3/2002 € 4,99
JETZT GÜNSTIGER!
DM 9,76
Österreich € 5,40 Schweiz sfr 9,90 Danemark dkr 50,-
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80 B 50714

Getestet: Civilization 3 (dt.) • Heli Heroes • Echelon • u. v. m.

Lust auf Computerspiele.

PC ACTION

2 CD-ROMs

Top-Demos: HELI HEROES und MEDAL OF HONOR



DER GROSSE MEHRSPIELER-REPORT:

KRIEG IM NETZ!

Ballern bis zum Umfallen: Deutschlands beste LAN-Gladiatoren kämpften um die Zocker-Krone.

FINGER AM ABZUG: JETZT BEISST KANE INS GRAS!

COMMAND & CONQUER RENEGADE

MEGA-TEST: Angriff auf Return to Castle Wolfenstein & Medal of Honor. Warum Westwoods Shooter scheitert.

MENSCH, IST DAS BRUTAL!

HOOLIGANS

TEST: Jetzt randalieren Schlägertrupps auch auf deutschen PCs! Fußball-Satire oder geschmacklos?

PLUS 10 GRATISSPIELE AUF CD-ROM!

8 Spiele-Demos, 4 Videos und über 510 MB Patches, Tools, Treiber und Add-ons:



Top-Demos: Heli Heroes und Medal of Honor: Allied Assault

Außerdem: Nascar Racing 2002, Incoming Forces, Betty Bad, Moto Racer 3, Strayfire, Auryn Quest

4 aktuelle Spiele-Videos:
u. a. C&C: Renegade, WWCL-Finals, PC Action in Gefahr

230 MB kostenlose Spielerforum-Software:

- **Gratisspiele:** Zehn kostenlose Mini-Spiele!
- **Counter-Strike:** Das neue Map-Pack für die Version 1.3 für noch mehr Spielspaß
- **Return to Castle Wolfenstein (dt.):** Zwei brandneue Mehrspieler-Karten
- **Serious Sam:** Development-Kit
- **Empire Earth:** Das Mehrspieler-Map-Tool (Version 1.0) für heiße Online-Schlachten

ES IST SO WEIT!

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Im März auf Ihrem PC: So spielt sich der offizielle Nachfolger des Terror-Shooters!

Spieletipps: Komplett gelöst: C&C: Renegade • Medal of Honor - Allied Assault • u. v. m.

4 195002 704998 03

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



BASIS-DEMOKRATIE

Verdammt, wir machen unseren Job gerne. Das kann üble Konsequenzen haben. Zum Beispiel im Februar, wenn Redakteure entsetzt feststellen, dass sie noch etliche Tage Resturlaub aus dem Vorjahr abfeiern müssen ...

Bigge: Kompaniiiiiie, alle Mann sofort angetreten!

Sauerteig: Was hat er denn jetzt schon wieder?

Bigge: Ruhe! Alle Kollegen müssen bis März ihren Resturlaub abfeiern, sonst verfällt der. Freiwillige vor.

Hesse: Oh nein, bitte nicht!

Bunke: Ich hatte doch erst letzten Februar drei Tage Urlaub.

Sauerteig: Ich würde ja gehen, wenn mir Herr Bigge vielleicht ein kleines finanzielles Zubrot zugestehen ...

Geltenpoth: Nix da, same procedure as every year. Wer Urlaub haben will, muss sich das verdienen und daher zuvor als Zielscheibe dienen.

Fränkel: Genau, das fördert den Einsatz und senkt die Kosten. Bezold vortreten, Sie haben die meisten Tage übrig.

Bezold: Ich will nicht!

Bunke: *UT* oder *CS*?

Hesse (grinst hämisch und packt Bezold): Nö, diesmal real life.

(BANG-BUMM-PFEIFF-PRÜGEL-RUMMS)

Bigge: Was für ein Spaß? Bezold, Sie dürfen jetzt entspannen. Will noch jemand Urlaub?

Bezold: Ggglll, ggll

Redaktion: Pfeiff, träller

Fränkel, Bigge (im Chor): Na also!

Die Redaktion



Christian Bigge
Sport-, Online- und Actionspiele
... hat vor lauter Angst vor den Konsequenzen gerade seinen Malediven-Urlaub abgesagt. Das war teuer!



Harald Fränkel
Action- und Sportspiele
... wünscht sich für Februar 2003 einen Ego-Shooter mit *Unreal 2*-Engine, der in Köln, Düsseldorf und Mainz spielt.



Alexander Geltenpoth
Strategie- und Rollenspiele
... zweifelt neuerdings an seinen mathematischen Fähigkeiten, Formeln des 5. Grades zu erstellen, und sagte seinen Ski-Urlaub ab. Gibt ohnehin zu wenig Schnee.



Joachim Hesse
Action, Rennspiele und Adventures
... bekommt obszöne E-Mails von Christian Sauerteig, auf die er aber nicht eingehen mag, und spielt stattdessen lieber *Icy Tower* (komplett auf der Cover-CD, genial für die Mittagspause).



Christian Sauerteig
WiSims, Renn- und Sportspiele
... durfte nach seinem rekordverdächtigen Faschingsfeier-Marathon nicht mal einen einzigen Tag Urlaub nehmen und erholt sich deswegen in der Redaktion – ist ja eh keiner da ;-)



Tanja Bunke
Action- und Rollenspiele, Adventures
... hat sich endgültig von der Online-Sucht *Everquest* verabschiedet und wartet nun gespannt auf die nächste Rollenspiel-Droge: *Shadowbane*!



Benjamin Bezold
Actionspiele und Simulationen
... verkürzt sich die Wartezeit auf *Jedi Knight 2* beim Skilaufen in den Ötztaler Alpen.

Foto: Dirk Kartscher





Ende März soll es so weit sein. Dann wird Valve den Taktik-Shooter der nächsten Generation veröffentlichen, den Nachfolger des Originals. Versprochen werden jede Menge neuer Spielmodi und natürlich eine aufgebohrte Optik. Wir haben dem Mehrspieler-Spektakel vor dem Startschuss noch einmal in die Kisten geschaut.

THEMA DES MONATS

Counter-Strike: Condition Zero

Seite 42

Foto: Thomas Riese

TEST DES MONATS: C&C: Renegade

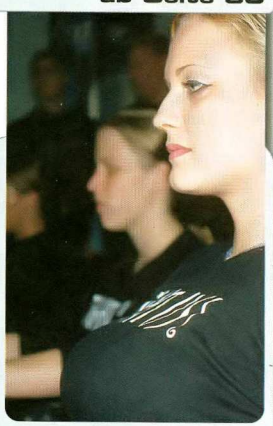
ab Seite 70



Westwoods Strategen haben zweifellos einen soliden Shooter abgeliefert. Warum man der Konkurrenz dennoch nicht das Wasser reichen kann, lesen Sie in unserem Test.

BLICKPUNKT: Netzwerk-Gladiatoren

ab Seite 30



500 Zocker ermittelten Ende Januar auf einer 2000er-LAN-Party die besten Netzwerk-Spieler Deutschlands. Wir waren für Sie dabei und berichten ausführlich.

Rubriken

Auftakt ... 3
Bestseller ... 126
Die letzte Seite ... 170
Die Redaktion ... 3
Hit-Countdown ... 127
Hotlines ... 127
Impressum ... 97
Inhalt Cover-CD ... 6
Inhalt Spieletipps ... 129
Inserentenverzeichnis ... 124
Leserbriefe ... 120
Leserbefragung ... 22
Neustart/Fehlstart ... 128
So werten wir ... 68

Aktuelles

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

Blickpunkt

Netzwerk-Gladiatoren: Das WWCL-Finale ... 30
E-Sport at its best: Die besten Actionspieler Deutschlands ermittelten ihre Champions.

Sprachaufnahmen zu Jedi Knight 2 ... 38
Gut gestöhnt: Wie auch die Sprecher bei Laserschwert-Duellen leiden, erfahren Sie hier.

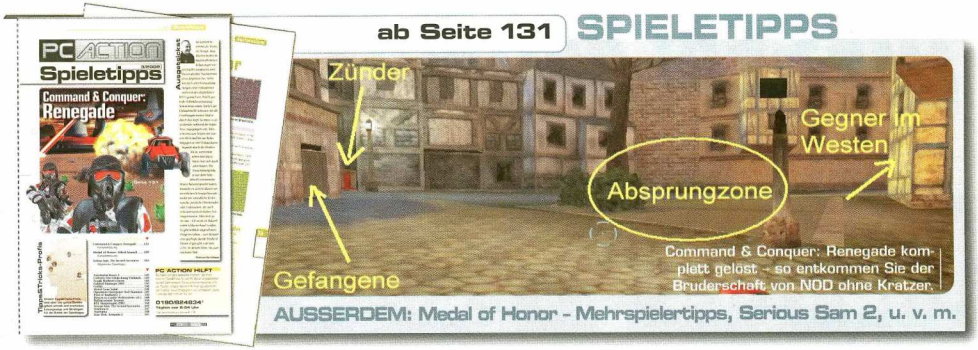
Vorschau

THEMA DES MONATS:
Counter-Strike: Condition Zero ... 42
Das wurde auch Zeit: Warum Condition Zero schon bald zum Pflichtprogramm auf jeder LAN-Party werden dürfte.

Deadly Dozen ... 52
Déjà-vu: Schon wieder ziehen Sie mit den Amis gegen die Deutschen in den Zweiten Weltkrieg – diesmal gemeinsam mit Kameraden.

Gothic 2 ... 60
Ja was denn nun? Wird Gothic 2 nun ein komplett neues Rollenspiel oder bloß ein Update? Hier klären wir Sie auf ...

Industriegigant 2 ... 64
Gar nicht öde: Dass das Herumhantieren mit Waren nicht nur Spaß machen, sondern auch noch optisch beeindrucken kann, beweist JoWood.



ab Seite 131

SPIELETIPPS

AUSSERDEM: Medal of Honor – Mehrspielertipps, Serious Sam 2, u. v. m.

Iron Storm 51
Das gibt's doch gar nicht: In Europa tobt 1964 noch immer der Erste Weltkrieg. In diesem Ego-Shooter treten Sie zur Entscheidungsschlacht an.

Judge Dredd 56
Das Gesetz sind Sie: In der Rolle des coolen Vollstreckers Judge Dredd sollen Sie in Mega-City One für Recht und Ordnung sorgen. Lohnt sich das?

