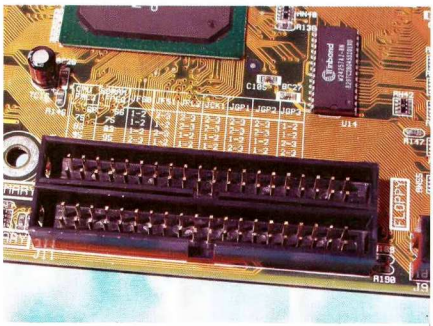
Die Transferraten sind abhängig vom Kabel, welches die Daten zwischen Festplatte und Controller transportiert. Ein 40-poliges IDE-Kabel drosselt die Geschwindigkeit auf UDMA/33. Durch ein 80-poliges Flachbandkabel sind jedoch Übertragungsraten von 100 beziehungsweise 66 MB/s möglich. Eine solches Hochgeschwindigkeitskabel erkennen Sie an dem ausgegossenen Pin 30. Dieses Kabel passt nur in Buchsen, in denen der Pin 30 entfernt wurde. Für die Praxis bedeutet dies, dass Sie ein 80-poliges Kabel nicht an eine Festplatte oder einen Controller anstecken können, die diese Geschwindigkeiten nicht unterstützen. Jedoch können Sie ein 40-poliges Kabel an einen UDMA/66- oder 100-fähigen Controller oder Festplatte stecken, natürlich ist diese Möglichkeit mit einem enormen Leistungsverlust verbunden. Bei unseren Praxistests haben wir mit einem Highpoint-Controller und einer IBM-Festplatte (beide U-DMA/100-fähig) Lese- und Schreibfehler bei der Verwendung eines 40-poligen Kabels feststellen müssen.



Kein Tempolimit durch den fehlenden Pin 30.



Diese veraltete Southbridge erlaubt nur eine Transferrate von 33 MB/s zwischen Festplatte und Platine.



Diese Buchse eines BX-Boards verfügt über alle 40 Pins, ein schnelleres UDMA-Kabel würde hier nicht passen.



Um die Geschwindigkeit Ihrer Festplatte zu nutzen, sollten Sie einen UDMA/100-Controller verwenden.

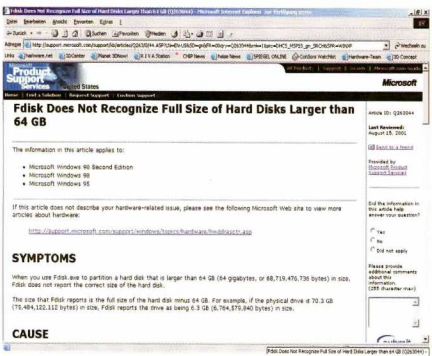
Tipp #3: Auf dem Prüfstand

Um die Leistungsunterschiede zu verdeutlichen, testeten wir die Übertragungsraten der verschiedenen Kombinationen aus Controllern, IDE-Kabeln und Festplatten. Dabei kam es zu auffallenden Ergebnissen. Die schläfrigsten Konfigurationen sind solche mit einer oder mehreren UDMA/33-Komponenten. Hier konnten zwischen Festplatte und IDE-Controller nur 30 MB pro Sekunde übertragen werden. Die Lesegeschwindigkeit beschränkte sich auf 18 MB/s. Tauschen wir nun die Komponenten gegen UDMA/100-taugliche Geräte aus, so kommen wir insgesamt auf eine Transferrate von 99 MB/s (aus dem Festplatten-Cache) was zu einer gesteigerten Lesegeschwindigkeit von 33 MB/s führt.

Tipp #4: 64-GB-Hürde

Mit dem Programm FDISK können Sie eine große Festplatte in mehrere kleinere Laufwerke unterteilen. Diesen Vorgang nennt man Partitionierung. Wenn Sie nun die neue Festplatte eingebaut haben, kann FDISK allerdings Probleme verursachen. Diese entstehen durch unterschiedliche 16-Bit-Variablen der Windows-Versionen 95, 98 und Me, auf die FDISK zurückgreift. Dadurch wird eine ordentliche Erkennung von Laufwerken größer als 64 GB verhindert. Benutzer der Windows-NT-Familie (NT4, 2000, XP) sind von diesem Bug nicht betroffen. Das kostenfreie Tool Ranish Partition Magic (http://come.to/ranish) behebt dieses Problem. Damit lassen sich auch Festplatten einrichten, die mehr Speicherplatz als 64 GB aufweisen. Auch Microsoft bietet einen Bugfix an.

Leider steht das Update nur auf der englischen Webseite von Microsoft zur Verfügung. Klicken Sie dazu unter www.microsoft.com auf „Support" – „Knowledgebase" und geben Sie die Nummer „Q263044" bei „Specific article ID number" ein. Anschließend wird Ihnen der entsprechende Artikel zum Thema angezeigt und das Programm zum Download angeboten. Nach der FDISK-Aktualisierung ist nun das Partitionieren sehr großer Festplatten problemlos möglich. Nach dem Einrichten können Sie die Festplatte formatieren.


Fdisk Does Not Recognize Full Size of Hard Disks Larger Than 64 GB

Microsoft Product Support Services

Fdisk Does Not Recognize Full Size of Hard Disks Larger than 64 GB

The information in this article applies to:

- Microsoft Windows 98 Second Edition
- Microsoft Windows 98
- Microsoft Windows 95

SYMPTOMS

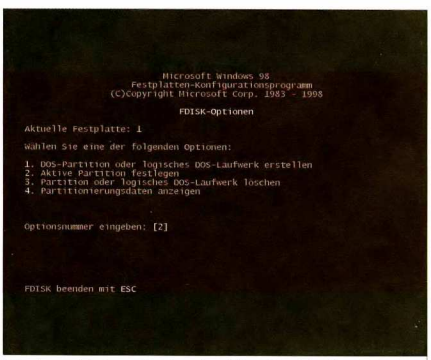
CAUSE

In diesem Artikel der Microsoft-Knowledgebase versteckt sich das Update für FDISK.

Tipp #5: Windows 9x/Me übertragen

Nach dem Kauf einer schnelleren Festplatte ist es ratsam, das Betriebssystem auf diese Platte zu verlegen. Wir haben einen Weg gefunden, um Windows 95, 98 oder Me ohne eine Neuinstallation auf eine andere Festplatte zu übertragen. Vorsicht! Diese Methode birgt Risiken und kann zu Datenverlusten führen. Der erste Schritt verlangt die Erstellung einer Bootdiskette. Danach werden die Auslagerungsdateien von Windows deaktiviert („Start" – „Systemsteuerung" – „System" – „Leistungsmerkmale" – „Virtueller Arbeitsspeicher"; Achtung: Computer mit weniger als 128 MB RAM können nicht mehr von der Festplatte booten). Kopieren Sie den Inhalt der alten Festplatte auf die neue. Verwenden Sie den Befehl „alles auswählen", damit auch die versteckten und nicht angezeigten Dateien kopiert werden können. Anschließend muss der Rechner heruntergefahren werden, um das antiquierte Laufwerk ausbauen zu können. Schließen Sie danach die schnellere Festplatte als Master an. Booten Sie nun von der Startdiskette und geben Sie in die Eingabeaufforderung den Befehl „FDISK" ein. Bestätigen Sie die erste Frage mit „J" und „Enter" und wählen Sie im Menü „2" die primäre DOS-Partition aus, um diese zu aktivieren. Folgen Sie den weiteren Anweisungen auf dem Bildschirm. Nach dem Entfernen der Floppydisk und einem Neustart bootet der Rechner von der neuen Festplatte. Die alte Festplatte können Sie bei Bedarf noch als „Slave" anschließen und eventuell löschen, um zusätzlichen Speicherplatz zu gewinnen.

Sascha Pilling

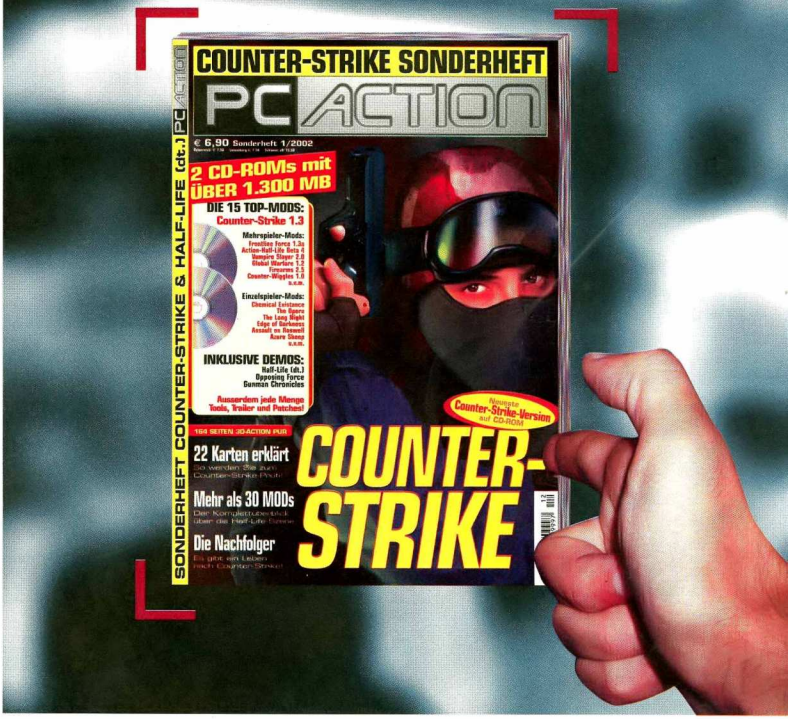


Mit dem wichtigen Menüpunkt „2" wählen Sie die aktive Partition auf der selektierten Festplatte.

Abräumen und sparen

Wer jetzt beim PC-Action-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für € 9,90 gibt's 3 Ausgaben PC Action + das Sonderheft Counter-Strike. Also gleich draufhalten!

Das Sonderheft Counter-Strike ist ein einmaliges Nachschlagewerk und Sammelsurium für *Half-Life*- und *Counter-Strike*-Fans. Die PC-Action-Redaktion und andere Profis beleuchten Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Spiels. Neben Tipps zu allen wichtigen Karten von *Counter-Strike* werden zudem viele weitere *Half-Life*-Modifikationen vorgestellt, die Sie größtenteils auch auf den beiden Cover-CDs finden können.



PC Action im Abo:

- **Pünktlich**
  Keiner kriegt sie früher.
- **Praktisch**
  Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag.

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 Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.pcaction.de



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcaction.de

JA, ich möchte das Miniabo der PC Action. Bitte senden Sie mir drei Ausgaben der PC Action + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„PC Action Sonderheft Counter-Strike & Half-Life (dt.)"

(Artikelnr. 002057) Lieferung nur solange Vorrat reicht

Gefällt mir PC Action, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Action wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes 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 Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

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

PA MI 01

Ich mein' ja nur



Telekom: Zahlen zählen

Laut Pressestelle der Deutschen Telekom besaßen Anfang November 2001 stolze 41 Millionen Menschen einen Telefonanschluss. 30 Millionen haben allerdings immer noch die analoge Uralt-Variante. Die eignet sich zwar für das Abrufen von E-Mails und das gelegentliche Surfen über ein Modem, sind für flotte 3D-Spiele im Internet aber auf jeden Fall der falsche „Partner". Ein ISDN-Anschluss muss also her, oder besser: DSL! Das entsprechende Telekom-Angebot mit dem Namen T-DSL wurde in den letzten Monaten stark beworben. Der Aufwand hat sich offenbar gelohnt, denn bis Ende 2001 gab es zehn Millionen ISDN- und 1,4 Millionen in Betrieb befindliche T-DSL-Anschlüsse. Kein Wunder, dass die Telekom immer noch die Werbetrommel für den ultraschnellen Internetzugang rührt – allein ISDN betreffend sieht das Unternehmen noch Potenzial. Glücklich sind übrigens die, die ihren Antrag für T-DSL noch 2001 ausgefüllt und abgegeben haben. Denn sie bekommen das DSL-Modem geschenkt. Mal schauen, wie viele Neukunden durch die Zusatzinvestition ab 2002 abgeschreckt werden.

Bernd Holtmann

Außerdem

/// Im DSL-Special der PC Action 12/2001 befand sich ein grober Fehler, der einige Leser verwirrte. Auf Seite 188 fanden sich **falsche Preisangaben für die DSL-Flatrates** von T-Online und Mannesmann Arcor. Der Grund: Bei der Grundgebühr haben wir nur die **monatlichen Entgelte für die Flatrate** berechnet, ohne DSL-Grundgebühr und die Anschlusskosten des (bei diesen Anbietern) **zwingend notwendigen Telefonanschlusses.** Das Telekom-Angebot „T-ISDN XXL mit T-DSL" kostet demnach 65 Euro, Arcors „Flatrate 128" 50 Euro und die „Flatrate 768" 55 Euro. Aktuelle Preise der Online-Anbieter finden Sie auf der Webseite www.billigeronline.de oder www.billigersurfen.de. ///

Imri TFT15.1

Monitor **Flachbildschirm und Fernseher**



Batavia Multimedia verkauft einen 15-Zoll-TFT-Bildschirm mit eingebautem TV-Tuner. Sie können den Monitor direkt an ein Fernsehkabel anschließen und den flachen Hingucker per mitgelieferter Fernbedienung nutzen. Die Reaktionszeit des Bildschirms liegt bei zirka 30 Millisekunden und ist für flotte 3D-Spiele ausreichend. Der schlanke Fernsehmeister wird für 770 Euro angeboten.

Info: Batavia, 08546-9190 (www.batavia.de)



Blue Lightning Racing Wheel

Lenkrad **Ein Rad für PC und PlayStation**

Interact hat mit dem Blue Lightning Racing Wheel ein Lenkrad im Angebot, das Sie per Gameport-Anschluss mit Ihrem PC und über einen separaten Stecker auch mit einer PlayStation 1 oder 2 nutzen können. Den Betriebsmodus wechseln Sie über einen Schalter an der Lenkradfront. Das Gerät besitzt zwölf Tasten, eine gummierte Griffläche und kostet mit Pedaleinheit rund 40 Euro.

Info: Interact, 01805-125133 (www.interact-europe.de)

CyBoard Plus

Eingabegerät **Funktastatur und -Maus**

Die CyBo@rd-Internet-Tastatur gibt es jetzt auch in einer kabellosen Variante mit dem Namen CyBo@rd Plus. Das Set besteht aus einer Funk-Tastatur mit 19 Zusatztasten, einer Drei-Tasten-Funkmaus und einem PS/2-Empfänger. Die 2,4-GHz-Technik ermöglicht bis zu 16 wählbare Funk-Kanäle und eine Reichweite von fünf Metern. Die Kombination schlägt mit 127 Euro zu Buche.

Info: Cherry, 09643-18206 (www.cherry.de)



Mit dem CyBo@rd Plus können Sie Ihren PC kabellos bedienen – aus fünf Metern Entfernung.

Sis315 Grafikchip

Grafikkarten **Chip für Sparsame**

Schonend ist der neue Sis315 vor allem für den Geldbeutel, denn die Grafikkarten mit dem neuen Grafikchip kosten 40 bis 80 Euro. Der Chip besitzt eine T&L-Einheit (DirectX 7) und unterstützt theoretisch 128 MB DDR-SDRAM. Chip und Speicher sind mit 166 MHz getaktet. Von Innovision kommen Grafikkarten, die zwar den neuen Chip, dafür aber 32, 64 oder 128 MByte des langsameren SDR-Speichers nutzen.

Info: Innovision, 02779-1400 (www.inno3d.de)



Der GeForce2-MX-Konkurrent Sis315 beherrscht ebenfalls Hardware T&L.

Logitech Clicksmart 510

Webcam **Tragbar und hochauflösend**

Die tragbare Webcam von Logitech kostet rund 150 Euro und kann auf ihrer 8-MB-Smart-Card 21 Bilder im Format von 640 mal 480 Pixeln speichern. Per Software lassen sich diese Bilder bis zu 1.280x1.024 hochrechnen. Der eingebaute Blitz hilft bei schlechten Lichtsituationen. Über Knöpfe und das Statusdisplay auf der Rückseite können Sie die Kamera auch fern vom PC konfigurieren. Die Clicksmart 510 wird mit Software, Mini-Stativ, USB-Kabel und Batterien geliefert.

Info: Logitech, 089-894670 (www.logitech.de)



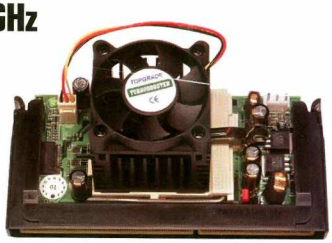
Die Clicksmart 510 besitzt einen eigenen Blitz für gelungene Schnappschüsse.

Topgrade Turbobooster 1,2 GHz

Infrastruktur **Schnelles PC-Upgrade**

Die Upgrade-Spezialisten von Topgrade bringen einen der ersten Prozessor-Upgrades für Slot-1-Mainboards heraus. Der Turbobooster 1,2 GHz besteht aus einem Slot-Adapter, einem Celeron 1,2 GHz mit Tualatin-Kern und einem passenden Kühler. Der Celeron läuft mit 100 MHz Front-Side-Bus, besitzt einen 256 KByte großen L2-Cache und soll mit dem Adapter auf allen Slot-1-Mainboards arbeiten. Der Preis für das Prozessor-Upgrade liegt bei 275 Euro.

Info: Logitech, 089-894670 (www.logitech.de)



Der Turbobooster 1,2 GHz arbeitet mit einem Celeron 1,2 GHz für Slot-1-Mainboards.

Typhoon Acoustic Six 5+1

Soundkarte **Ton aus sechs Kanälen**

Die PCI-Soundkarte kann in Verbindung mit einem 5.1-Software-DVD-Player Dolby-Digital-Signale von DVD-Filmen dekodieren und über die analogen Ausgänge wiedergeben. Am zweiten Blendblech befinden sich digitale Schnittstellen in optischer und koaxialer Ausführung. Für Spieler interessant ist die Unterstützung der aktuellen 3D-Soundbibliotheken EAX 2.0 und A3D. Die Acoustic Six 5+1 ist ab sofort für knapp 76 Euro im Handel erhältlich.

Info: Anubis, 0681-988060 (www.typhoon.de)



Anubis bringt unter der Marke Typhoon eine neue 6-Kanal-Soundkarte auf den Markt.

Handy-Power !

Für Dein Handy, oder als Überraschung für Deine Freunde !

Top · Cool · NEU · Mega · Fett

Bestell - Hotline 01908 662685

Katalog per Faxabruf 01805 55299 (24Pf/Min)

= Bestell-Hotline: 0900 51 51 68 (28,16ATS/Min)

Bestell-Hotline: 0901 59 99 98 (4,23SFR/Min)

Bestell-Hotline anrufen, Handy und Bestellnummer angeben und in wenigen Sekunden kommt Deine Bestellung per SMS auf Dein Handy oder zu einer Nummer deiner Wahl. Klingeltöne **FÜR ALLE HANDYTYPEN** mit Toneditor * z.B. Nokia, Sagem, Motorola, Siemens, Alcatel, Sony, Panasonic, Ericsson,Bosch, usw.

Top Klingeltöne

Charts :

15502 Atomic Kitten - Eternal Flame
15503 Barcode Brothers/Flute
15005 Brothers keeping/Adriano
15007 Brandy/Another Day in Paradise
15550 Enya/Only Time
15505 Daddy DJ-Daddy DJ
15011 Crazy4you/Butterfly
15509 Hermes House B./Country Roads
15013 Dante-Thomas/Miss California
15014 Depeche Mode/Dream On
15015 Destiny's Child/Survivor
15512 King Africa/La Bomba
15552 Alicia Keys/Fallin
15020 Eminen/Stan
15554 Alcazar/Crying at the Discotheque
15025 Christina Aguilera/Lil'Kim,Mya,Pink
15556 Allen Ant Farm/Smooth Criminal
15028 R.Kelly/Fiesta
15031 Nelly/E.I.
15026 Limb Biskit/Rollin
15511 Kai Tracid/Too many
15034 OPM-Heaven is a Halfpipe
15035 Public Domain/Operation Blade
15001 A Teens/Upside down
15037 Wyclif Jean/Perfect Gentleman
15557 Fettes Brot/Schwule Mädchen
15559 Mary J. Blige/Family Affair
15041 Shaggy/It wasn't me
15042 Shaggy/Angel
15043 Sylver/Skin
15004 ATB/Let u go
15560 Eve feat.Gwen/Let me blow ya mind
15561 Linking Park/In the End
15562 Jeanette/How it's got to be
15563 Die Prinzen/Deutschland
15564 O-Town/All or nothing
15125 Blank and Jones/DJs
15520 Roger Sanchez/Another change

Verschiedenes:

15570 Amerikanische Nationalhymne
15047 Atomic Kitten/Whole again
15048 Balloon/Technorocker
15049 Bartasz/On the move
15051 d12/I Shit on you
15053 DJ One Finger/Housefucker
15558 Westlife/When you're looking like that
15513 Kool Savas/Hausdurchsuchung
15060 Flying Steps/Breaking it down
15077 Prezioso/Rock the Discothek
15065 Marusha/Over the Rainbow
15055 Europe/The final Coundown
15057 Fatboy Slim/Sta69
15565 Dance Nation/Sunshine
15062 Jennifer Lopes/Play
15066 M.Mittermeier/Kumba Jo
15068 Limp Bizkit/My way
15070 Modern Talking/Win the race
15071 MS Jackson/Outcast
15075 Paul van Dyk/We are alive
15039 Safri Duo/Played a Live
15081 Linkin Park/Crawling
15084 Scooter/Posse
15085 Sofagirl/Lieb ficken
15566 OLP/Girl,you know it's true
15086 Uncle Kracker /Follow me
15087 Usher /U remind me
15088 Verna /Ich liebe Deutschland
15089 Westlife/Uptownqirl
15516 M.O.P./Ante up
15567 Alizee/Moi.....Lolita
15517 Nelly/Ride with me
15130 Graig David/Walking away
15518 Phil Fulcher/Miami Pop
15132 Snoop Slim/Sams
15569 Nelly Furtado/Turn off the Light
15521 Safri Duo/Samb-Adagio
15514 Lil' Kim f.Phil C./Im the Air tonite

Soundtrax :

15091 Adams Familie
15092 Akte X
15093 The bright side of live
15094 Axel F.
15095 Bonanza
15096 Das A-Team
15097 Dont cry for me Argentina
15098 Flintstones
15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15100 Indianer Jones
15101 Ghostbusters
15102 Mama Maria
15103 Mission Impossible
15104 Muppets
15105 Knightrider
15106 Lindenstrasse
15107 Pippi Langstrumpf
15108 Raumschiff Enterprise
15109 Raumschiff Voyager
15110 Sendung mit der Maus
15111 Simpsons
15112 Versuche mal mit Gemütlichkeit
15113 Wer hat an der Uhr gedreht
15114 Beverly Hills 902010
15115 Star Wars
15116 Spiel mir das Lied vom Tod
15117 Pink Panter
15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15119 Schnellste Maus von Mexico

Hol dir die volle Power auf dein Handy !

Top Logos

34017 · 39520 · 32030 · 42505
31002 · 34503 · 37503 · 31027 · 42008 · 31043
41502 · 42004 · 41501 · 31028 · 31036 · 31503
31004 · 36003 · 37504 · 41005 · 31031 · 33000
37011 · 31014 · 31022 · 31030 · 31038 · 31046
42002 · 31015 · 38004 · 34001 · 42521 · 42524
33512 · 34004 · 37501 · 37514 · 42000 · 35022
31008 · 37002 · 39017 · 41521 · 38013 · 31049
34019 · 40000 · 31026 · 41512

Top Blink SMS

Überrasche deine Freunde mit einer blinkenden SMS !

Witzige Sprüche :

90001 Bist du gut zu Voegeln ?
90003 Dieses Handy wird abgehört !
90009 Wat wer bist du denn ?
90011 Achtung Virus im Handy !
90012 Sim Karte defekt !
90013 Tastatur wird in 30 Sekunden gesperrt !
90205 Du wars letzte Nacht Scheisse !
90013 Darf ich der Verdiener Kinder werden?
90010 Du nervst geh Sterben !