New World Order 58
Der ewige Kampf: Wieder einmal dürfen Sie in diesem Taktik-Shooter Terroristen aufs Korn nehmen und wieder einmal könnte das richtig abfetzen ...

Port Royale 66
Unter schwarzer Flagge: In Ascarons Handelssimulation mimen Sie keinen abgerissenen Freibeuter, sondern bauen als Piraten-Pate ein verbrecherisches Imperium auf.

The Y-Project 48
Schöne Aussichten: Man nehme die *Unreal 2*-Engine und eine packende Adventure-Story. Was herauskommt, ist die Shooter-Hoffnung 2002 aus deutschen Landen.

Robin Hood 63
Wald-Desperado: Als Rächer der Enterbten sollen Sie bald durch den Sherwood Forest streifen. Trifft der Nachfolger des Strategie-Hits *Desperados* ins Schwarze?

Schiene & Straße 65
Grüne Welle: Ärgern Sie sich auch, weil Sie ständig von roten Ampeln zum Bremsen genötigt werden? Dann basteln Sie sich doch Ihre eigene Vorfahrtsstrecke ...

Starmageddon 62
Weltall, die Erste: Aliens wollen der Menschheit einmal mehr an den Kragen. Mithilfe geschickter und optisch opulenter Manöver schlagen Sie zurück!

X2 54
Weltall, die Zweite: Aliens wollen die Menschheit ... Nö, stimmt ja gar nicht. Hier bauen Sie im All ein Handelsimperium auf, jetzt integrierte Egosoft auch eine packende Story.

Tests

TEST DES MONATS:
Command & Conquer: Renegade 70
Action Man 85
Auryn Quest 78
Civilization 3 (dt.) 88
Disciples 2 85
Echelon 80
Heli Heroes 82
Hooligans 86
Hot Wheels Jetz 95
Hot Wheels Mechanix 96
Hugo Diamantenfieber 96
Ladendetektiv 95
Matchbox Emergency Patrol 96
Mega Race 3 95
Melker – Die Elchjagd 94
Pepsi Max Extreme Sports 85
PGA Championship Golf 2002 95
Pinball Ten 95
Primitive Wars 85
Raystorm 84
Salt Lake City 2002 93
Sim Golf 92
Starfighter 76
Strayfire 85
Trainz 95
Versailles 2 96

Spielerforum

Actionspiele 108
Black & White 114
Counter-Strike & Half-Life 98
NEU: Empire Earth 115
E-Sport 111
NEU: Gratisspiele 116
LAN-Partys 112
Operation Flashpoint 110
NEU: Return to Castle Wolfenstein (dt.) 102
NEU: Serious Sam 106
Unreal Tournament 104

Spieletipps

Command & Conquer: Renegade 131
Kurztipps 147
Medal of Honor – Allied Assault (Mehrspieler-Tipps) 139
Serious Sam – 2nd Encounter 145
Thema Technik: Prozessor-Upgrades 151

Hardware

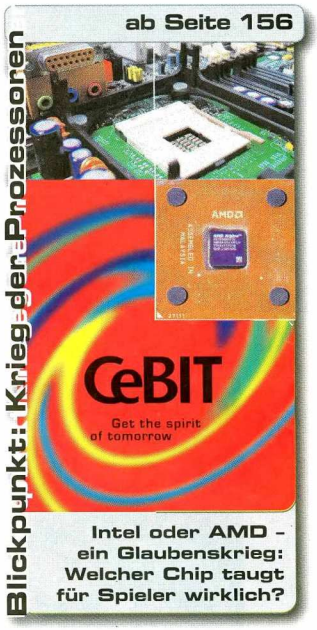
Aktuelles 144
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler

Blickpunkt: Die Highlights der CeBIT 160
Jetzt enthüllt: Spiele-Hardware auf der Mega-Messe

Blickpunkt: Krieg der Prozessoren 156
Die neusten Chips von Intel und AMD. Wer macht das Rennen?

TEST: Grafikkarten 164
Spiele-Turbos: GeForce3-Karten für jeden Geldbeutel

Referenzen 168
Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick





DIESEN MONAT AUF CD-ROM

Incoming Forces



Rollentausch: Im 3D-Action-Spiel *Incoming Forces* gehören Sie ausnahmsweise nicht der menschlichen Rasse an, sondern müssen Ihren Heimatplaneten vor den zerstörerischen Erdlingen schützen. In dieser Singleplayer-Demo-Mission, in der Sie ein mit Laserkanonen bewaffnetes Raumschiff steuern dürfen, ist es Ihre Aufgabe, eine befreundete Basis gegen die Mechs und Panzer der Invasoren zu verteidigen.

Genre:	Action
Voraussetzung:	PII 500, 128 MB
HD-Speicher:	137 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	März 2002
Weblinks	
Spiel:	www.incomingforces.com
Publisher:	www.rage.co.uk

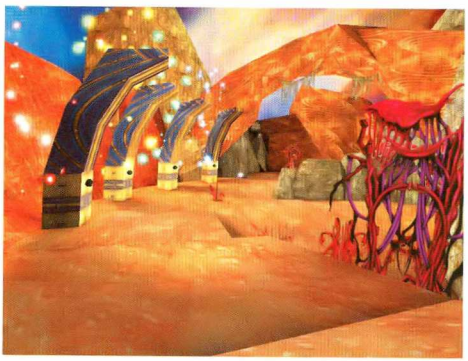
Strayfire



Strayfire ist ein klassisches Ballerspiel, in dem Sie Horden von Alien-Raumschiffen abknallen. Mit den Cursortasten steuern Sie Ihr Schiff, „a" aktiviert den Schutzschild, „s" lässt die Waffen sprechen. Knacken Sie in unserer Demoversion den Highscore der ersten Welt und tragen Sie sich in die Bestenliste ein. Sollte Ihnen das Spiel zusagen, können Sie es im Internet für 15 Dollar bestellen.

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 300, 64 MB
HD-Speicher:	18 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks	
Spiel:	-
Publisher:	www.gradientstudios.com

Auryn Quest



Wer hätte das gedacht: Nach mehreren Kino-Erfolgen mausert sich Fantasien-Retter Atreju mit *Auryn Quest* zum 3D-Jump&Run-Helden. In dieser spielbaren Demo wird per Rendersequenz zunächst die Vorgeschichte des Spiels erzählt. Danach erhalten Sie eine kurze Einführung in die Steuerung und dürfen zwei der Einzelspieler-Levels Probe spielen. Dabei sind Sie unter anderem in unterirdischen Lavahöhlen unterwegs.

Genre:	Jump & Run
Voraussetzung:	PII 450, 128 MB
HD-Speicher:	156 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Februar 2002
Weblinks	
Spiel:	www.aurynquest.de
Publisher:	www.dtp-ag.com

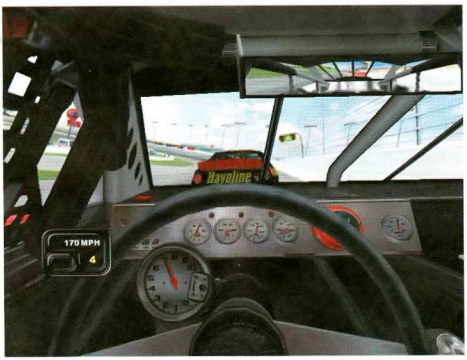
Moto Racer 3



Mit reichlich PS unterm Hintern brettern Sie in unserer Demoversion zum dritten Teil der Biker-Hatz über die Motocross-Strecke von Barcelona und zeigen der Konkurrenz auf dem Sachsenring, wie der Hase läuft. Zwar kommt *Moto Racer 3* nicht ganz an den Genreprimus *Superbike 2001* – ebenfalls von EA – heran, Motorradfans und begeisterte Biker der Vorgängertitel werden aber voll auf ihre Kosten kommen.

Genre:	Rennspiel
Voraussetzung:	P 400, 64 MB
HD-Speicher:	33 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks	
Spiel:	www.motoracer3.com
Publisher:	www.electronicarts.de

Nascar Racing 2002



Sie haben ein ausgesprochenes Faible für schnelle Autos? Dann sollten Sie keinesfalls unsere spielbare Demoversion zu Sierras Rennspiel *NASCAR Racing 2002* verpassen. Denn dort brettern Sie mit einem 750 PS starken Stockcar-Boliden über die originalgetreu nachgebildeten Rundkurse von Atlanta und Richmond. Mit der entsprechenden Hardware kommen Sie zudem in den Genuss fotorealistischer Grafiken.

Genre:	Rennspiel
Voraussetzung:	PII 450, 64 MB
HD-Speicher:	63
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	März
Weblinks	
Spiel:	www.sierra.com/games/nascar2002
Publisher:	www.vivendi-universal-interactive.de

VIDEOS

ANGESPIELT



Command & Conquer: Renegade

Westwood wagt die Metamorphose: Mit dem Shooter *Renegade* liebäugelt die für ihre Strategiespiele bekannte Spieleschmiede mit dem Actionfach und stützt sich dabei auf ihre starke Marke *Command & Conquer*. Als GDI-Offizier sollen Sie der Bruderschaft von NOD die Hölle heiß machen. Erwartet Sie ein gewaltiges Feuerwerk oder nur ein laues Lüftchen?

BLICKPUNKT



Netzwerk-Gladiatoren: die WWCL-Finals

Vom 18. bis 20. Januar trafen sich in der Messehalle zu Rheinberg die Besten der Besten, um die Netzwerkmeister der ersten WWCL-Saison zu ermitteln. Nach etlichen Energiedrinks, Pizzen und zwei schlaflosen Nächten warteten Preise im Gesamtwert von rund 75.000 Euro auf die Sieger. PC Action war für Sie vor Ort und hielt mit der Kamera voll drauf.



Machtvoll: Sprachaufnahmen zu Jedi Knight 2

Auch Luke Skywalker bekommt einmal Haue. Und wie jeder Mensch gibt auch unser Vorzeige-Jedi nach Schlägen affenartige Laute von sich. Das klingt gut, sieht bei der Sprachproduktion aber merkwürdig aus. Luke Skywalker spricht in Deutschland mit exakt derselben Stimme wie Kyle Katarn, seines Zeichens ebenfalls Vorzeige-Jedi und Held von *Jedi Knight 2*. Wir waren bei den Sprachaufnahmen für Sie dabei.