Liebes SMS :

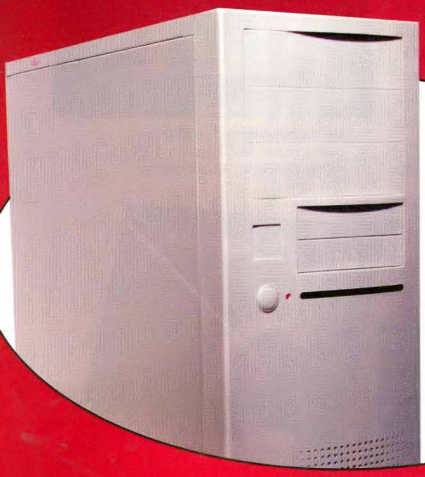
90103 Hab Dich lieb !
90105 Du bist sooo suess !
90108 Du bist mein Stern !
90111 Dies ist eine Liebesbotschaft
90116 Ich vermiss Dich wie die Hoelle
90126 Ich kann nicht leben ohne Dich
90118 Du hast schon ganz unser Herz
90121 Ich hab Flugzeuge im Bauch !
90102 Liebe ist wenn Du es bist !

Auch im Internet : www.Mailbox-Power.de

Jetzt neu : Blink - SMS

Bildmitteilungen

61001 · 61005 · 61009 · 61013 · 63503 · 61021
63003 · 71501 · 61010 · 61014 · 70503 · 71510
61003 · 72501 · 64503 · 63001 · 61019 · 63002
61004 · 61008 · 61012 · 70501 · 70000 · 61024



Athlon 1.000 C
256 MB DDR-RAM
40 GB Festplatte
Kyro-II-Grafikkarte
17-Zoll-Monitor
Muse-XL-Sound



WELCHEN RECHN
HÄTTEN S

Wir stellen Ihnen drei komplette Spiele-PCs für jeden Geldbeutel und Spieletyp vor – Spaßgeräte für Sparfüchse, Gelegenheitszocker und Action-Profis.

Haben Sie noch Weihnachtsgeld übrig? Dann sollten Sie Ihr Geld vielleicht in einen neuen PC stecken, denn 2002 wird ein Jahr der Actionknüller. *Unreal 2*, *Doom 3* & Co. werden gewaltig an der Technologieschraube drehen, deshalb hat sich PC Action für Sie umgeschaut und präsentiert Ihnen auf den nächsten Seiten drei komplette Konfigurationen und deren Einzelkomponenten. Zu jedem Produkt geben wir auch die Webseite eines Internetversenders an, bei dem Sie das jeweilige Gerät vergleichsweise günstig kaufen können. Wenn Sie lieber selbst Preise vergleichen, schauen Sie doch mal auf der Webseite www.hartwarehunter.de nach.



NER
' DENN GERN???

Dort finden Sie eine Datenbank mit den Preisen vieler Internetversender und können direkt vergleichen. Die Angebotspalette reicht von Grafikkarten über Monitore, Festplatten, Mainboards und Speichermodule bis zu DVD-Laufwerken.

Bernd Holtmann

Wie spielt es sich denn so?

Damit Sie einen Eindruck von der Leistungsfähigkeit unserer drei Spiele-PCs bekommen, haben wir hier die Leistung einiger aktueller Spiele für Sie festgehalten.

	Aquanox	Battle Realms	Empire Earth	Ghost Recon	Wiggles	Commandos 2	NHL 2002
Spiele-PC für Sparfüchse							
Spiele-PC für Aufsteiger							
Spiele-PC für Action-Profis							

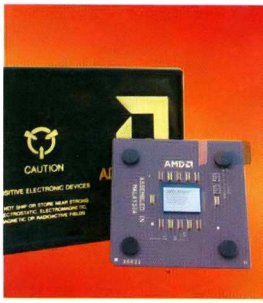
Spielbarkeit (1.024x768x32 Bit): Volle Details = Schlecht = Gut = Optimal



Sparsam spielen, das ist die Devise. Wer auf den Geldbeutel guckt, muss auch bei aktuellen 3D-Spielen nicht gleich immer in die Röhre schauen.

Ein Gigahertz-Athlon samt günstigem und zuverlässigem Mainboard, dem K7S5A von Elitegroup ist für den Spiele-Einsteiger eine sehr gute Wahl. Wenn Sie noch alten SDR-Speicher haben, können Sie diesen übrigens weiterverwenden, was wir Ihnen wegen der niedrigen DDR-Speicherpreise allerdings nicht raten. Mit der Kyro-II-Grafikkarte und der MuseXL-Soundkarte sind Sie für aktuelle 3D-Spiele gut ausgestattet. Weniger Geld kostet das System mit einem langsameren Athlon oder einer kleineren Festplatte. Für das Betriebssystem sowie Tastatur und Maus veranschlagen wir übrigens zusätzliche 200 Euro. Zusammen kostet das Sparfuchs-System dann 1.290 Euro.

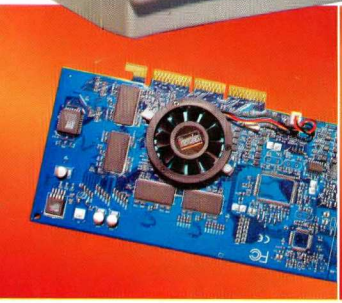
DER PC FÜR SPARFÜCHSE: 1.290 EURO



HAUPTPROZESSOR
AMD Athlon 1.000C

Mit einem Gigahertz Taktfrequenz, dem Thunderbird-Prozessorkern und 133 MHz DDR-Bustakt ist der Athlon C ein perfekter Partner für den günstigen Sockel-A-Spielerechner. Besonders lohnenswert ist der Chip, da Sie ihn mit einem kleinen Trick übertakten können. Wie das funktioniert, erfahren Sie in unserem Tuning-Bericht ab Seite 154.

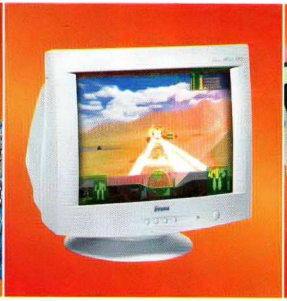
www.e-bug.de, ca. € 100,-



GRAFIKKARTE
Hercules 3D Prophet 4500 (Kyro II)

Taktfrequenzen sind nicht alles, das beweist der Kyro-II-Grafikchip auf dieser Karte. Er ist mit vergleichsweise niedrigen 175 Hz getaktet, berechnet 3D-Grafiken allerdings sehr viel rationeller, indem er perspektivisch nicht sichtbare Bereiche ausspart. Mit 64 MB SDR-SDRAM (128 Bit) ein guter Partner für 3D-Spiele.

www.alternate.de, ca. € 110,-



MONITOR
Iiyama Vision Master 1402 (LS702UT)

Ein wahres Schnäppchen, möchte man sagen! Der 17-Zöller stellt seine Maximalauflösung von 1.280x1.024 noch bei 65 Hertz dar. Die optimale Spieleauflösung für diesen PC, 1.024x768 Pixel, schafft er allerdings bei flimmerfreien 85 Hertz. Seine sichtbare Monitordiagonale beträgt 43 Zentimeter.

www.alternate.de, ca. € 230,-



SOUNDKARTE
Hercules Muse XL

Ihr CMI-8738-Soundchip hat vor allem im Spiele-Bereich einiges auf dem Kasten. Er unterstützt mit DirectSound3D, EAX 1.0/2.0 und A3D 1.0 alle wichtigen 3D-Standards und ist sogar kompatibel zu alten DOS-Spielen. Ferner besitzt er zwei unabhängige und vorverstärkte Stereoausgänge für reguläre Stereo-Boxen oder ein teureres 4.1-Boxensystem.

www.alternate.de, ca. € 30,-



BOXENSYSTEM
Creative SoundWorks Slim 500

Creative bringt mit dem Slim 500 nicht nur ein Platz sparendes, sondern auch ein klangstarkes Stereo-Boxenset mit Subwoofer auf den Markt. Die ultraflachen und magnetisch abgeschirmten Satelliten sorgen jeweils für sechs Watt Effektivleistung, der Basskasten für rund fünf Watt. Gesteuert wird das System über eine Kabelfernbedienung.

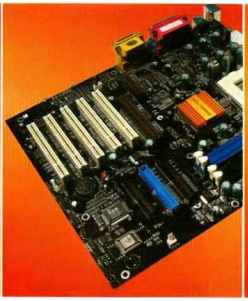
www.fortknox.de, ca. € 85,-



KÜHLER
Thermosonic ThermoEngine

Dieser Lüfter ist für den Thunderbird-Athlon geradezu ideal. Er kühlt sogar 1,4-GHz-Prozessoren ohne Probleme. Sein Kühlkörper ist vollständig aus Aluminium gefertigt, schwarz anodisiert und besitzt einen großen Aluminiumkern. 48 Kühl-Rippen rund um den Kern leiten die Wärme auch bei übertakteten Athlons schnell ab.

www.listan.de, ca. € 40,-



MAINBOARD
Elitegroup K7S5A

Das Board verwendet den SiS735-Chipsatz und verfügt über AC97-Onboard-Sound, zwei DDR-Speicherslots (PC200/266) sowie zwei SDR-Speicherslots (PC100/133). Die Hauptplatine besitzt fünf PCI-Steckplätze, bis zu vier USB-Steckplätze, einen AGP4x-Slot sowie eine AMR-Verbindung für günstige Steckkarten und ist damit gut aufrüstbar.

www.kmelektronik.de, ca. € 80,-



HAUPTSPEICHER
Samsung 256 MByte DDR-SDRAM

In einen Spielerechner gehört auf jeden Fall guter Markenspeicher – wer möchte schon gerne bei einer hitzigen Mehrspielerpartie *Return to Castle Wolfenstein* einen Absturz riskieren? Dieser Speicherstreifen von Samsung läuft dank CL2,5 auch in übertakteten Systemen. Die Herstellergarantie beträgt übrigens drei Jahre.

www.e-bug.de, ca. € 90,-



FESTPLATTE
Fujitsu MPEG3409AT (40,9 GB)

Dank der Fluid-Dynamic-Bearing-Technik und nur 5.400 Umdrehungen pro Minute ist diese Ultra-ATA-Festplatte bis zu einem Viertel leiser als vergleichbare Laufwerke. Ihre Datentransferrate ist dennoch gut – sie liegt zwischen 27,4 und 49,4 MB pro Sekunde. Auch der interne Zwischenspeicher der Festplatte ist mit zwei MB recht großzügig bemessen.

www.checkpoint-gmbh.de, ca. € 125,-



ZUBEHÖR
Microsoft SideWinder GameVoice

Ein Kopfhörer mit Mikrofon – an sich nichts Besonderes, wäre da nicht die schwarze Schaltkonsole. Mit dem GameVoice können Sie Sprachbefehle geben, die dann in vorher festgelegte Tastaturkommandos (Makros) umgesetzt werden. In Internetspielen können Sie bis zu vier separate Sprachkanäle verwalten!

www.alternate.de, ca. € 50,-



ZUBEHÖR
SpeedLink E-Media Keyboard

Günstig, silbern und verdammt gut ausgestattet: Diese PS/2-Tastatur besitzt Zusatztasten, mit denen Sie zum Beispiel den Windows-MediaPlayer, Winamp oder auch Ihren Webbrowser komfortabel bedienen können. Über die Tastatur dürfen Sie auf Wunsch sogar die Lautstärkeregelung Ihrer Soundkarte bedienen. Ein sehr gutes Hackbrett für Zocker!

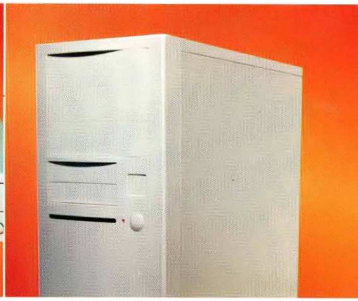
www.interact-europe.de, ca. € 20,-



DVD-LAUFWERK
Memorex DVD Maxx 1240

Das vom Preis-Leistungs-Verhältnis her sehr günstige IDE-Laufwerk liest DVDs mit einer Geschwindigkeit von rund 10 MB pro Sekunde (12x) und reguläre CDs mit rund 3 MB pro Sekunde (40x). Es besitzt ein halbes Megabyte Zwischenspeicher und wird mit einem Software-DVD-Player geliefert. Somit können Sie auch Ihre Film-DVDs flott abspielen.

www.alternate.de, ca. € 60,-



TOWER
Midi Tower Home 300 Watt

Hinter dem weiß-grauen Plastik verbirgt sich Platz für bis zu drei 3,5"-Geräte und ebenso viele 5,25"-Laufwerke. Das bereits eingebaute 300-Watt-Netzteil liefert selbst dann noch ausreichend Strom, wenn alle Laufwerkslots belegt sind. Damit erfüllt der Tower alle Anforderungen für aufrüsthungrige Zocker, ist aber leider nicht sonderlich schön anzusehen.

www.alternate.de, ca. € 70,-



Wer hin und wieder mit seinem PC ein aktuelles 3D-Spiel genießen will, der ist mit diesem PC-System mehr als gut ausgestattet.

Der Athlon 1.400C ist die Basis für unseren PC. Mit dem K7V Dragon Plus von Soyo, einer GeForce2-Ti-Grafikkarte sowie einer Sound Blaster Audigy Player liefert er überdurchschnittliche Spieleleistung bei einem sehr gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Die optimale Spieleauflösung beträgt 1.024x768 Pixel bei 32 Bit Farbtiefe. Etwas teurer und schneller wird das System durch eine Grafikkarte mit GeForce3-Ti-200-Chip, eine größere Festplatte oder noch mehr Hauptspeicher. Betriebssystem sowie Tastatur und Maus haben wir mit zusätzlichen 200 Euro veranschlagt, was zu einem Gesamtpreis von 1.955 Euro führt.

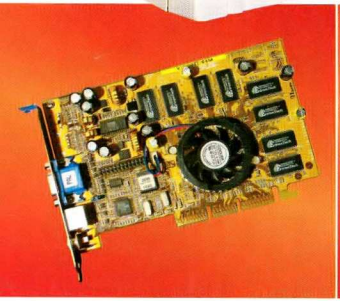
DER PC FÜR AUFSTEIGER
1.955 EURO



HAUPTPROZESSOR
AMD Athlon 1.400C

Noch schneller und vor allem noch besser zu übertakten: Der 1.400-Thunderbird-Athlon arbeitet mit 133 MHz DDR-Bustakt und hat für den Gelegenheits-Zocker noch genug Leistungsreserven, um mit ihm die heißesten Action-Spiele des nächsten Jahres spielen zu können. Auch das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt hier.

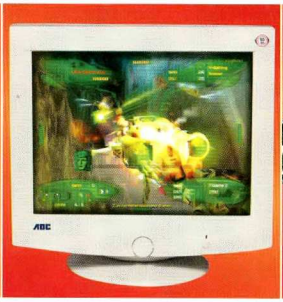
www.kmelektonik.de, ca. € 160,-



GRAFIKKARTE
Asus V7700Ti /T

Mit dem GeForce2-Ti-Grafikchip steht Ihrem Athlon 1.400C ein schneller und verlässlicher 3D-Rechenkünster zur Seite. Er verfügt über 32 MByte DDR-SDRAM (5ns) und einen TV-Ausgang (Cinch und S-Video). Zum Lieferumfang zählen ein Software-DVD-Player, S-Video- und VideoCinch-Kabel sowie die zwei Spiele *Star Trek: New Worlds* und *Messiah*.

www.alternate.de, ca. € 160,-



MONITOR
AOC 9Klr+

Mit einer feinen 0,25-mm-Lochmaske garantiert der schmale 19-Zoll-Monitor hohe Bildqualität. Die maximale Auflösung liegt bei sehr guten 1.600x1.200 Pixeln, die Sichtdiagonale beträgt 40,6 Zentimeter. Für die V7700Ti /T ist der 9Klr+ auf jeden Fall ein guter Spielepartner. Üblicher Nachteil großer Röhrenmonitore: sehr großer Platzbedarf.

www.aoc.de, ca. € 375,-



SOUNDKARTE
Creative Sound Blaster Audigy Player

Die Audigy Player ist die ideale Einsteigerkarte für gehobene Ansprüche im Spiele- und Audiobereich. Die Platine versteht auch den neuesten 3D-Soundstandard EAX Advanced HD und besitzt neben zwei unabhängigen Stereo-Ausgängen einen digitalen S/PDIF-Anschluss, der bei entsprechender Anlage Kinosound ermöglicht.

www.kmelektonik.de, ca. € 120,-



BOXEN
Philips A 3.500 Acoustic Power

Klangpower vom Feinsten liefert das silberne Boxenset von Philips. Die vier ultraflachen NXT-Lautsprecher liefern jeweils zehn Watt Effektivleistung, der Subwoofer glänzt durch besonders durchdringenden Sound. Neben den Anschlüssen für eine 4.1-Soundkarte gibt's zwei weitere Stereo-Eingänge und eine Fernbedienung.

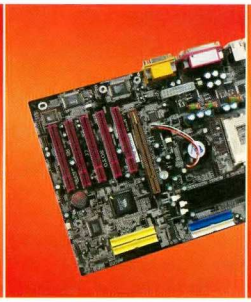
www.software-edition.de, ca. € 160,-



KÜHLER
Akasa Silver Mountain

Fast ein halbes Kilo schwer ist dieser für Thunderbird-Athlons bis 1,5 GHz geeignete Lüfter. Der Kühlkörper besteht komplett aus Kupfer, um eine gute Wärmeableitung zu gewährleisten. Die Wärmeleitpaste für den Einbau wird mitgeliefert. Aber Vorsicht: Ein fixerer Prozessor kommt nach dem Einbau kaum mehr in Frage.

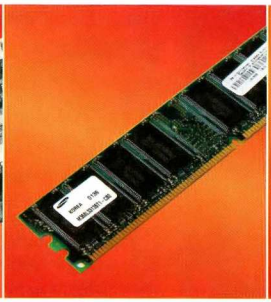
www.listan.de, ca. € 50,-



MAINBOARD
Soyo K7V Dragon Plus

Die Hauptplatine verwendet den neuen VIA-Apollo-KT266A-Chipsatz und besitzt neben fünf PCI-Steckplätzen einen AGP-Slot und drei DDR-Speichersockel. Die 60-Gigabyte-Festplatte wird an den UltraDMA/100-Controller angeschlossen. Dazu gibt es Kabel und ein Audioconnector-Slotblech für die Onboard-Soundkarte.

www.checkpoint-gmbh.de, ca. € 175,-



HAUPTSPEICHER
Samsung 256 MByte DDR-SDRAM

Auch in unserem Aufsteiger-PC kommt DDR-Speicher zum Einsatz: eine der Komponenten, bei der man auf Markennamen setzen sollte. Der Speicherstreifen von Samsung läuft selbst in übertakteten Systemen bei CL2,5 fehlerfrei – sogar bis ungefähr 150 Megahertz.

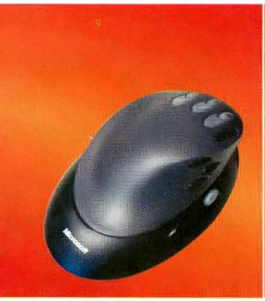
www.e-bug.de, ca. € 90,-



FESTPLATTE
IBM IC35L060 (61,49 GB)

Dieses Megabyte-Monster dürfte nicht nur für diverse Spiele-Vollinstallationen ausreichen. Bei 7.500 U/Min., einer mittleren Zugriffszeit von 8,5 Millisekunden und dem UltraDMA/100-Anschluss sind auch Multimediaanwendungen kein Problem. Insgesamt eine gute Kombination aus Größe und Schnelligkeit.

www.e-bug.de, ca. € 160,-



ZUBEHÖR
Microsoft SideWinder Strategic Commander

Es ist klein, für die linke Hand gedacht und kann in Strategiespielen über Sieg und Niederlage entscheiden. Mit dem Strategic Commander können Sie komplizierte Befehlsfolgen auf einen Knopfdruck programmieren und auch gleich abrufen – alles mitten in Ihrem Lieblings-Strategiespiel.

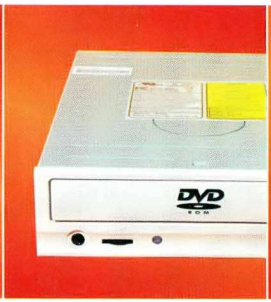
www.alternate.de, ca. € 50,-



ZUBEHÖR
Natpaq T-Paq 1.0

Der T-Paq ist ein Riesenrucksack für Midi- und Big-Tower-Gehäuse, der auf kleinen Rollen gelagert ist. Er ist besonders für regelmäßige PC-Umzüge und längere Aufenthalte auf LAN-Partys gedacht. Der T-Paq ist 70x50x30 Zentimeter groß (Höhe x Breite x Tiefe), wuchtet ohne Probleme bis zu 35 Kilogramm und bietet noch Platz für Tastatur, Maus und Kopfhörer.

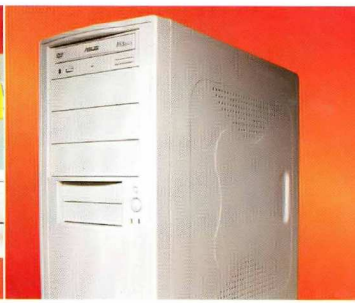
www.natpaq.com, ca. € 95,-



DVD-LAUFWERK
CyberDrive DM166D

Hier sehen Sie den Preis-Leistungs-Tipp unter den DVD-Laufwerken. Das 16x/40x-Laufwerk besitzt 512 KByte internen Zwischenspeicher, einen Kopfhöreranschluss und eine sehr gute Fehlerkorrektur und bietet damit wirklich alles, was das Zockerherz begehrt. Für diesen Preis bekommen Sie zurzeit kein besseres DVD-Laufwerk.

www.alternate.de, ca. € 75,-



TOWER
Midi Tower Avance

Mit seinem 300-Watt-Netzteil ist das Avance-Gehäuse für Mittelklasse-PCs hervorragend ausgerüstet. An diesem schraubenlosen Tower können Sie die Seitenteile und alle zusätzlichen Steckkarten bequem mit Schiebern befestigen. Die seitlich herausnehmbare Bordwand ist verstärkt. Außerdem bietet das Gehäuse Platz für einen zusätzlichen Frontlüfter.

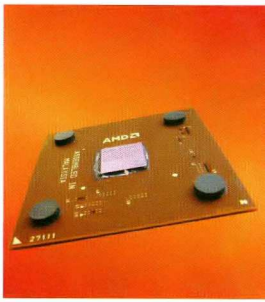
www.alternate.de, ca. € 85,-



Teuer, schnell und verdammt gut aussehend. Wer sich diesen PC in die Stube stellt, kann in den nächsten zwei Jahren ohne Bedenken die neuesten 3D-Spiele zocken.

Hier ist alles nur vom Feinsten: das Prozessorflaggschiff von AMD samt KT266A-Mainboard und einem halben Gigabyte DDR-Speicher. Dazu die flotteste GeForce3-Variante, eine riesige 100-Gigabyte-Festplatte als Speicherspielwiese, eine edle Soundkarte, ein bombastisches Dolby-Digital-Boxenset und ein kristallklarer 21-Zoll-Monitor. So macht Spielen und DVD-Filme-Schauen wirklich Spaß! Mit einem Betriebssystem (ca. 150 Euro) kostet der PC für Action-Profis 3.915 Euro.

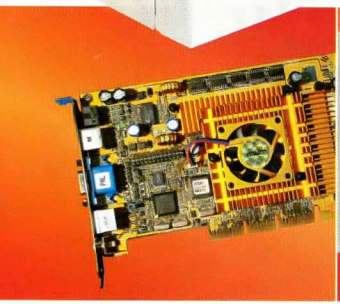
DER PC FÜR ACTION-PROFIS
3.915 EURO



HAUPTPROZESSOR
AMD Athlon XP 1.900+

Der Athlon XP 1.900+ ist der Geschwindigkeitskönig der neuen Prozessorserie mit dem verbesserten Palomino-Kern. Eigentlich ist er mit 1.600 MHz getaktet, allerdings änderte AMD die Namen der neuen CPUs, um ihre Leistungsfähigkeit zu verdeutlichen. Wie Sie den Edel-Prozessor übertakten, lesen Sie übrigens in unserem Tuning-Artikel ab Seite 154.