EXTRA



PC Action in Gefahr

Warum schauen Frau Bunke und Herr Sauerteig so verkniffen? Stuhlgang-Probleme, eine Folge der Teletubbies verpasst oder schlicht Panik vor dem, was kommen mag? Wohl Letzteres, denn tatsächlich stoppte ein paar Stunden später das Auge des Gesetzes unseren „Games Gong"-Dreh. Mit einmonatiger Verspätung können wir den nun staatsanwaltlich geprüften Beitrag nachliefern. Viel Spaß!

Medal of Honor – Allied Assault

TOP-DEMO



Obwohl viele Ego-Shooter-Fans noch mitten im *Return to Castle Wolfenstein*-Fieber sind, zeichnet sich schon jetzt das nächste große Genre-Highlight ab: *Medal of Honor – Allied Assault* von Electronic Arts. Einen riesigen Level des adrenalintreibenden Feuerwerks dürfen Sie bei uns schon jetzt durchspielen: Machen Sie sich zusammen mit Ihren Kameraden auf den Weg, um eine mörderische Geheimwaffe der Feinde auszuschalten ...

Genre:	Ego-Shooter
Voraussetzung:	PII 450, 128 MB
HD-Speicher:	185 MB
Grafik:	Direct3D, OpenGL
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks	
Spiel:	http://moha.ea.co
Publisher:	www.electronicarts.de

TOP-DEMO



Heli Heroes ist ein Ballerspiel der alten Schule. Aus der Draufsicht steuern Sie einen schwer bewaffneten Kampfhubschrauber über verschiedene Landschaftstypen und knallen alles ab, was sich bewegt. Zwei Trainingsmissionen sowie zwei Einsätze aus der Vollversion erwarten Sie in unserer Demo. Am besten schneiden Sie ab, wenn Sie zum Spielen dieses grafisch aufwendigen Titels ein Gamepad verwenden.

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 350, 64 MB
HD-Speicher:	205 MB
Grafik:	Direct3D, OpenGL
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks	
Spiel:	www.heliheroes.com
Publisher:	www.zuxxez.com

Hardware-Treiber und Patches

Patches:

- Anno 1602 NINA WinXP- und Win2000-Patch
- Anno 1602 WinXP- und Win2000-Patch
- Aquanox v1.17 von v1.15 (d)
- Cossacks – The Art of War v1.29 (d)
- Fußballmanager 2002 v1.11 (d)
- Harry Potter v1.1 (d)
- Midtown Madness 2 XP-Patch
- Moto Racer 3 v1.1 (d)
- Operation Flashpoint Upgrade 4 v 1.4 (d)
- Operation Flashpoint v1.42
- Patrizier 2 – Add-on v1.1 (d)
- Pool of Radiance 2 v1.3 (d)
- Return to Castle Wolfenstein v1.1 (d)
- RTL Skispringen 2002 Grafik v1.45 (d)
- RTL Skispringen 2002 v1.45 (d)
- Siedler 4 Editor v1577 auf v1578 (d)
- Siedler 4 v2.91.1056 (d)
- Star Wars – Galactic Battlegrounds v1.1 (d)
- Tropico v1.0.7 (d)
- Zoo Tycoon v10.9 (d)

Hardware-Treiber:

- Windows 2000 und XP:
- C-Media 8738 Soundtreiber 0632
- Creative SB 4.1 Digital Drivers
- Hercules Riva TNT – GeForce3 Treiber 21.85
- Nvidia 3D Stereo Treiber 23.11
- Nvidia Detonator 21.83 offiziell (Installer)
- Nvidia Detonator 23.11 offiziell (Installer)
- Nvidia Personal Cinema 1.08
- PowerVR Kyro I_II Referenztreiber Win2k 1.04.14.0028
- PowerVR Kyro I_II Referenztreiber WinXP 1.04.14.0028
- Sparkle Riva TNT – GeForce3 Ti500 Treiber 21.83 WHQL

Win9x_ME:

- Creative SB 4.1 Digital Drivers
- DOS-Treiber für Sound Blaster
- Hercules Riva TNT – GeForce3 Treiber 21.85
- Matrox G200 – G550 BIOS-Update 2.55.002
- Nvidia 3D Stereo Treiber 23.11
- Nvidia Detonator 21.83 offiziell (Installer)
- Nvidia Detonator 23.11 offiziell (Installer)
- Nvidia Personal Cinema 1.08
- PowerVR Kyro I_II Referenztreiber Win9x_ME 1.04.14.0028
- Sparkle Riva TNT – GeForce3 Ti-500 Treiber 21.83 WHQL

DU BIST DER CAPTAIN. DU HAST DIE BRÜCKE.

STAR TREK®
BRIDGE COMMANDER™



Zum ersten Mal übernimmst du als Captain direkt die Kontrolle über ein Schiff der *Sovereign*-Klasse!



Das Schicksal des Schiffs liegt in deiner Hand! Liefere dir dramatische Duelle mit feindlichen Schiffen.



Du hast die Brücke. Interagiere mit deiner 3D-Crew, erteile Befehle und kommandiere sämtliche Stationen.

STARTREK.COM

POWERED BY: gamespy

TOTALLY GAMES

Paramount A VIACOM COMPANY

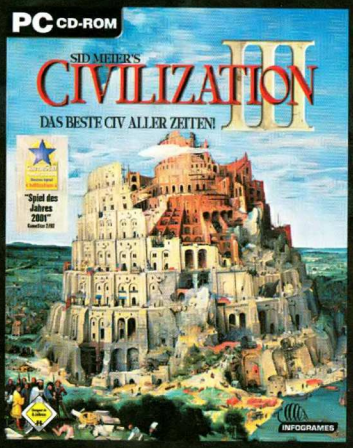
ACTIVISION®

TM, ®, & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved. Star Trek and related marks are trademarks of Paramount Pictures. © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. Developed by Totally Games. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

www.activision.de

Get CIVILIZED!
Sid Meier

AB 1. MÄRZ WIRD



GameStar 2001
Award 2001
Bestes Spiel
Civilization 3

"SPIEL DES JAHRES 2001"
GAMESTAR 2/02

GameStar
Civilisation 3

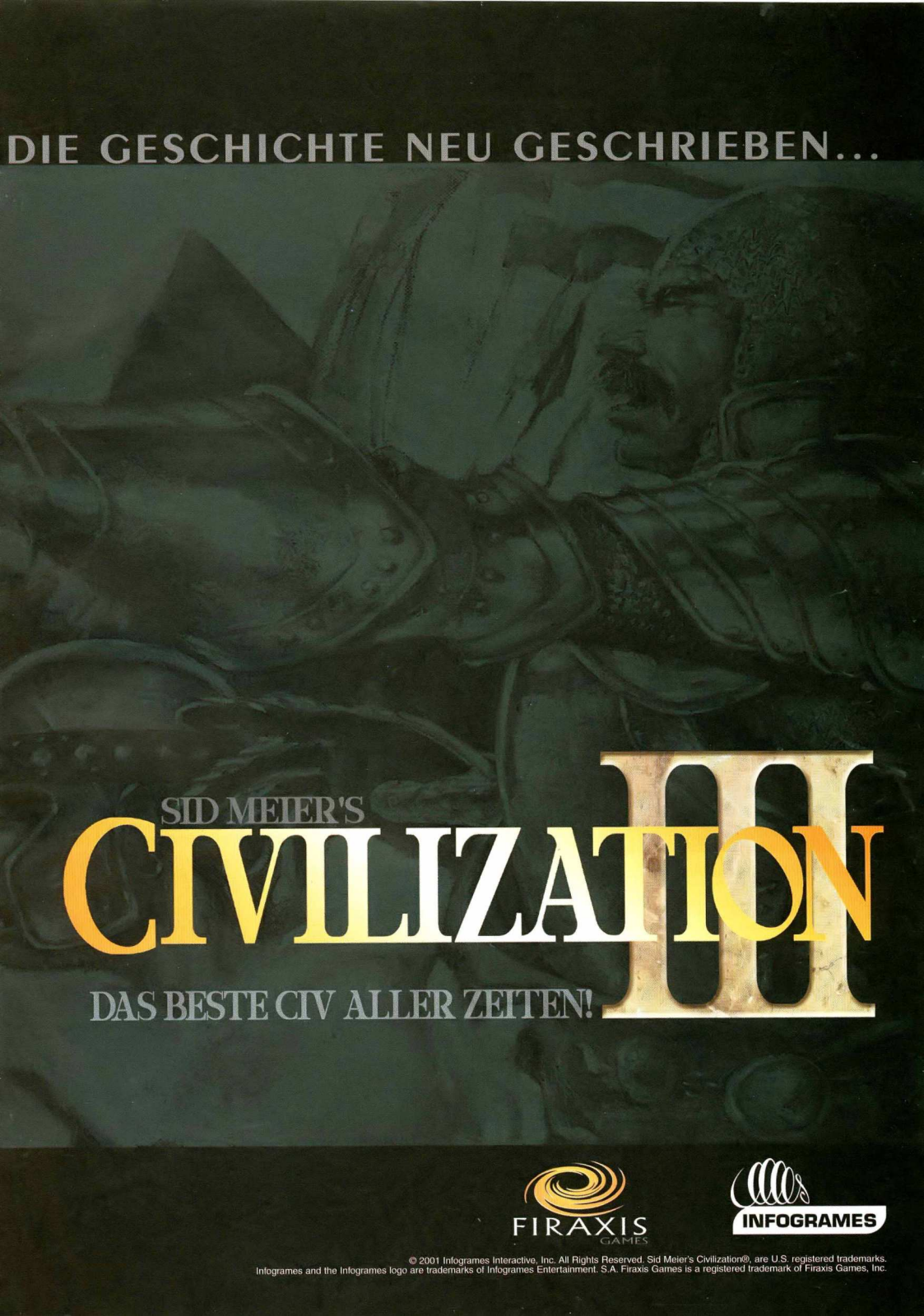
"Civilization 3 ist die reinste Spielspaß-Klette"
GameStar 01/02

PC Games Award
STRATEGIE
12/2001

"Ich bin Civilization-Junkie – und das ist auch gut so!"
PC Games 12/01

PC ACTION
GOLD

"Ein evolutionäres Meisterwerk. Vorsicht Suchtgefahr!"
PC Action 12/01



© 2001 Infogrames Interactive, Inc. All Rights Reserved. Sid Meier's Civilization®, are U.S. registered trademarks.
Infogrames and the Infogrames logo are trademarks of Infogrames Entertainment. S.A. Firaxis Games is a registered trademark of Firaxis Games, Inc.