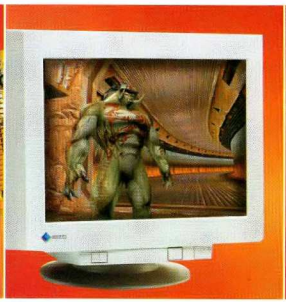
www.fortknox.de, ca. € 330,-



GRAFIKKARTE
Asus V8200 T5 Deluxe

Vor der dicken Ausstattung dieser Karte verblasst fast der schnelle GeForce3-Ti500-Grafikchip. Zum Lieferumfang der Deluxe-Platine gehören ein Video-Ein- und -Ausgang sowie die Spiele *Star Trek: New Worlds*, *Sacrifice* und *Messiah*. Dazu kommen Anschlusskabel, Treiber, ein Software-DVD-Player und eine LCD-3D-Brille. Das Rundum-sorglos-Paket!

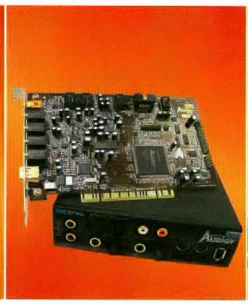
www.avitos.de, ca. € 500,-



MONITOR
Eizo F931

Von diesem Monitor werden Sie Ihre Augen nicht mehr wegbewegen wollen. Das 21-Zoll-Gerät besitzt eine High-Contrast-Lochmaske (0,21 mm), ist entspiegelt und beherrscht sogar die dynamische Leuchtpunktsteuerung und Fokussierung. Die Auflösung von 1.600x1.200 Pixeln stellt das Monitorwunder mit bemerkenswerten 97 Hertz dar.

www.avitos.com, ca. € 990,-



SOUNDKARTE
Creative Sound Blaster Audigy Platinum eX

Die Platinum eX wird mit einer externen Anschlussbox namens Audigy-Drive geliefert. An ihr befinden sich unter anderem alle analogen und digitalen Ein- und Ausgänge. Dort finden sich aber auch der Gameport, Anschlüsse für MIDI-Geräte und der Empfangssensor für die mitgelieferte Infrarot-Fernbedienung.

www.kmelektonik.de, ca. € 150,-



BOXEN
Creative Inspire 5.1 Digital 5700

Mit der Audigy Platinum eX wächst das Inspire 5.1 über sich hinaus. Es kann nicht nur Dolby-Digital-Signale dekodieren und voluminös ausgeben, sondern arbeitet auch auf Sechs-Kanal-Basis mit der Audigy-Soundkarte zusammen. Hier darf die Infrarot-Fernbedienung natürlich auch nicht fehlen.

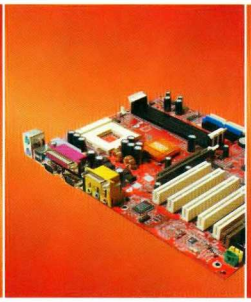
www.fortknox.de, ca. € 380,-



KÜHLER
Alpha PAL 8045

Der Hochleistungskühler wurde speziell für Sockel-A-Prozessoren konstruiert. Der massive Kühlkörper mit 456 Kühlpins sorgt für die sichere und schnelle Wärmeabfuhr. Er besteht aus Aluminium und sollte wegen seines Gewichtes von 400 Gramm (ohne Lüfter) direkt mit dem Mainboard verschraubt werden. Genügend Aufrüstpotenzial ist vorhanden.

www.overclockingcard.de, ca. € 70,-



MAINBOARD
MSI K7T266 Pro2-RU

Auf dieser Platine fühlt sich der Athlon XP richtig wohl, denn hier kümmert sich ein KT266A-Chipsatz um ihn. Mit drei DDR-Speichersteckplätzen, fünf PCI-Steckplätzen und einem AMR-Slot ist er auch in guter Begleitung. Festplatten können mit UltraDMA/100 betrieben werden, wenn Sie wollen, auch im Raid-Betrieb – dank des Controllers an Bord.

www.alternate.de, ca. € 220,-



HAUPTSPEICHER
512 MByte DDR-SDRAM

Speicher teuer = System stabil? Nicht immer geht diese Rechnung auf, aber meistens. Deshalb sollten Sie sich bei der Wahl Ihres Hauptspeichers an Markennamen halten. Hier bekommen Sie ein halbes Gigabyte Kingston-DDR-Speicher in nur einem Speicherblock. Auch das erhöht die Stabilität zusätzlich und bietet Spielraum für weitere Aufrüst-Orgien.

www.alternate.de, ca. € 140,-



FESTPLATTE
Western Digital 1000BB (100 GB)

Platzproblem gelöst! Mit dieser 100-Gigabyte-Harddisk müssen Sie sich eher Gedanken über eine übersichtliche Datenorganisation machen. Das Gerät unterstützt ATA100 und dreht mit 7.200 U/Min. Es besitzt 512 KByte internen Zwischenspeicher und eine mittlere Zugriffszeit von 9,5 Millisekunden.

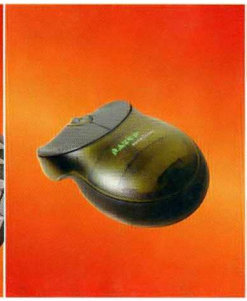
www.kmelektronik.de, ca. € 300,-



ZUBEHÖR
Logitech Cordless Desktop Optical

Die Hingucker-Tastatur besitzt neben vielen Zusatztasten ein eigenes Mausrad (speziell fürs Internet-Browsen), über das auch die zusätzliche optische Vier-Tasten-Maus verfügt. Beide Geräte arbeiten mit einer sehr zuverlässigen Funktechnik, reagieren präzise und funktionieren pro Batteriesatz bis zu drei Monate lang.

www.logitech.de, ca. € 140,-



ZUBEHÖR
Razer Boomslang 2000

Jeder Schuss ein Treffer! Die Boomslang verwendet zwar keinen optischen Sensor, tastet Bewegungen aber mit einer sagenhaften Auflösung von 2.000 dpi ab, wo reguläre optische Mäuse mit 400 dpi arbeiten. Ihre Gegner sollten sich also besser warm anziehen, denn diese PS/2-Maus ist eine tödliche Spielerhilfe bei rasanten Ego-Shootern.

www.haudenlukas.de, ca. € 110,-



DVD-LAUFWERK
Pioneer DVD-A06S

Von außen erinnert der Pioneer-Geselle eher an ein Autoradio mit CD-Player, denn der Hersteller benutzt beim A06S einen Aufmerksamkeitsmagneten für PC-Benutzer: die Slot-in-Technik. Technisch handelt es sich um ein 16x/40x-DVD-Laufwerk mit guter Fehlerkorrektur und eigenem Software-DVD-Player. Wer aber besonderen Stil beweisen will ...

www.kmelektronik.de, ca. € 120,-



TOWER
Midi Tower Aluminium

Edel soll es aussehen, denn jeder soll doch wissen, wie viel Geld Sie in Ihren PC gesteckt haben, oder? Ja? Dann ist dieses Aluminium-Gehäuse genau das Richtige. Der Blickfang aus lackiertem Aluminium besitzt vier freie 5,25"-Slots, zwei externe 3,5"-Slots und einen freien Slot für die 100-Gigabyte-Festplatte, überzeugt also zumindest auch technisch.

www.alternate.de, ca. € 175,-



SO TUNEN SIE IHREN ATHLON!

Der Weg zum funktionierenden AMD-System ist mit einigen Fallen gespickt. Wir haben die wichtigsten Tipps zusammengestellt, damit Sie Ihren Athlon-PC richtig auf Vordermann bringen können.

Egal ob Athlon- oder Athlon-XP-Prozessor – wir zeigen Ihnen, wie Sie die Prozessoren tunen, austricksen und übertakten.

Tipp #1: Netzteil und Lüfter

Auf der AMD-Homepage www.amd.com finden Sie im Bereich „Technical Resources" aufschlussreiche Listen, die AMD-Hauptplatinen, Netzteile und DDR-Speichermodule für ihre Prozessoren empfehlen. Die aufgeführten Geräte entsprechen den von AMD vorgegebenen Spezifikationen und gewährleisten ein reibungsloses Zusammenspiel mit den restlichen Komponenten. Sollte eines Ihrer Geräte nicht in der Liste sein, ist das nicht notwendigerweise schlimm. Dies kann an kleinen Überschreitungen bestimmter Vorgaben liegen, die für Ihren PC vielleicht nicht gelten. Hier ist der Hersteller der beste Ansprechpartner.

Tipp #2: Übertaktung vom Athlon

Wer seinen Athlon übertakten möchte, braucht lediglich ein Mainboard, das die Änderung des Multiplikators zulässt, und einen weichen und gut angespitzten Bleistift. Schalten Sie den PC aus, öffnen Sie ihn und montieren Sie den CPU-Lüfter vorsichtig ab. Lösen Sie den Hauptprozessor mit dem an der Sockelseite angebrachten Hebel. Auf seiner Oberseite finden Sie rechts neben der Beschriftung „L1" kleine Punkte. Dies sind die so genannten L1-Brücken, deren Kontakte im Normalfall per Laser durchtrennt wurden. Ein Bleistiftstrich sorgt wieder für eine leitende Verbindung. Hierbei dürfen Sie nicht die einzelnen Brücken miteinander verbinden, da der Prozessor sonst beschädigt werden kann. Wenn die Brücken, wie auf unserem Foto, verbunden sind, können Sie die Takteinstellungen auf dem Mainboard direkt oder im BIOS vornehmen. Lesen Sie sich das Mainboard-Handbuch durch, denn einige Hersteller liefern dort lesenswerte Tipps zur gezielten Übertaktung Ihres Athlons. Bei einzelnen Prozessoren sind die Brücken vielleicht schon verbunden, bei anderen funktioniert der Bleistift-Trick überhaupt nicht.

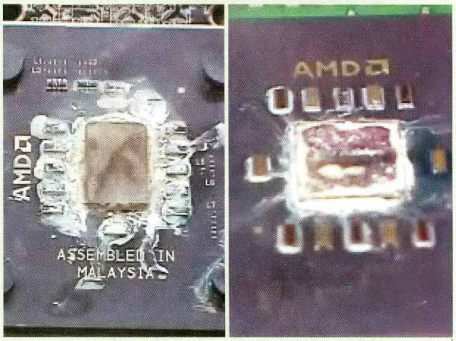
Tipp #3: FSB erhöhen

Der Front-Side-Bus verbindet den Prozessor mit den restlichen Systemkomponenten (genauer gesagt: mit der Northbridge). Das Produkt aus Front-Side-Bus und Multiplikator ergibt die interne Taktfrequenz des Hauptprozessors. Übliche FSB-Taktungen sind 100 oder 133 MHz. Wenn Sie ihn erhöhen, arbeitet der Prozessor schneller. Allerdings werden auch andere sensible Komponenten wie USB-Geräte, PCI-Steckkarten und auch der Hauptspeicher mit der höheren Frequenz angesprochen. Dies kann zu einem instabilen System führen, das Ihnen vielleicht abstürzt. Den FSB ändert man entweder auf der Hauptplatine über kleine blaue Steckkontakte oder direkt im Mainboard-BIOS. Ein Blick in das Mainboard-Handbuch verrät, welche Möglichkeiten Sie haben.

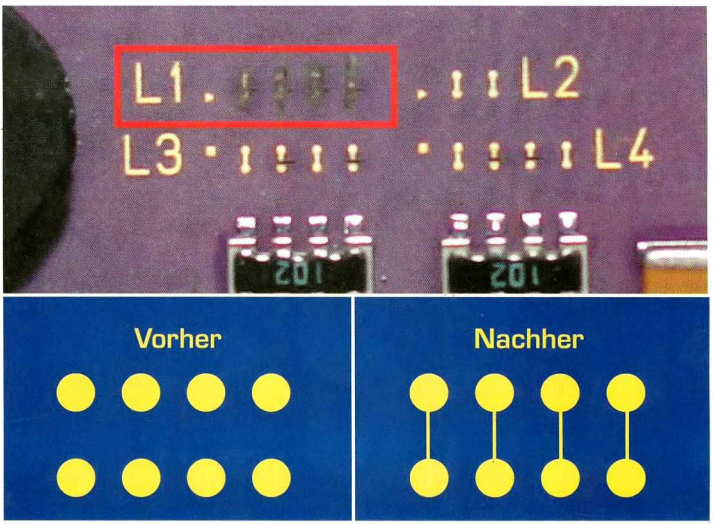
Übertaktungsgefahr und Garantie-Verlust

Das Übertakten von PC-Komponenten ist nicht nur für die Hardware gefährlich, sondern im schlimmsten Fall auch für Ihren Geldbeutel.

Über eines müssen Sie sich im Klaren sein: Wenn Sie PC-Komponenten übertakten, das heißt über ihren technischen Spezifikationen betreiben, um mehr Leistung zu erhaschen, erlischt jegliche Herstellergarantie. Die Übertaktung geschieht also auf eigene Gefahr. Niemand wird Ihnen die Kosten für einen überhitzten Hauptprozessor erstatten. Deswegen übernehmen wir für Schäden keine Garantie oder Verantwortung.



So kann ein Athlon oder ein Duron aussehen, wenn Sie ihn zu stark übertakten. Die Herstellergarantie greift hier nicht mehr.



So leicht können Sie Athlon-Prozessoren übertakten. Verbinden Sie einfach die gezeigten Verbindungen mit einem Bleistiftstrich. Bei Athlon-XP-Prozessoren funktioniert ein anderer Trick.



Wer Spiele wie Age of Mythology auch auf weniger flotten Athlons spielen möchte, braucht Leistungsreserven. Wir zeigen Ihnen, wie Sie den Prozessor übertakten.



In 2D-Spielen wie Commandos 2 stellen Hauptprozessor und Hauptspeicher die entscheidenden Komponenten, um einen sehr schnellen Spielablauf zu ermöglichen.

Tipp #4: Die Kühlergefahr

Besonders schnelle Hauptprozessoren benötigen gute Lüfter, die meist groß und schwer sind. Moderne Kupferkühler belasten die Haltenasen des Prozessorsockels besonders stark. Wenn Sie den PC transportieren, kann sich die Kühlerhalterung einfach von der Kühlernase lösen und der Lüfter fällt ab. Im schlimmsten Fall werden andere PC-Komponenten wie Hauptspeicher, Prozessor oder Grafikkarte beschädigt. Die Hersteller empfehlen deshalb, den Lüfter vor jedem Transport abzumontieren. Die ständigen Umbauten können den Hauptprozessor allerdings beschädigen. Achten Sie beim Lüfterkauf deshalb auf die Anzahl der verwendeten Kühlernasen. Je mehr, desto fester sitzt der Lüfter. Action-Profis, die ihren Prozessor viel und gern übertakten, verwenden gleich einen Lüfter, den sie über vier Schrauben mit dem Mainboard verbinden können. So ist der Hauptprozessor stets sicher und gut gekühlt.

Tipp #5: Treiber-Tipps

Bei Mainboards mit VIA-Chipsatz müssen Sie das Treiberpaket 4in1 von VIA (www.via.de) installieren. Wenn Ihr Mainboard die AMD-761-Northbridge und eine VIA-Southbridge verwendet, müssen Sie eine Doppelinstallation vornehmen. Installieren Sie in diesem Fall den AGP-Treiber für AMD-Chipsätze (www.amd.com) und anschließend alle Komponenten des 4in1-Paketes – mit Ausnahme des AGP-Treibers.



Auch in Clive Barker's Undying spielt die Leistung des Hauptprozessors nach wie vor eine große Rolle für die Spielgeschwindigkeit – auch bei Partikeleffekten wie diesem Feuer.

Tipp #6: Athlon XP übertakten

Um der neuen Prozessorfamilie von AMD einzuheizen, können Sie den FSB und damit auch andere sensible Systemkomponenten übertakten oder aber den Multiplikator der CPU hoch stellen. Letzteres ist wesentlich gefahrloser und ohne hohes Risiko – allerdings hat AMD bei allen Prozessoren den Multiplikator ab Werk festgestellt. Der Bleistift-Trick für die Athlon-Vorgänger greift nicht mehr. Für die Übertaktung eines Athlon XP ist etwas mehr Aufwand vonnöten: Hier benötigen Sie Silberlack, einen feinen Pinsel, Sekundenkleber, Tesafilm, Wattestäbchen, eine Lupe und etwas Nagellackentferner. In den folgenden Schritten zeigen wir Ihnen, wie Sie mit diesen Mitteln die Multiplikatorsperre entfernen, um noch mehr Performance aus Ihrem Prozessor zu kitzeln.

Die Grundlage

Wenn Sie sich an unsere Rechnerempfehlungen auf den vorherigen Seiten gehalten haben, besitzen Sie bereits einen PC, der den neuen Athlon XP unterstützt. Wenn nicht, sollten Sie auf der Webseite Ihres Mainboardherstellers nach der Kompatibilität und gegebenenfalls einem BIOS-Update schauen. Um die geschlossenen Prozessorbrücken des Athlon XP zu öffnen, benutzt AMD einen Laser, der sowohl die Kupferleitung als auch einen Teil der Prozessoroberfläche wegbrennt. Die Folge sind kleine Vertiefungen, die bis zu einer anderen leitenden Schicht reichen. Wenn Sie die Brücken in diesem Zustand verbinden, werden die untere und die obere Schicht kurzge-

schlossen, wodurch allerdings nur niedrigere, aber nicht höhere Multiplikatoren freigeschaltet werden. Bei dieser Lösung bleibt das Übertakten also technisch unmöglich. Der Trick besteht darin, die vom Laser freigelegte untere Schicht zu isolieren, ehe Sie die Kupferbrücken auf der Oberfläche verbinden.

Saubere Sache

Bevor Sie anfangen, sollten Sie die Prozessoroberfläche gründlich von Fett, Staub und sonstigem Schmutz befreien. Verwenden Sie Reinigungsalkohol oder Nagellackentferner. Nehmen Sie etwas Tesafilm und kleben Sie auf der getrockneten Prozessoroberfläche die Kontaktpins der L1-Brücken, der L3-Brücken und die goldfarbenen Beschriftungen gut und fest ab. Lediglich der schmale Streifen zwischen den Kontaktreihen darf noch zugänglich sein.

Isolation gefällig?

Nun müssen wir die untere Leiterbahn in der Vertiefung isolieren. Dazu können Sie theoretisch jede nicht leitende Paste oder Creme nehmen. Wir haben uns für Sekundenkleber entschieden, da er schnell trocknet. Sollten Sie eine falsche Stelle mit dem Kleber erwischt haben, können Sie ihn mit Nagellackentferner und einem Wattestäbchen aufweichen und wieder lösen.

L1-Brücken schließen

Jetzt müssen Sie wie beim Athlon die L1-Brücken verbinden, benutzen dazu allerdings Silberlack. Decken Sie die Arbeitsfläche rund um diese Brücken großflächig mit Tesafilm ab. Lediglich die einzelnen L1-Brücken dürfen noch erreichbar sein. Mit zwei weiteren Tesastreifen verdecken Sie alle Brücken bis auf eine. Jetzt sollte nur eine kleine Lücke zugänglich sein, an deren oberem und unterem Ende die beiden Kontakte der ersten L1-Brücke zu sehen sind. Streichen Sie mit dem Pinsel den Silberlack über die Lücke und schließen Sie die erste Brücke. Warten Sie, bis der Silberlack trocken ist, und fahren Sie mit den anderen fort. Beim Abkleben des Tesafilm sollten Sie darauf achten, nicht den vorher angebrachten Silberlack der anderen Brücken wieder abzuziehen.

Der Testlauf

Per Lupe prüfen Sie, ob nur die einzelnen Brückenkontakte verbunden sind. Mit einem scharfen, feinen Messer können Sie eventuelle Leitungen zwischen den einzelnen verbundenen Brücken wieder unterbrechen. Denken Sie daran, keine Verbindung zwischen der Beschriftung und den senkrechten Brücken bestehen zu lassen. Bauen Sie schließlich den Prozessor mit dem Kühler wieder ein und versuchen Sie, den Multiplikator im BIOS oder auf dem Mainboard hoch zu stellen. Wenn er sich nicht ändern lässt, müssen Sie die Silberlackverbindungen mit einem Radiergummi lösen und einen neuen Versuch starten. Im Test der Redaktion führten uns nur Feingefühl und Geduld ans Ziel.

Andreas Weber/Daniel Hoffmann/Bernd Holtmann

Athlon XP im Detail

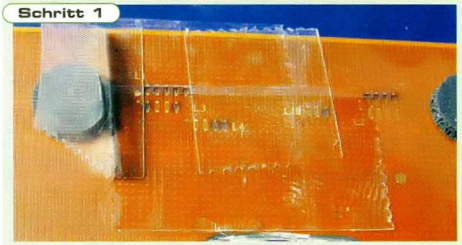
Übertakter aufgepasst: Der Athlon XP hat nicht nur einen neuen „Nachnamen"!

Prozessor	Realer Takt	Multiplikator
Athlon XP 1.500+	1.333 MHz	10
Athlon XP 1.600+	1.400 MHz	10,5
Athlon XP 1.700+	1.466 MHz	11
Athlon XP 1.800+	1.533 MHz	11,5

So übertakten Sie einen Athlon XP!

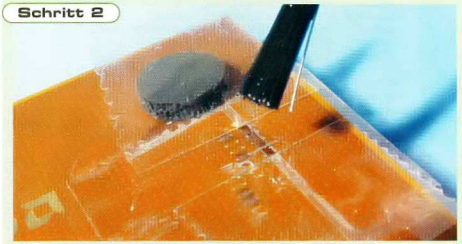
Die Übertaktung der neuen Athlon-Generation ist sehr knifflig. Bei den alten Athlon- und Duron-Prozessoren reichte ein Bleistift, um den Multiplikator des Prozessors für die Übertaktung freizugeben. Die gleiche Aufgabe erfordert bei einem Athlon XP allerdings wesentlich mehr Geduld und Aufwand, denn hier kommen Tesafilm, Silberlack, ein Pinsel und eine Lupe zum Einsatz.

Schritt 1



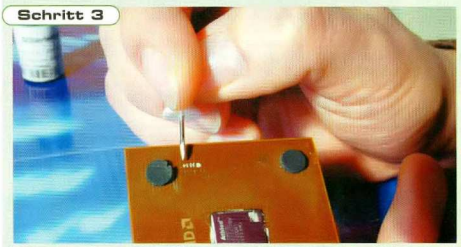
Kleben Sie alle Kontakte außer den L1-Brücken äußerst sorgfältig mit mehreren Streifen Tesafilm ab.

Schritt 2



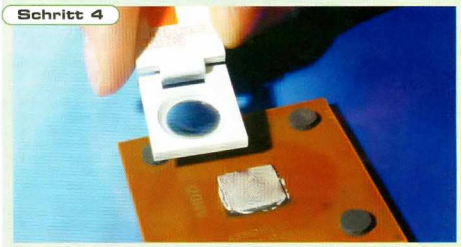
Benetzen Sie den schmalen Spalt zwischen den einzelnen Brückenkontakten mit ein paar Tropfen Sekundenkleber.

Schritt 3

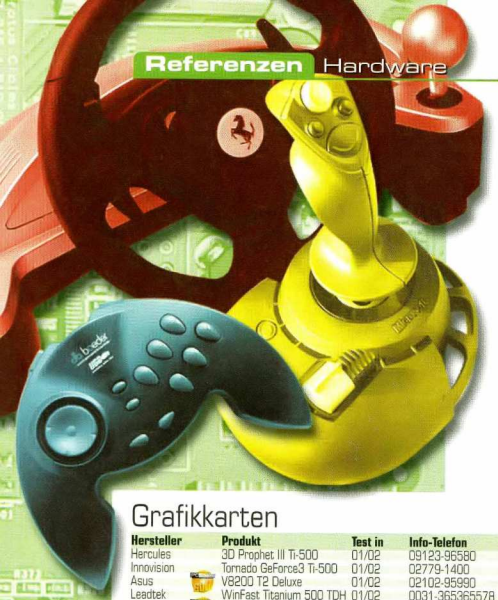


Schließen Sie mit dem Silberlack und dem Pinsel die L1-Brücken.