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.

RAN AN DIE ACTION!

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)

☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit DVD
(2 PC Action-CDs + PC Games-DVD)
(€ 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:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 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 98

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



Grand Prix 4

Rennsimulation

Ich will Boxenluder!

Ob auch Boxenluder ihren Po durch die Gegend schaukeln? Man weiß es nicht. *Grand Prix 4* soll ab 17. Mai aber einige andere wichtige Neuerungen bieten. In der Boxengasse stehen keine, flachen Pappfiguren mehr, sondern animierte 3D-Crewmitglieder. Entsprechend der Saison 2001 gibt es 17 Strecken, 11 Teams und 22 Piloten. Beim neuen Spielmodus „Quick Laps" müssen maximal 22 Kumpels unter gleichen Bedingungen abwechselnd möglichst schnelle Rundenzeiten auf die Piste legen. Bis zu acht Wohnzimmer-Fahrer im Netzwerk und zwei per Modem oder gesplittetem Bild rasen gleichzeitig über den Asphalt. Internet-Unterstützung? Nein! „Unsere Formel-1-Lizenz verbietet das unglücklicherweise", erklären die Entwickler.

Info: www.infogrames.de



Zwei von elf Teams in Grand Prix 4: Arrows in orange und Jaguar in grün.

Mafia

Action **Härter als die Polizei erlaubt**

„Ich werde alles tun, dass der Verkauf des Spiels verboten wird. Es stellt eine Anleitung für potenzielle Mafiosi dar." Roberto Centaro ist Präsident der polizeilichen Anti-Mafia-Abteilung. Zum Glück in Italien. Deutsche Action-Fans dürfen an dieser Stelle also weiter atmen. Der Erscheinungstermin hat sich allerdings auf den 3. Mai verschoben. Deshalb konnten wir das Spiel noch nicht testen, wie eigentlich für diese Ausgabe angekündigt. Als Entschädigung gibt es einen neuen Screenshot. Zeigen Sie den bloß nicht Herrn Centaro!

Info: www.take2.de



Der Kampf zwischen rivalisierenden Banden beschäftigt die Polizei. Im Fall von Mafia sogar die nicht-virtuelle.

Medal of Honor: Team Assault

Ego-Shooter **Kennen Sie den schon?**

Zu *Medal of Honor: Allied Assault*, das wir in der vergangenen Ausgabe mit 86 Prozent auszeichneten, soll im Oktober die Zusatz-CD *Team Assault* erscheinen; mit zwei neuen Klassen (Sanitäter, Leutnant), russischen, italienischen und britischen Truppen, Level-Editoren, drei Einzel- und neun Mehrspielerkarten. Jetzt kommt der Witz: Bis heute steht noch nicht mal das Hauptspiel im Laden, weil sich die Veröffentlichung erneut verzögerte. Neuer Termin: 22. Februar. Wir drücken die Daumen, dass das Add-on den Haupttitel nicht noch überholt.

Info: www.electronic-arts.de

Außerdem

/// „Das glaubt uns keine Sau, aber wartet's ab und ihr werdet sehen ...", sagt Kult-Programmierer John Carmack über sein Projekt **Doom 3**. Das Spiel soll – untypisch für id Software – eine **ausgefeilte Story** bieten. Und rund 150.000 Polygone pro Spielszene, also das 15fache von *Q3*. /// **Deus Ex 2** erscheint laut neuesten Infos im **Frühling 2003**. ///

Ich mein' ja nur



chay' nuq (Wie? Was?)

„vay' nejlu'meH qechmey, De' DamaSbogh, nagh beQ." Dies ist nicht etwa die Textzeile eines rückwärts aufgenommenen Jeanette-Biedermann-Liedes mit versteckter, satanischer Botschaft. Nein, es heißt *„Suchtipps, Einstellungen, Bilder"* und steht zu lesen, sobald Sie bei der Suchmaschine Google unter www.google.de/preferences die Sprache auf *„Klingonisch"* stellen. Das ist ganz neu! Super. Hurra. Prima. Toll. Doch genug enthusiastisch jubiliert. Warum gibt's keine Einstellung *„Fränkisch"*, ihr Google-Primaten? Macht das mal! Aber ganz schnell, bitte! Dann wüsste ich endgültig, dass *„ia' gewalldich aN on'Na GladSCHn habbd"*. Das war fränk(el)isch und bedeutet: *„... dass ihr gewaltig einen an der Klatsche habt."*

Harald Fränkel

Incoming Forces

Action **E.T. ist stinksauer!**

Lange genug haben wir Außerirdische in Computerspielen gepiesackt. Im März schlägt der olle E.T. zurück. *Incoming Forces* ist der Nachfolger von *Incoming*. Diesmal schlüpfen Sie in die Rolle der Aliens und verteidigen in zehn Fahr- und Flugzeugen deren Heimatwelten.

Info: www.rage.co.uk



Verflixt und zugenäht! Der Jäger ist unserem Fadenkreuz ganz knapp entronnen.

Callsign Charlie

Action **Deer Hunter als Vorbild**

Full Metal Jacket, *Apocalypse Now*, *Platoon* und *Deer Hunter* (keine Panik, auch hier ist ein Film gemeint) waren Inspiration für den taktischen Vietnam-Shooter. Sie begleiten ab dem 2. Quartal 2003 eine Spezialeinheit, die Geiseln befreit und Sabotageanschläge durchführt.

Info: www.outsiderdevelopment.sk



Im schmucken Tarngewand geht's für Sie in den virtuellen Vietkong-Dschungel.



Ballern, bis der Bildschirm qualmt: In diesem Schiff (links) sind Sie bei Yager auf Achse und hinterlassen Verwüstung.

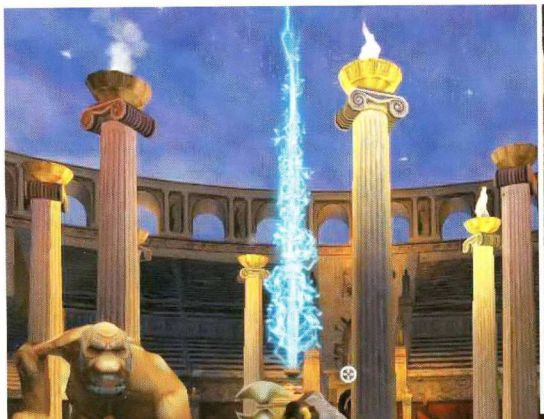
Alles schön bunt: In Bars treffen Sie viele Gesprächspartner.

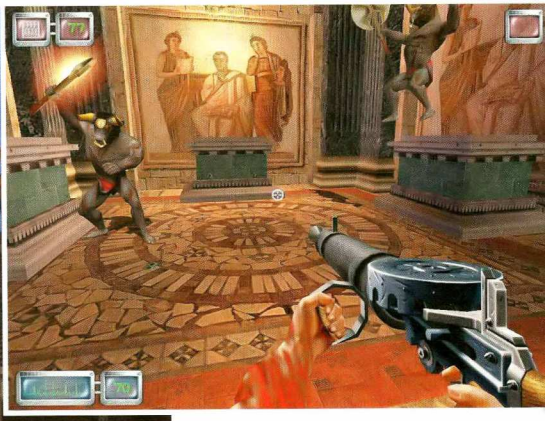
Yager

Action **Deutschländer-Würstchen**

Magnus Tide braucht Ihre Hilfe! Sie müssen in seine Rolle schlüpfen, damit er als Pilot beim storylastigen, deutschen Ballerspiel *Yager* überlebt. Er will in seiner futuristischen Welt für Frieden sorgen. Im Mai soll's auf der Xbox und im Oktober auf dem PC um die Wurst gehen.

Info: www.yager-development.de





(Detaillierte Oberflächenstrukturen² + fette Monster) x Wummen = Will Rock

Will Rock

Ego-Shooter **Buchhalter sucht einen neuen Job**

Endlich mal ein harter Mann: William Rock, ehemaliger Buchhalter, hat die Schnauze voll von seinem Leben, verlässt seine Frau und macht mal eben auf Schatzsucher. Mit einer Zeitmaschine reist er in die Vergangenheit: nach Griechen- und Russland sowie nach China. Es erwarten ihn zwölf Levels, in denen er mit einem Dutzend fetter Knarren Horden von Monstern plättet. Wann der Titel erscheint, ist noch offen.

Info: www.saber3d.com

Chrome

Action **Noch ein Männer-Po**

Ein weiterer Taktik-Shooter à la *Operation Flashpoint*, bei dem Sie aus der Sicht des Helden zocken oder ihm auf den Hintern starren: Sie verkörpern den Kopfgeldjäger Bolt Logan, der auf einem Planeten zwischen die Fronten zweier Firmen gerät. Ab wann? Noch unbekannt.

Info: http://chrome.techland.com.pl



Kopfgeldjäger Bolt Logan sieht ab und zu den Wald vor lauter Bäumen nicht.

Mobile Forces

Ego-Shooter **Neue Mitfahrzentrale**

Bei *Mobile Forces* ballern Sie sich ab dem 2. Quartal und dank der *Unreal*-Engine zu Fuß oder – falls Ihnen das zu anstrengend scheint – in diversen Vehikeln durch zwölf Levels. Im Mehrspielermodus darf einer steuern und der andere Löcher in die Gegner machen.

Info: www.rage.co.uk



Während ein Gefährte fährt, ballern Sie von der Ladefläche aus auf das andere Gefährt.

Außerdem

/// Die Macher von Evolva schrauben an einer spielerischen Fortsetzung von John Carpenters **Ding aus einer anderen Welt** (Erscheinungstermin: Ende 2002). /// Eine kleine Gruppe von Entwicklern will dem Amiga-Klassiker **Speedball** Mitte des Jahres einen Nachfolger spendieren. /// Bereits im März soll eine **Zusatz-CD** zum Taktik-Shooter **Ghost Recon** in den Läden stehen. /// Eine Firma namens Arush Entertainment möchte dem Rächer aller Babes im Oktober ein neues Abenteuer bescheren. Es heißt **Duke Nukem: Manhatten Project,** spielt sich aus der Verfolgerperspektive und hat mit *Duke Nukem Forever* nur den Hauptdarsteller gemein. /// Randy Pitchford gab bekannt, dass seine Firma Gearbox (*Counter-Strike: Condition Zero*) für Electronic Arts ein **James-Bond-Spiel** produziert. /// Take 2 bringt im März eine deutlich verbesserte Version von **Hidden & Dangerous** - Beiname **Deluxe**. ///

Ich mein' ja nur



Die Zukunft des Battle.Net?