Schritt 4



Überprüfen Sie unbedingt mit der Lupe, ob auch wirklich nur die einzelnen Brücken geschlossen wurden.



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
Hercules	3D Prophet III Ti-500	01/02	09123-96580	€ 476,-	92%
Innovision	Tornado GeForce3 Ti-500	01/02	02779-1400	€ 409,-	92%
Asus	V8200 T2 Deluxe	01/02	02102-95990	€ 322,-	92%
Leadtek	WinFast Titanium 500 TDH	01/02	0031-365365578	€ 501,-	92%
Asus	AGP-V8200 Deluxe	07/01	02102-95990	€ 511,-	91%*
Hercules	3D Prophet III Ti-200	01/02	09123-96580	€ 307,-	90%
Hercules	3D Prophet III	07/01	09123-96580	€ 511,-	90%*
Gigabyte	GV-GF3200	01/02	040-2533040	€ 307,-	90%
Enmic	HIS Radeon 8500 OEM	01/02	038828-970	€ 307,-	90%
PowerMagic	Radeon 8500 OEM	01/02	05932-50450	€ 291,-	90%
Sparkle	Sparkle GF3 Ti-500	01/02	06403-905010	€ 434,-	90%
Aopen	GF3Ti200-DV64	01/02	01805-559191	€ 317,-	89%
Leadtek	WinFast GF2 Ultra	02/01	040-25170777	€ 358,-	89%*
Ati	Radeon 7500	11/01	089-665150	€ 205,-	88%*
Asus	V7700 TvT	01/02	02102-95990	€ 199,-	88%
Hercules	3D Prophet II Ultra	01/01	09123-96580	€ 358,-	88%*
Asus	AGP-V7700 Deluxe	09/00	02102-95990	€ 332,-	87%*
Asus	AGP-V7700 Ultra Pure	02/01	02102-95990	€ 486,-	87%*
Elsa	Gladiac 516TV-Out	01/02	0241-6060	€ 194,-	86%
Ati	Radeon 64 MB DDR	11/00	089-665150	€ 307,-	86%*
PowerMagic	Radeon 7500 OEM	01/02	05932-50450	€ 194,-	86%
Sparkle	Sparkle SP6600 Ti (4 ns)	01/02	06403-905010	€ 169,-	86%
Creative	3D Blaster GF2 Ultra	01/01	0130-815101	€ 358,-	85%*
Creative	3D Blaster GeForce2	07/00	069-66982900	€ 256,-	84%*
Hercules	3D Prophet II GTS 64 MB	07/00	09123-96580	€ 256,-	84%*
Hercules	3D Prophet 4500	07/01	09123-96580	€ 169,-	84%*
Ati	All-in-Wonder Radeon	02/01	089-665150	€ 307,-	84%*

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	SB Audigy Platinum eX	10/01	069-66982900	€ 348,-	92%*
Terratec	DMX 6fire 24/96	01/02	02157-81790	€ 256,-	89%
Creative	SB Live! Player 5.1	07/01	069-66982900	€ 102,-	89%*
Hercules	Gamesurround Fortissimo II	08/01	09123-96580	€ 102,-	88%
Hoontech	Digital-XG Gold	07/01	07152-398680	€ 77,-	88%
Leadtek	WinFast 6xSound	07/01	040-25170707	€ 66,-	88%
Terratec	512i digital	07/01	02157-81790	€ 46,-	87%
Hercules	Muse XL	07/01	09123-96580	€ 31,-	86%
Anubis	Typhoon Acoustic five	08/01	0681-988060	€ 56,-	85%
Creative	SB Live! Player 1024	12/99	069-66982900	€ 102,-	83%
VideoLogic	SonicFury	10/00	06103-934714	€ 118,-	83%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback 2	12/00	089-31760	€ 123,-	88%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro Shock	11/01	09123-96580	€ 51,-	85%
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	€ 102,-	83%
Genius	MaxFighter F-33D	08/00	02173-974321	€ 102,-	81%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	09123-96580	€ 102,-	78%
Logitech	WingMan Force 3D	12/00	089-894670	€ 76,-	71%*

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision 2	12/00	0180-5251199	€ 51,-	87%
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	€ 61,-	86%
Saitek	Cyborg 3D Stick	01/99	089-54612710	€ 66,-	84%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro	12/00	09122-8860	€ 51,-	80%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/00	069-92032165	€ 52,-	79%
ACT Labs	Eaglemax	06/98	0541-122065	€ 46,-	79%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	09122-8860	€ 46,-	78%
Saitek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	€ 40,-	76%
Thrustmaster	X-Fighter	06/98	09122-8860	€ 35,-	76%
CH Products	F-16 Fighterstick	06/98	0541-122065	€ 102,-	75%
Genius	MaxFighter F-31D	11/99	02173-974321	€ 51,-	74%
Typhoon	CyberKnight	11/01	0681-988060	€ 46,-	71%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	€ 46,-	86%*
Typhoon	Cyber Voyager	11/01	0681-988060	€ 36,-	84%
Logitech	WingMan RumblePad	12/00	089-894670	€ 40,-	83%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	€ 59,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	€ 51,-	80%
Interact	Hornet Gamepad	11/01	01805-125133	€ 10,-	80%
Interact	HammerHead FX	11/99	01805-125133	€ 51,-	80%
Saitek	P750	02/00	089-54612710	€ 36,-	80%
Vivanco	Vivanco GP 22 UD	02/01	04102-231235	€ 61,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	€ 66,-	79%
Interact	HammerHead	01/00	01805-125133	€ 46,-	78%
Pearl	Delta Commander RF	11/01	07631-3600	€ 41,-	78%
Thrustmaster	Firestorm 2	11/01	09123-96580	€ 15,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	02173-974321	€ 36,-	77%
Creative	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	€ 20,-	77%
Thrustmaster	FireStorm Digital Gamepad	02/01	09123-96580	€ 25,-	76%
Logitech	WingMan Precision USB	11/01	069-92032165	€ 15,-	76%
Saitek	Cyborg 3D Pad	01/99	089-54612710	€ 51,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	02/99	069-92032165	€ 25,-	75%

Spielemäuse

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Logitech	iFeel MouseMan	12/00	069-92032165	€ 66,-	83%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/00	0180-5251199	€ 46,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/00	0180-5251199	€ 61,-	81%
Kärna	Razer Boomslang 2000	02/00	0180-5004901	€ 102,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	€ 61,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/00	02173-974321	€ 51,-	78%
Saitek	Optical Mouse	02/01	089-5467570	€ 40,-	76%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	€ 92,-	73%
Saitek	GM2	06/00	089-54612710	€ 36,-	68%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/00	09123-96580	€ 102,-	83%
CH Products	CH Flight Sim Yoke	08/00	0541-122065	€ 205,-	80%
Thrustmaster	360 Modena Pro	12/00	09123-96580	€ 87,-	79%*
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	€ 92,-	79%
Interact	Racing Wheel	11/01	01805-125133	€ 51,-	75%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	09123-96580	€ 92,-	75%
Saitek	R80 Sports Wheel	11/01	089-54612710	€ 31,-	71%
Saitek	R4 Racing Wheel	-	089-54612710	€ 92,-	71%
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	€ 66,-	69%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Force Feedback GT	11/01	09123-96580	€ 128,-	89%
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	€ 153,-	85%*
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	09123-96580	€ 178,-	84%*
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	€ 143,-	82%*
Logitech	WingMan Formula GP	11/01	069-92032165	€ 61,-	81%*
Logitech	WingMan Formula Force GP	11/01	069-92032165	€ 102,-	79%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	€ 153,-	78%*
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	09122-8860	€ 127,-	77%*
Typhoon	Real Force Wheel	11/01	0681-988060	€ 66,-	75%

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	€ 573,-	87%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	03/99	01805-228144	€ 388,-	82%
ViewSonic	PT775	03/99	0800-1717430	€ 534,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	€ 660,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	€ 306,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	€ 510,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	0800-1003435	€ 460,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	€ 818,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	€ 614,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	€ 501,-	72%

PC ACTION Hotlines
Probleme mit Spielen? Spieletipps-Hotline 0190 – 82 48 36* (täglich 8 – 24 Uhr)
Ärger mit der Hardware? 0190 – 82 48 35* Hardware-Hotline (täglich 7 – 24 Uhr)
*Ein Anruf kostet €1,86/Minute.

JETZT NEU!

Get it now!

Egal, ob Sie etwas kaufen, tauschen oder verkaufen wollen: Mit einer Anzeige in unserem brandneuen Kleinanzeigenmarkt liegen Sie richtig!

COUPON: GEWERBLICHE ANZEIGEN

Name/Firma

Ansprechpartner

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Telefon

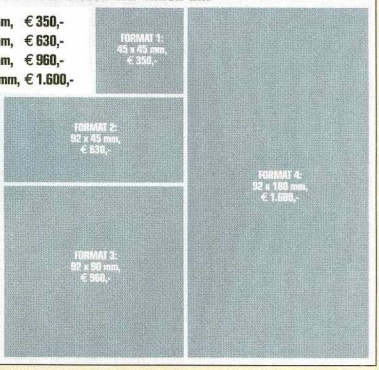
Fax

E-Mail

Datum/Unterschrift

Folgende Anzeigenformate bieten wir Ihnen an:

- ❑ **Format 1:** 45 x 45 mm, € 350,-
- ❑ **Format 2:** 92 x 45 mm, € 630,-
- ❑ **Format 3:** 92 x 90 mm, € 960,-
- ❑ **Format 4:** 92 x 180 mm, € 1.600,-



Haben Sie sich entschieden? Kreuzen Sie einfach Ihr Wunschformat an und faxen Sie diese Vorlage an uns. Wir setzen uns dann mit Ihnen in Verbindung.

Hierbei handelt es sich um ein Kombipaket; Anzeigen werden auch in PC Games geschaltet.

Alle Preise sind netto-netto und verstehen sich zzgl. gesetzlicher Mehrwertsteuer.

Senden Sie diese Vorlage an:

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Fax: +49 (0)911-2872-241

Bei Rückfragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung:

COMPUTEC MEDIA AG, Abteilung: Anzeigen
Sascha Schindlmeier E-Mail: sascha.schindlmeier@computec.de
Jasmin Davis E-Mail: jasmin.davis@computec.de
Dr.-Mack-Straße 77 • D-90762 Fürth
Direct: +49(0)911-2872-105
Fax: +49(0)911-2872-241
www.computec.de

ÜBER 1,4 MILLIONEN LESER IM MONAT (AWA 01) ERREICHEN SIE IM KOMBI MIT DER PC GAMES



4 ZEILEN PRIVATE ANZEIGEN FÜR NUR 5 EURO WERDEN IN „PC GAMES", „PC ACTION" UND „PC GAMES ONLINE" VERÖFFENTLICHT

- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit verändertem Namen erwähnt werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet € 5,-. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen ist. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

COUPON: PRIVATE KLEINANZEIGEN

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von PC ACTION den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

- ❑ Suche
- ❑ Verkaufe
- ❑ Tausche
- ❑ Clubs
- ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. **€ 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei.** Bitte keine Briefmarken!