Cheats und schlechte Verbindungsqualität verderben den Diablo-2-Zockern im geschlossenen Battle.Net den Spaß. Die Fans sind erbost und haben sogar eine Petition an Blizzard gestartet (http://petition.warfare2k.com). Gerne wird hier vergessen, dass die kostenlosen Leistungen des Online-Dienstes keineswegs mit dem Kauf des Spiels zugesichert wurden. Das geschlossene Battle.Net an sich verursacht enorme Kosten, die durch den einmaligen Kaufpreis nur für eine bestimmte Zeit gedeckt sind. Ein akzeptabler Schutz vor Cheatern ist ohne riesigen Aufwand nicht möglich. Wären Sie bereit, für ein gut funktionierendes geschlossenes Battle.Net eine monatliche Gebühr zu entrichten? Das wäre nämlich die einzige Möglichkeit, wie Blizzard diesen Service auf dem geforderten Niveau bieten könnte.

Alexander Geltenpoth

Age of Mythology

Echtzeitstrategie **Zorn der Götter**

Griechen, Ägypter und Nordmänner kämpfen in *Age of Mythology* um die Vorherrschaft. Jedes Volk verehrt einen von drei Göttern – bei den Griechen wären das Zeus, Poseidon oder Hades –, die nicht nur mit Wundern Gegner vernichten oder den eigenen Siedlungen helfen, sondern auch die sonstige Entwicklung des Volkes maßgeblich beeinflussen. Die Veröffentlichung ist laut Ensemble Studios jetzt im September geplant.

Info: www.ensemblestudios.com



Dunkle Rauchschwaden ziehen auf, als eine riesige Flammensäule die griechische Basis verwüstet.

Nachgefragt: Cultures 2

Funatics-Chef Thomas Friedmann gewährte uns ein Interview zu Cultures 2. Hier nur einige Auszüge, umfassender informieren wir Sie in der nächsten Ausgabe.



PC ACTION: Was ändert sich denn nun im Vergleich zum Vorgänger?

Thomas Friedmann: *Cultures 2* ist zwar im Kern sicherlich noch den Aufbaustrategiespielen zuzuordnen, durch seine Vielfalt bricht es jedoch aus den bekannten Genres weit aus und setzt ganz neue Akzente ... Wir haben in den Missionen viele kleine Untermissionen eingebaut. Manche davon sind sogar historisch angelehnt. So kann der Spieler beispielsweise Romeo und Julia glücklich machen, muss gegen die Mannen von Robin Hood bestehen, trifft auf Ali Baba und die 40 Räuber etc.

Info: www.cultures2.de

Außerdem

/// Bill Roper gab gegenüber einem koreanischen Spielemagazin bekannt, dass Blizzard die feste Absicht hat, einen Nachfolger zu **StarCraft** zu entwickeln. Derzeit hätten die beiden Projekte **World of Warcraft** und **Warcraft 3** jedoch Priorität. /// Bereits Ende März veröffentlicht Ubi Soft den Nachfolger zu **Warlords Battlecry**. Im Mittelpunkt des Fantasy-Echtzeitstrategiespiels steht die rollenspieltypische Entwicklung eines Helden. ///

Knight Shift

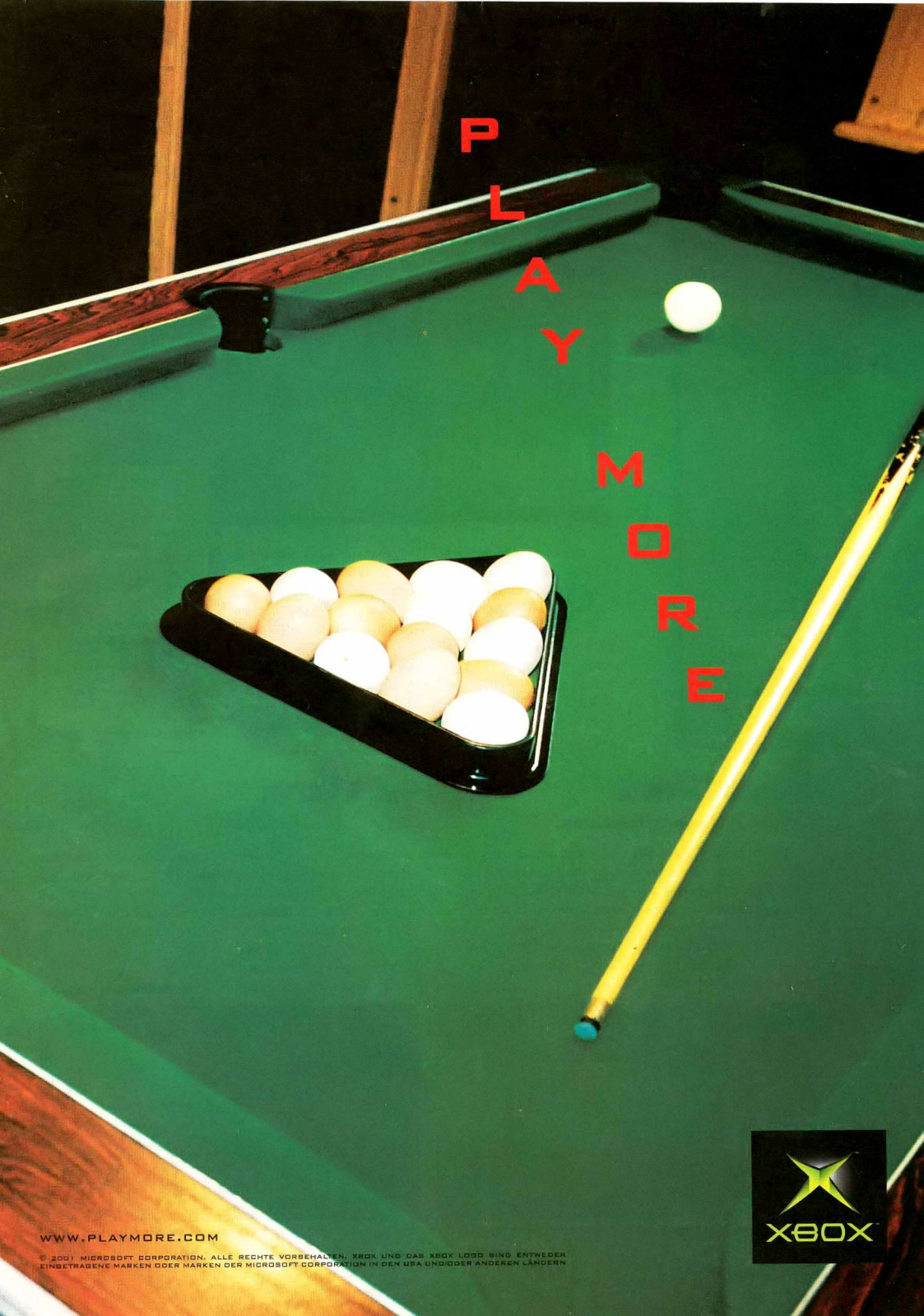
Echtzeitstrategie **Kuhhirten und Nachtwächter**

In einer mittelalterlichen Fantasy-Welt gilt es, mit einigen Rittern und Wächtern Siedlungen vor Hexen, Riesen und anderen Monstern zu schützen. Eine echte Herausforderung, denn bereits die zu bewachenden Kühe sollen sehr dämlich sein, um nicht zu sagen suizidgefährdet. Reality Pump (*Earth 2150*) setzt dafür die brandneue *Earth 3*-Engine ein, womit eine erstklassige Grafik garantiert ist. Das Spiel soll im 4. Quartal 2002 erscheinen.

Info: www.zuxxez.com



Eine verdiente Pause für die Wachmannschaft: So eingepfercht können die Rindviecher keinen Blödsinn machen.



WWW.PLAYMORE.COM

© 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

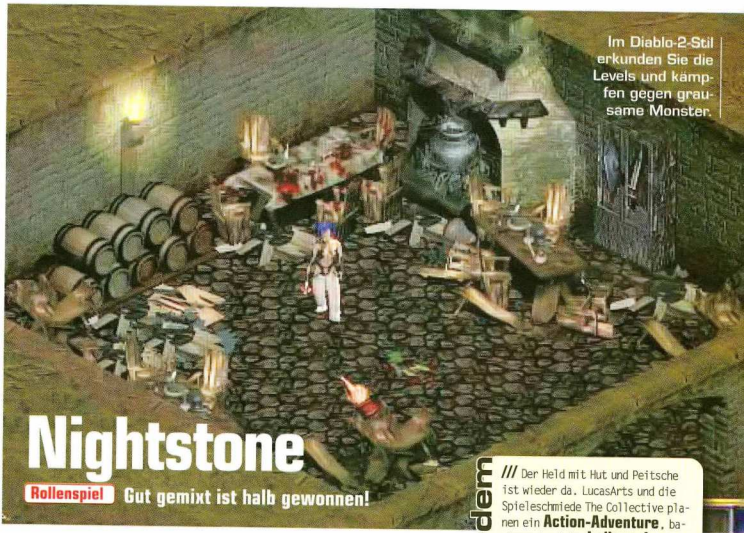
Ich mein' ja nur



Karnickeltippen

„Sagen Sie mal, Frau Bunke, wie schnell können Sie tippen?" „Eigentlich recht schnell, Herr Fränkel. Wieso?" „Schauen Sie doch mal auf http://typera.cjb.net". Gesagt, getan und schwerer Fehler. Schneller als ein Rammler sein Karnickelweibchen beglücken kann, soll ich hier diverse Wörter nachtippen. Resultat: 402 Buchstaben pro Minute. Mit stolzgeschwellter Brust schiele ich auf die Rangliste. Ähhh, Moment. Platz 102? Kann doch gar nicht sein. Also hämmere ich nochmal in die Tastatur. Nach ungefähr 23 Versuchen lösen sich langsam die Kuppen von meinen Fingern und ich bin trotzdem nicht Erstplatzierter. Frechheit. Und trotzdem gebe ich nicht auf, aber wieso eigentlich nicht? Weil wir Spieler stets die Besten sein wollen? Ich weiß es nicht, aber bevor ich mir weiterhin die Finger abwetze, teste ich lieber meine Reaktionsfähigkeit bei http://spikything.com/games/reaction. Macht auch viel mehr Spaß.