Name

Anschrift

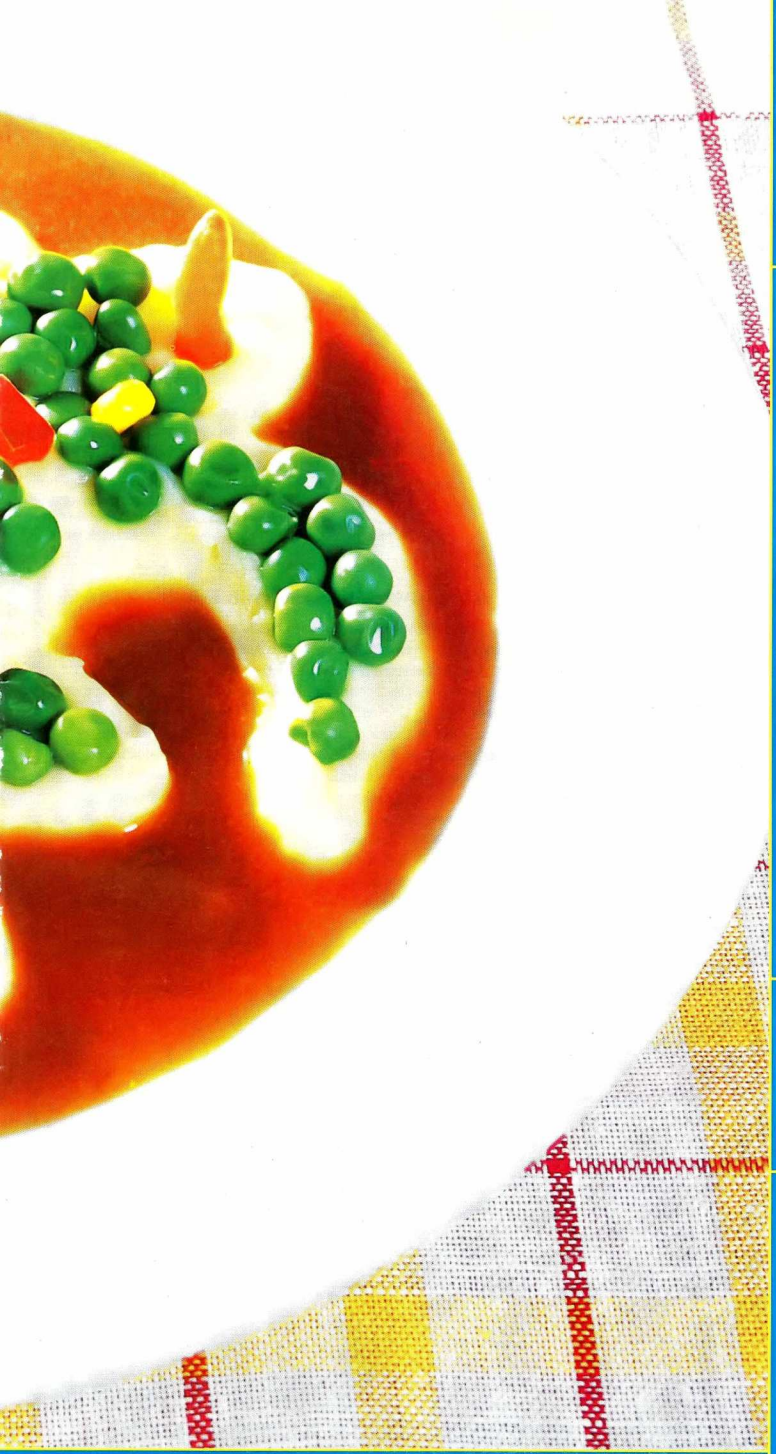
Datum/Unterschrift

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA, Kennwort: Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.





Typisch PC Gamer. Spielt sogar mit seinem Essen.



Die Strategie für Sieger:

Großer Generalstab

Beste Frontinformationen

Präzise & harte Manöver



PC Games

Jeden Monat neu am Kiosk.
Mit 2 CDs oder DVD. Demos, Patches, Videos und allen aktuellen News, Tests, Tipps und Tricks für PC Gamer.

Wissen, was gespielt wird



Spiele-Index

Acrobat Reader – Tools	CD
Actionspiele – Spielerforum	98
Age of Empires 2	108
Aliens vs. Predator 2 Singleplayer (neu) – Demo	CD
Aliens vs. Predator 2 Singleplayer #1 (e) – Update	CD
Aliens vs. Predator 2 v1.0.93 (e) – Update	CD
Anno 1503 – Trailer	CD
Aquanox v1.15 (d) – Update	CD
Arx Fatalis – Video	CD
Arx Fatalis	60
ATi Multimedia Center 7.2 für WinXP – Treiber	CD
Ballistics v1.01 (e) – Update	CD
Battle Realms v1.02 (e) – Update	CD
Blickpunkt: Gratisspiele	38
Blickpunkt: Jahresrückblick	30
Blickpunkt: PCA-Masters	36
C&C AR2 Yuri's Revenge v1.001 (d) – Update	CD
Comanche 4 – Demo	CD
Comic Kicker	89
Crazy Factory	90
Creative Riva TNT-GeForce3-Treiber 21.85 Win2k_XP Treiber	CD
Creative Riva TNT-GeForce3-Treiber 21.85Win9x_Me-Treiber	CD
Creative WinXP-Treiber SB-Live-Treiber	CD
Creature Isle	82
Diablo 2 – Spielerforum	106
Die Gilde	62
Die Hard – Stirb langsam – Video	CD
Die Hard	42
Die Siedler 4 Add-on	84
Die Völker 2 Add-on – Tools	CD
Dungeon Siege – Trailer	CD
E-Sport & mTW – Spielerforum	102
Elfenwelt – Demo	CD
Elsa Riva TNT-GeForce3 Treiber 21.81	CD
Emperor Map Pack #6 – Tools	CD
Empire Earth v1.004 (d) – Update	CD
Etherlords v1.03 (d) – Update	CD
F-18	90
FM 2002 Update – Tools	CD
Gamespy – Tools	CD
Half-Life & Counter-Strike – Spielerforum	92
Hercules Kyro-Treiber 9.015 Win2k_XP-Treiber	CD
Inno3D Tornado Riva TNT – GeForce3-Treiber 21.83 Win2k_XP-Treiber	CD
Inno3D Tornado Riva TNT – GeForce3-Treiber 21.83 Win9x_Me-Treiber	CD
Jedi Knight 2	46
Klo Manager Gold – Demo	CD
Logitech WingMan Software (LWS) v4.11 – Treiber	CD
Medal of Honor	66
Need for Speed 5 – Spielerforum	110
Nvidia 3D Stereo-Treiber 12.40-Treiber	CD
Nvidia Detonator 21.83 offiziell (Installer) – Treiber (Win 9x)	CD
Nvidia Detonator 21.83 offiziell (Installer) – Treiber (Win XP)	CD
Nvidia Detonator 23.11 offiziell (Installer) – Treiber (Win 9x)	CD
Nvidia Detonator 23.11 offiziell (Installer) – Treiber (Win XP)	CD
Operation Flashpoint – Spielerforum	100
Ploing 2	90
Power Rangers	90
PowerVR Kyro I_II-Referenztreiber Win2k 1.3.1 (9.0031)-Treiber	CD
PowerVR Kyro I_II-Referenztreiber Win9x_Me 1.3.1 (9.0031)-Treiber	CD
Rayman M	80
RTL Skispringen 2002 – Demo	CD
S.W.I.N.E. v1.4 von v1.3 (d) – Update	CD
Scrabble	90
Serious Sam: The Second Encounter – Demo	CD
Serious Sam 2	74
Serious Sam v1.05 (d) – Update	CD
Siedler 4 – Spielerforum	109
Soldier of Fortune 2	58
Spieletipps – Tools	CD
Stronghold Multiplayer (e) – Demo	CD
Team Factor – Video	CD
Team Factor	54
Tomb Raider – Der Film – Trailer	CD
Unreal Tournament 2	50
Unreal Tournament – Spielerforum	96
Wallpapers – Tools	CD
Wer wird Millionär? 2	87
Wiggles Editor – Tools	CD
Wiggles Nude – Tools	CD
WinZip – Tools	CD
Wizardry 8 – Demo	CD
Wizardry 8 v001b (e) – Update	CD



Feliz Navidad y Próspero Año Nuevo!

Das ist spanisch und heißt übersetzt so ziemlich genau das Gleiche wie Merry Christmas and a Happy New Year, Joyeux Noël et Bonne Année, Buon Natale e Felice Anno Nuevo und auf Deutsch schlichtweg Frohe Weihnachten und ein glückliches neues Jahr! All diese guten Wünsche von Spieleherstellern landeten in der Weihnachtszeit aus aller Herren Länder säckeweise in unserem Briefkasten. Egal ob aus Österreich, England, Australien, Amerika, Japan oder Würselen: Geschmackvoll waren vielleicht nicht unbedingt alle Karten, dafür aber originell. Doch urteilen Sie selbst: Anbei finden Sie eine klitzekleine Auswahl unserer Weihnachtspost.



Ab geht die Post mit Ritter Rost!

Wirklich großartige Sachen entdeckt man immer wieder bei Amazon.de. In der Rubrik „Software für Kinder und Familie" stießen wir diesen Monat auf „Post für Ritter Rost!" aus der beliebten und weltbekannten *Ritter Rost*-Reihe. Darum geht's: „Herr Schlapinsky ist Briefträger im Fabelwesenwald. Eines Tages passiert auf seiner Tour ein Unglück: Er wird von einem Hund gebissen. Nun ans Bett gefesselt, sucht er Ersatz. Jetzt ist es an Ihnen, sich einen Ritter zu erschaffen, der dieser Rolle gerecht wird. Schnappen Sie sich die Posttasche und machen Sie sich zuerst auf die Suche nach dem Postamt. Im Labyrinth des Waldes begegnet man seltsamen Gestalten und komischen Pflanzen. Da unser Freund zwar außen hart, innen jedoch ganz weich ist, fürchtet er sich sehr. Zum Glück sind auch dieses Mal wieder Burgfräulein Bö und Koks der Feuerdrache dabei. Alle tapferen Ritter, die den Wald bezwingen können, werden alsbald befördert: zu Briefträgern der Luft- und Schiffspost."

Klingt spannend, denkt zumindest dieser begeisterte Käufer: „Das Programm begeistert die ganze Familie. Vater und Tochter haben sich um den Computer gestritten. Mutter muss beide mit Essen und Trinken versorgen. Viele Details sind besonders gut gemacht, so wird beispielsweise in Schrottland der Dialekt des Ruhrgebietes gesprochen. Einfach gut gemacht." Danke, keine weiteren Fragen.

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 20. FEBRUAR 2002

Auch wenn es draußen noch bitterkalt ist, am PC geht es schon hochsommerlich heiß zu. Reichlich Action, auch für Einzelspieler, verspricht *CounterStrike: Condition Zero* – wir nehmen den potenziellen Action-Kracher ausführlichst unter die Lupe.

Sie wollten schon immer mal den Aufstieg und Fall eines knallharten Gangsters im Amerika der 30er-Jahre miterleben? Dann dürfen Sie sich unseren Testbericht zur actiongeladenen Rennspiel- und Ego-Shooter-Mixtur *Mafia* nicht entgehen lassen. Und als ob das nicht schon genug wäre, durchkämmen wir momentan eifrigst die geheimnisvolle Welt des Action-Rollenspiels *Dungeon Siege*, um Ihnen in der nächsten PC ACTION zu verraten, wie fesselnd das Ganze ist.





AUSSERDEM ...

Tipps und Tricks zu Mafia, Counter-Strike: Condition Zero und vieles mehr!

GYROTWISTER®
Das Trainingsgerät, das süchtig macht



Vorsicht: Suchtgefahr!

Der GyroTwister ist das Trainingsgerät, das süchtig macht.

Wer IHN in der Hand hält, gibt IHN nie mehr her. Im Inneren dieser tennisballgroßen Wunderkugel baut ein Rotor bei 10.000 Umdrehungen pro Minute Kreiselkräfte bis 15 kg (!!) auf – ohne Batterie – mit reiner Muskelkraft.

Jeder Computer-Anwender braucht einen GyroTwister, um Verspannungen vorzubeugen. Auch jeder Sportler oder Musiker zur Kräftigung der Arme.

Aber Obacht: Nehmen Sie Ihren GyroTwister nie mit ins Büro oder in die Kneipe – Sie bekommen ihn sonst nicht mehr zurück!

Lesen Sie, was unzählige begeisterte GyroTwister-Fans über diese faszinierende „Wunderkugel" berichten:

www.macht-suechtig.de/begeisterung

Sind auch Sie suchtgefährdet?

Informieren Sie sich jetzt unter:

www.macht-suechtig.de



Volksbanken Raiffeisenbanken

Die Volksbanken Raiffeisenbanken arbeiten im FinanzVerbund mit DZ BANK AG, WGZ-Bank, Bausparkasse Schwäbisch Hall, DG HYP Deutsche Genossenschafts-Hypothekenbank, DIFA Deutsche Immobilien Fonds AG, Münchener Hypothekenbank eG, R+V Versicherung, Union Investment, VR-Leasing