Tanja Bunke



Im Diablo-2-Stil erkunden Sie die Levels und kämpfen gegen grausame Monster.

Nightstone

Rollenspiel **Gut gemixt ist halb gewonnen!**

Mit *Nightstone*, einer Mischung aus Echtzeit-Rollenspiel, Strategie und Action-Adventure, möchte Virgin Interactive die Spielerschaft noch in diesem Quartal vor den Bildschirm locken. In 35 Levels lenken Sie drei Protagonisten durch Wälder, Höhlen, Burgen und Minen, schwingen Ihre Waffen wahlweise allein oder mit mehr als acht Mitspielern gegen über 25 Feindtypen und versuchen, das Land von seinem Joch zu befreien. Für kreative Köpfe bietet sich zusätzlich der integrierte Abenteuer-Editor an.

Info: www.virgininteractive.de

Außerdem

/// Der Held mit Hut und Peitsche ist wieder da. LucasArts und die Spieleschmiede The Collective planen ein **Action-Adventure**, basierend auf den **Indiana-Jones-Filmen**, für **Herbst 2002**. Mehr dazu unter www.lucasarts.com. ///
Die Veröffentlichung des Action-Rollenspiels **Arx Fatalis** aus dem Hause Fishtank Interactive wurde offiziell auf den 25.04.2002 **verschoben**. Weitere Informationen finden Sie unter www.fishtank-interactive.com. ///
Bioware überträgt **Infogrames** die weltweite Vermarktung des heiß erwarteten Rollenspiels **Neverwinter Nights**. Mehr erfahren Sie unter www.infogrames.de. ///

Icewind Dale 2

Rollenspiel **Bezaubernde Fortsetzung**

Die Schlacht im Eiswindtal geht in die zweite Runde: Black Isle und Virgin Interactive werkeln derzeit an einer Fortsetzung des bekannten Rollenspiels *Icewind Dale*, deren Veröffentlichung für den 28. Mai 2002 geplant ist. *Icewind Dale 2* bietet eine Vielzahl neuer Kampftechniken und Zaubersprüche, zusätzliche Charakterklassen wie Söldner, Riesentöter und Schreckensmeister sowie zwei neue Völker – die Drow und die Tieflinge.

Info: http://icewind2.blackisle.com



Im Mai kämpfen Sie erneut gegen Monsterscharen im Eiswindtal.

Jules Verne

Adventure **Ab zu den Fischen**

Modern Games und Cryo schicken Sie Anfang März auf die Spuren von Kapitän Nemo und der Nautilus. In der Rolle eines jungen Wissenschaftlers erkunden Sie die Innenräume des berühmten Unterseebootes und decken diverse düstere Geheimnisse auf. Das Adventure *Jules Verne* basiert auf der Romanvorlage *20.000 Meilen unter dem Meer* des gleichnamigen französischen Erfolgs-Autors.

Info: www.moderngames.com



Was geschah wirklich auf der Nautilus? Finden Sie es selbst heraus.

JUMP geht weiter >>

Jugend mit Perspektive



Kein Schulabschluss? Kein Ausbildungsplatz? Keine Arbeitsstelle?

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

Auch in diesem Jahr gibt es für Betriebe, die arbeitslose Jugendliche einstellen, Lohnkostenzuschüsse. Noch heute anklicken oder kostenfrei anrufen. Oder direkt zum Arbeitsamt.

Gratzfeld

Hotline 0 8000-100 001

Jetzt kann jeder zeigen, was in ihm steckt.

www.arbeit-fuer-junge.de

Die Internet-Adresse für Qualifizierung und Arbeit

Die Bundesregierung

EUROPÄISCHE GEMEINSCHAFT
Europäischer Sozialfonds

Bundesanstalt für Arbeit

Ich mein' ja nur



Mir stinkt's!

Pizzabringdienste sind schon 'ne feine Sache und auch in unserer Redaktion erfreuen sich die flinken Mafiatorten-Lieferanten seit jeher größter Beliebtheit. Egal, ob Pizza Capricciosa, Quattro Stagioni oder Funghi – geordert wird, was lecker und neuerdings auch teuer ist! Denn im Zuge der Euro-Umstellung hat sich zwar die Zahl auf meinem Gehaltsstreifen halbiert, die Pizza-Preise sind aber nahezu konstant geblieben! Ein Beispiel gefällig? Zahlte ich im Dezember für eine kleine und einfache Pizza Margherita noch faire fünf Mark, verlangt der mobile Pizzabäcker ab sofort v-i-e-r unglaubliche Euro – skandalös! Vermutlich ist das auch der Grund, warum Tischnachbarin Bunke mein Riechorgan nun beinahe täglich mit den gemeingefährlichen Ausdünstungen diverser Pilzgerichte malträtiert – deren Preise sind nämlich fatalerweise stabil geblieben.

Christian Sauerteig

Beam Breakers

Rennspiel **Futuristischer Action-Raser von Fishtank Interactive**



Da bis zu 600 Autos gleichzeitig unterwegs sind, ist das Vorankommen in Neo York nicht einfach.

Beam Breakers spielt im Jahr 2374 in Neo York, dem New York der Zukunft. Gefahren wird dann mangels Platz natürlich nicht mehr auf der Straße. Stattdessen fliegen die „Autos" durch die Straßenschluchten – der bekannte Kinofilm *Das fünfte Element* lässt grüßen. Als Mitglied einer Gang müssen Sie sich mit rivalisierenden Gruppierungen waghalsige Rennen liefern, bei denen der Unterlegene sein Auto und einen Teil seines Bezirks an den Sieger abtreten muss. Ziel des Spiels ist es, die Kontrolle über sämtliche Straßen zu gewinnen, was aufgrund immer stärkerer und brutalerer Gegner kein leichtes Unterfangen werden soll. Geplanter Erscheinungstermin ist der Frühsommer 2002.

Info: www.fishtankgames.de



F1 Racing Championship 2

Rennspiel **Irritationen um Nachfolger von F1 Racing Championship**

Seltsam: Anfang Februar verschwand plötzlich das für Ende des Jahres angekündigte *F1 Racing Championship 2* von Ubi Softs Releaseliste und zeitgleich wurden auch sämtliche Informationen zum heiß ersehnten Nachfolger der Rennspiel-Referenz von den Webseiten der französischen Softwareschmiede gelöscht. Niels Bogdan, PR-Manager von Ubi-Soft, durfte „zum jetzigen Zeitpunkt keinen Kommentar zu dem Vorfall" abgeben und konnte/wollte weder bestätigen noch dementieren, dass *F1 Racing Championship 2* doch noch irgendwann erscheint. In absehbarer Zeit soll es seitens Ubi Soft aber ein offizielles Statement dazu geben – wir halten Sie wie immer auf dem Laufenden.

Info: www.ubisoft.de



Ubi Softs PR-Manager Niels Bogdan: Darf oder kann er nichts sagen?

/// Im Oktober veröffentlicht **Wanadoo** mit **Pro Beach Soccer** die erste **Strandfußball**-Simulation für den PC. Bereits im Mai wollen die Franzosen alle Tennis-Fans mit **US Open Tennis** beglücken. /// **Ebenfalls** im **Mai** veröffentlicht Ubi Soft sein Tennisspiel **Davis Cup**. /// Unter www.electronic-arts.de kann seit kurzem ein **kostenloses Add-on** zur Eishockeysimulation NHL 2002 **heruntergeladen** werden. Die knapp 2MB große Erweiterung ersetzt das EA-Blades-Custom durch das All-Star-Team der **Deutschen Eishockey Liga** (DEL).

«WELCOME TO MY WORLD»

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



So fast du Tony Hawk noch nie erlebt!



Skate mit deinen Freunden im brandneuen Online-Modus.



Die neuesten Flatland-Tricks wie Casper, Primo und Handstand-Manual.

Komplett in Deutsch!

Empfohlen von:
skateboard
blond magazine

Demnächst auf PC CD-ROM!

Steig auf's Board eines Profi-Skaters. Mogle dich durch den Verkehr, weiche Fußgängern aus oder löse Naturkatastrophen aus, während du durch acht riesige belebte Level fetzt. Im dritten Teil des Skater-Hits kannst du neue Tricks lernen und deine Skatekünste online mit Freunden aus aller Welt messen. Willkommen in der Profiwelt.

Mit Songs von Alien Ant Farm, Motorhead und Ozomatli. Audio-CD zum Spiel überall im Tonträger-Handel erhältlich.

PC CD ROM

gearbox software

NEVERSOFT

ACTIVISION O2
SPORTS REVOLUTION

ACTIVISIONO2.COM

Tony Hawk's Pro Skater™ 3 © 1999 - 2001 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen. Activision 02, Tony Hawk's Pro Skater und Pro Skater sind Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwickelt von Gearbox. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Ich mein' ja nur



Stromausfall

Gerade als ich die Pointe in die Tastatur hacken wollte, machte es „Klick" und ein schwarzer Bildschirm grinste mich an. Ein Stromausfall im Großraum Nürnberg/Fürth hatte nicht nur meine geniale Kolumne, sondern auch die geistigen Ergüsse vieler Kollegen ins Datennirwana geschickt. Die Reaktionen reichten von verzweifelten Ausrufen und Kopfhämmern auf die Tastatur über wütendes Aufschreien mit anschließendem Würgen des Tischnachbarn bis hin zum „Oh nein, mein vierseitiger Artikel ist futsch"-Jammern. Seitdem leidet nahezu die gesamte Redaktion an einem ausgeprägten „Ich muss jetzt speichern"-Zwang und hat die Schnellspeicherfunktion des Textverarbeitungsprogramms auf eine Minute justiert. Und meine super Kolumne? Äh … vergessen. Aber sie war klasse und hatte irgendwie mit Geld, sexy Frauen und tollen Autos zu tun – glaub ich …

Benjamin Bezold



Das A-10 ist besser unter dem Namen Warzenschwein bekannt.



Im Formationsflug lassen diese beiden F-15 eine Gebirgskette hinter sich.

Lock On

Flugsimulation Luftüberlegenheit

Voraussichtlich im August dieses Jahres schickt Ubi Soft die heiß ersehnte Flugsimulation *Lock On: Modern Air Combat* ins Rennen um die Gunst der Hobby-Piloten. Dann dürfen Sie mit acht bekannten amerikanischen und russischen Jets, etwa der A-10, der F-15C oder der Mig-29, in die Lüfte steigen und in dynamisch generierten Missionen Ihr Können unter Beweis stellen. Ubi Soft hat bereits die offizielle Website online gestellt.

Info: www.lo-mac.com

Falcon V

Flugsimulation **Rosenkranz als Programmierhilfe**

Wenn das keine Erfolgsmeldung ist: Ab sofort steht Keith Rosenkranz den Entwicklern der Flugsimulation *Falcon V* mit Rat und Tat zur Seite. Rosenkranz ist ein ehemaliger F-16C-Kampfpilot der U.S. Air Force und Golfkriegsveteran. In Fachkreisen ist der Top-Gun-Absolvent durch sein Buch *Vipers in the Storm*, ein Tatsachenbericht über den Golfkrieg, bekannt. *Falcon V* ist die Fortsetzung des genialen *Falcon 4.0* aus dem Jahr 1999 und wird von G2 Interactive seit Mai vergangenen Jahres programmiert. Erste Screenshots sowie einen Veröffentlichungstermin gibt es noch nicht.

Info: www.g2interactive.com



Eine überragende Flugsimulation: Falcon 4.0.

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 03/2002
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Marcus Fasel aus Essen wurde unter allen Einsendungen gezogen. Wir gratulieren und wünschen viel Spaß mit dem Titel *Ghost Recon* von Ubi Soft.





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



Lob muss sein

Auf Murphys Gesetz kann man sich in der Regel verlassen. Dummheiten und Missgeschicke treten immer zum ungünstigsten Zeitpunkt auf, auch beim PC-Kauf. Vor eineinviertel Jahren musste ich mal wieder zuschlagen. Die alte Möhre war veraltet, für hardwarehungrige Actionspiele musste ein neuer Rechenknecht her. Sie kennen das ja. Die Wahl fiel auf einen Pavillon-PC von Hewlett Packard mit 1.100-MHz-AMD-Prozessor. Meine Spielewelt war wieder in Ordnung – bis vor vier Wochen der Bildschirm einfach schwarz blieb. Sämtliche Selbsthilfeversuche schlugen fehl und die Garantie war natürlich – Murphy! – gerade abgelaufen. Was also tun? Ohne große Hoffnung rief ich bei der Hotline von HP an und wurde aufs Angenehmste überrascht: Der Vor-Ort-Service holte den Rechner selbst ab, nach zwei Wochen erhielt ich ihn repariert zurück, mit ausgewechseltem Motherboard. Kosten? Keine! Ich ziehe meinen Hut, empfehle HP gerne weiter und glaube fortan wieder an das Gute im Menschen.

Christian Bigge



Dumm gelaufen: Gegen die Schwertkämpferin hat dieser arme Kobold keine Chance.

Shadowbane

Online-Rollenspiel **Was lange währt ...**

Gibt's jetzt was auf die Mütze für *Dark Age of Camelot*? Dieses Ziel verfolgt jedenfalls Swing mit *Shadowbane*, dessen dritte Beta-Phase in Kürze beendet wird. Ab Mai sollen sich dann auf deutschen Servern Tausende von Zwergen, Halbelfen und Zentauren prügeln oder verbünden, insgesamt bietet der Rolli zehn Rassen, 14 Spezialklassen und 28 Spezialisierungs-Disziplinen zur Charakterentwicklung. Mächtige Gilden können sogar ganze Städte kontrollieren und Königreiche gründen, selbst Belagerungen sind möglich. Die Story: Vom Krieg zwischen Menschen und Elfen hat der Gott „Allvater" genug und haut einfach ab. Praktisch, denn ab sofort kann in *Shadowbane* niemand mehr sterben, jedenfalls nicht endgültig. Damit's auf Dauer nicht langweilig wird, sorgen Feature-Charaktere für etliche Quests. Der englische Fantasy-Autor Graham Rhodes strickt zudem fortlaufend an Handlungssträngen.

Info: http://shadowbane.swing-games.de

Neocron

Online-Rollenspiel **Auf die harte Tour**

Entwickler Reakktor und CDV beschreiben ihr Cyberpunk-Rollenspiel als „ehrlich, hart und direkt", also genau das Richtige für Actionfans. Schließlich können Sie in *Neocron*, dessen zweite Beta-Phase bereits abgeschlossen ist, in riesigen Arenen sogar Deathmatches austragen. Okay, die üblichen Klassen, Quests und Story-Verwicklungen gibt's natürlich auch. Ab Mai wird CDV das Spiel zum Vollpreis anbieten, anschließend wird eine Gebühr von etwa zehn Euro pro Monat fällig. Waffen nachladen!

Info: www.cdv-neocron.de



Auf Sie, Luke! Ach nee, falscher Film ... Egal, denn auch hier dürfen Sie wild mit Laserschwertern herumfuchteln.

Shattered Galaxy

Online-Strategiespiel **Besser als StarCraft?**

Bis zu 30 Spieler pro Karte kämpfen hier gegen Computer-Aliens oder gegeneinander um die Vorherrschaft im All. Die Fähigkeiten Ihres Kriegshelden bestimmen Anzahl und technische Ausstattung Ihrer bis zu 48 Einheiten, klassischen Basis-Aufbau gibt's nicht, dafür aber Energieressourcen. 14 Tage dürfen Sie kostenlos zocken, danach wird ein monatlicher Betrag von fünf Dollar fällig.

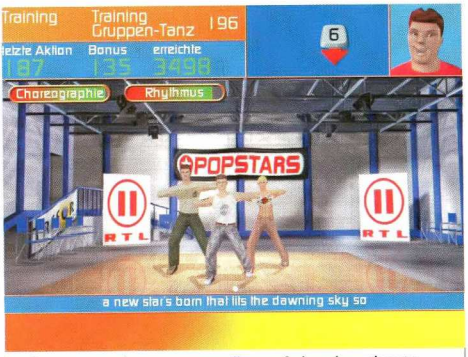
Info: www.shatteredgalaxy.com



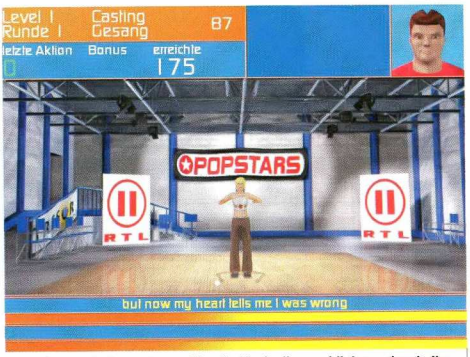
Riesige Spielkarten und ständige kleinere Scharmützel sorgen hier für Abwechslung.

Außerdem

/// Abgefahrener geht's kaum: Unter **http://statbuilder.voidptr.com** können sich Rollenspieler von ihrer Sucht kurieren. Neugierig? /// Auch Microsoft spendierte **Dungeon Siege** unter www.microsoft.com/games/dungeonsiege eine eigene **Webseite**. /// Ratefüchse können unter **www.tisquiz.de** jede Woche Geldpreise in Höhe von **2.800 Euro** abräumen. ///



Im Gruppentanz kommt es vor allem auf eine abgestimmte Choreografie an. Achten Sie also auf die Nummernanzeige.



Im richtigen Takt müssen Sie die Liedzeilen anklicken, damit Ihr Protagonist auch fehlerfrei sein Ständchen bringen kann.

Popstars – deine Chance

Geschicklichkeit **Tanzen Sie so schräg wie Indira und punkten Sie bei der Jury**

Wer es beim *Popstars*-Vorjaulen nicht gepackt hat, kann jetzt virtuell eine große Nummer werden. In zehn Levels behaupten Sie sich allein gegen drei andere Mitspieler am heimatlichen Rechner oder gegen bis zu neun anderen Teilnehmern online im Sing- und Tanzwettbewerb. Neben 15 Videos aus der RTL-II-Serie lauschen Sie den Musikstücken von Bro'Sis und den No Angels. Das von der Spieleschmiede Blackstar veröffentlichte Geschicklichkeitstraining für Möchtegernstars ist ab sofort im Laden erhältlich. Unser Rat: Warten Sie den Test in der nächsten Ausgabe ab, ehe Sie zuschlagen.

Info: www.black-star.de

„Domina Ludens" – Das Zockerweibchen

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



Name: Christina Mentze

Beruf: eb|N1cKy

Alter: 17 Jahre

Nickname: Evilbing

E-Mail: –

Homepage: www.evilbing.de

Lieblingsgenre: Ego-Shooter

Lieblingsspiel: Beben 3 Arena

Seit wann ich spiele: Seit 2 Jahren

Statement: *Beben 3* ist einfach eines der besten Spiele, die es gibt. *Counter-Strike* spiele ich nur zur Abwechslung. Und die etlichen anderen Spiele finde ich auch nicht so prickelnd. Bei *Beben 3* gibt es jedes Mal Adrenalin pur. Würde gerne meinen Bruder qb\cylorijin`eC grüßen! Er gilt als einer der besten Berliner Turnierspieler in *Beben 3*. [Hey, das hier ist kein Gruß-Forum! Aber gut, ausnahmsweise. Weil du so ein schönes T-Shirt anhast ... /Anm. d. Red.]

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



Ab in die Lüfte
Was gibt es Schöneres, als mit einem Kampfhelikopter durch die Lüfte zu preschen und seinen Gegnern einen heißen Hintern zu bescheren? Okay, Beischlaf – aber das zählt nicht [sagt Frau Bunke/Anm. von hfr].



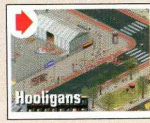
Ab in die Zukunft
Bevölkern, Kriege führen, weiterentwickeln. Bevölkern, Kriege führen, weiterentwickeln. Bevölkern, Kriege führen, weiterentwickeln. Und das von 4000 v. Chr. bis ins Jahr 2050. Klingt öde, macht aber tierisch Spaß!



Ab in die Pampa
Abwechslungsreicher Ego-Shooter? Nicht wirklich. Unwerfende Grafiken? Eigentlich auch nicht. Aber eins mit Sicherheit: Soooooooooooo viele Waffen, dass man gar nicht weiß, womit man zuerst schießen soll.



Ab ins All
Hilfe, die Aliens sind da – mal wieder. Und weil die Burschen mal wieder die Erde übernehmen wollen, müssen Sie mal wieder den Helden spielen. Fazit: Mal wieder eine öde Story. Die Grafik rockt jedoch – mal wieder.



Ab ins Krankenhaus
Getreu der Devise „Heute gibt's auf die Glocke mit Schmackes", ziehen Sie mit Ihrer Schlägertruppe umher und prügeln die gegnerischen Fußballanhänger. Kandidat für das Buch „Spiele, die die Welt nicht braucht".

Ich mein' ja nur



Mehr als nur ein Spiel

Der Beweis ist erbracht: Manche Menschen können wirklich nicht zwischen einem Computerspiel und der Realität unterscheiden. Dramatisch, wenn es Personen wie Roberto Centaro, der Präsident der polizeilichen Anti-Mafia-Abteilung von Italien, sind. Der hat nämlich einen Werbespruch für das Spiel Mafia gelesen („Anleitung für Möchtegern-Mafiosi") und will den Verkauf von Mafia verbieten (siehe Seite 13). Da passt es ins Bild, dass laut Fachzeitschrift Auto, Motor, Sport amerikanische Fahrlehrer fordern, Rennspiele mit Plaketten auszuzeichnen: „S" für sicheres Fahren unter Beachtung aller Verkehrsregeln und „D" für „Dangerous Driving", also rücksichtsloses Fahren. Ich fordere zusätzlich noch ein „L" für langweiliges Scheißspiel. Oh Mann ...

Joachim Hesse



Agent B.J. Blaskowicz im Verkaufsschlager Return to Castle Wolfenstein.

Activision kauft Gray Matter

Wolfenstein-Entwickler unterschreiben Vertrag bei Activision

Nach vier Wochen allein in Deutschland über 100.000 an den Handel verkaufte Exemplare von *Return to Castle Wolfenstein:* Mit ein Grund für Activision, den Top-Entwickler Gray Matter aus Los Angeles stärker an das eigene Unternehmen zu binden. Für 3,2 Millionen Dollar in Aktien erwarb der Publisher die noch nicht übernommenen 60 Prozent des Unternehmens. Alle wichtigen Gray-Matter-Mitarbeiter haben zudem Langzeit-Arbeitsverträge unterschrieben, die ein Abwandern zu andern Unternehmen verhindern sollen.

Info: www.activision.de

Interplay im Umbruch

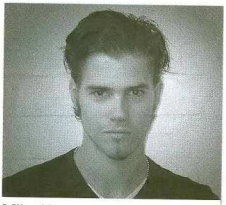
Titus übernimmt Aktienmehrheit des Publishers

Publisher Titus hat die Aktienmehrheit von Interplay (*Fallout*) übernommen. Die Franzosen stockten ihr Aktienpaket von 34 auf 51,52 Prozent auf. Gleichzeitig musste Geschäftsführer und Gründungsmitglied Brian Fargo Interplay verlassen. „Auf das aktuelle Line-up hat das grundsätzlich keine Auswirkungen", so Mike Hesse, Pressesprecher der Titus-Tochter Virgin, die für Deutschland ohnehin seit Jahren Interplay-Produkte vertreibt. *„Icewind Dale 2* kommt beispielsweise wie geplant über uns heraus." Unangenehmer könnte sich die Tatsache entwickeln, dass Entwickler Bioware jüngst die Veröffentlichungsrechte für den Top-Titel *Neverwinter Nights* von Interplay zu Infogrames verschoben hat. Laut Hesse verhandeln Interplay und Bioware aber gerade über zukünftige Titel.

Info: www.vid.de

Außerdem

/// Grafikkarten-Spezialist **Elsa** steht vor der Pleite: Das Aachener Unternehmen kann voraussichtlich seine Kredite nicht mehr tilgen. /// Das *Rune Gold Pack* wurde am 31. Januar von der **BPjS** indiziert. /// Die Wirtschaftssimulation **Die Gilde** hat den Publisher gewechselt: Statt Infogrames verlegt jetzt JoWood das Spiel. Aktuelles Erscheinungsdatum: 1. März. ///



Mike Hesse von Virgin Interactive Deutschland.

Jahresbilanz 2001

Deutsche Fachpresse auf dem Statistik-Prüfstand

Die Hamburger Agentur Weikert & Nürnberg hat die deutsche Fachpresse des vergangenen Jahres in Bezug auf Spielspaß-Einschätzungen, Umfang der Berichterstattung und Anzeigen ausgewertet. Heraus kam Folgendes: Am durchschnittlich höchsten bewertet wurde *Operation Flashpoint* mit 90,3 %. Dicht dahinter: *Commandos 2* mit 89,23 % und *Black & White* mit 88,2 %. *Black & White* belegte zudem mit mehr als 207 Seiten den ersten Platz in Sachen umfangreichste Berichterstattung. Danach kommen *Commandos 2* und *Desperados*. Mit Werbeanzeigen lag *Commandos 2* mit 42 Anzeigenseiten vorn, gefolgt von *Tropico* (19 Seiten) und *Aquanox* (16 Seiten).

Info: www.gamepress.de



News

Die Gamepress Report Jahresbilanz 2001:

GRAN TURISMO 3 PR-HIGHLIGHT DES JAHRES 2001

Neue Statistiken auf Gamepress.de


WENN ICH EIN VORSPIEL GEWOLLT HÄTTE, DANN HÄTTE ICH ES GESAGT.
NEW
DIMENSION
AXE
THE AXE EFFECT
TRY THIS AT HOME:
WWW.AXE.DE

Unschlagbares Trio

Budgetspiele **Spielesammlung von Microsoft**

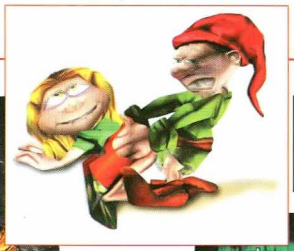
Action nonstop für wenig Geld verspricht das *Action Pack* des Softwareriesen Microsoft. Neben der spannenden Weltraumsimulation *Starlancer* und der Konsolenumsetzung *Metal Gear Solid* erwerben Sie für rund 35 Euro die geniale Actionflugsimulation *Crimson Skies*. Dort



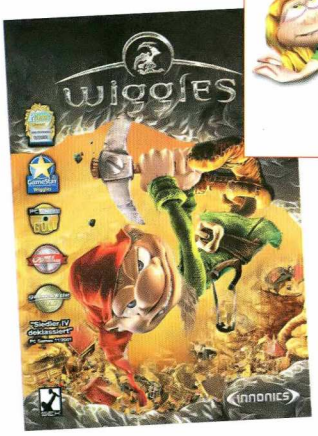
Das Action Pack verschlägt Sie in die Vergangenheit, Gegenwart und die Zukunft.

verschlägt es Sie als tollkühner Pilot Nathan Zachary in ein fiktives Amerika der 30er-Jahre, wo Sie über den Bergen Hollywoods und in den Häuserschluchten Manhattans heiße Luftkämpfe erleben. Zwar hat das Spiel bereits gut 15 Monate auf dem Buckel, Grafik, Sound und vor allem der Spielspaß rangieren jedoch weiterhin auf höchstem Niveau.

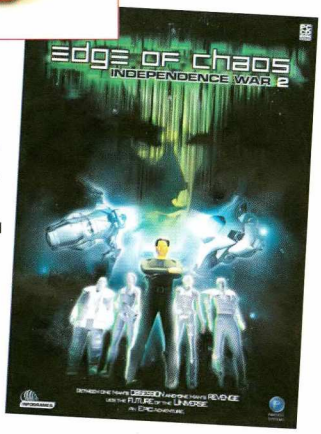
Info: www.microsoft.com/games



Praktisch: Häufiger Sex stellt nicht nur den Nachwuchs sicher, sondern erhöht obendrein die Zufriedenheit Ihrer Zwerge.



Zwei Spiele, die unterschiedlicher kaum sein könnten: Wiggles und I-War 2.



Billiger wiggeln

Budgetspiele **Spar-Zwerge**

So schnell kann's gehen. Gerade vier Ausgaben ist es her, dass wir Infogrames' Aufbaustrategiespektakel *Wiggles* mit Lob überschüttet haben und schon liegt das knuffige Zwergenspiel auf dem Wühltisch. 15 Euro verlangt Infogrames für den Genrekönig, der sich dank seines innovativen Spielprinzips und des entwaffnenden Humors deutlich von der Konkurrenz, etwa *Die Siedler 4* oder *Die Völker 2*, abhebt. Ebenfalls reduziert wurde der Preis für die actiongeladene Weltraumsimulation *I-War 2: Edge of Chaos*, in der Sie die Mörder Ihres Vaters quer durch die Galaxie jagen. Mit 20 Euro sind Sie dabei.

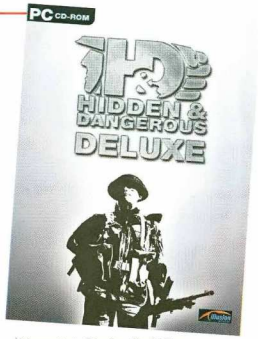
Info: www.infogrames.de

Schöner Schleichen

Budgetspiele **Hidden & Dangerous als Deluxe-Ausgabe**

Nur noch wenige Monate, dann hat das Warten ein Ende: *Hidden & Dangerous 2* kommt in die Läden. Um Ihnen die Wartezeit bis dahin ein wenig zu versüßen, legt Take 2 im März den erfolgreichen Vorgänger mit dem Zusatz „Deluxe" neu auf. Vor allem in grafischer Hinsicht wurde der Titel im Vergleich zum 1999 erschienenen Shooter aufpoliert. So sorgen nun Environmental- und Bump-Mapping sowie in Echtzeit berechnete Schatten und Lichtquellen für eine schöneren Grafik. Ebenfalls in der rund 20 Euro teuren Box enthalten: Das Add-on *Fight for Freedom* sowie ein Editor zum Erstellen eigener Missionen.

Info: www.take2.de



Versetzt Sie in die Wirren des Zweiten Weltkriegs: Hidden & Dangerous.

AKTUELLE BUDGETTITEL

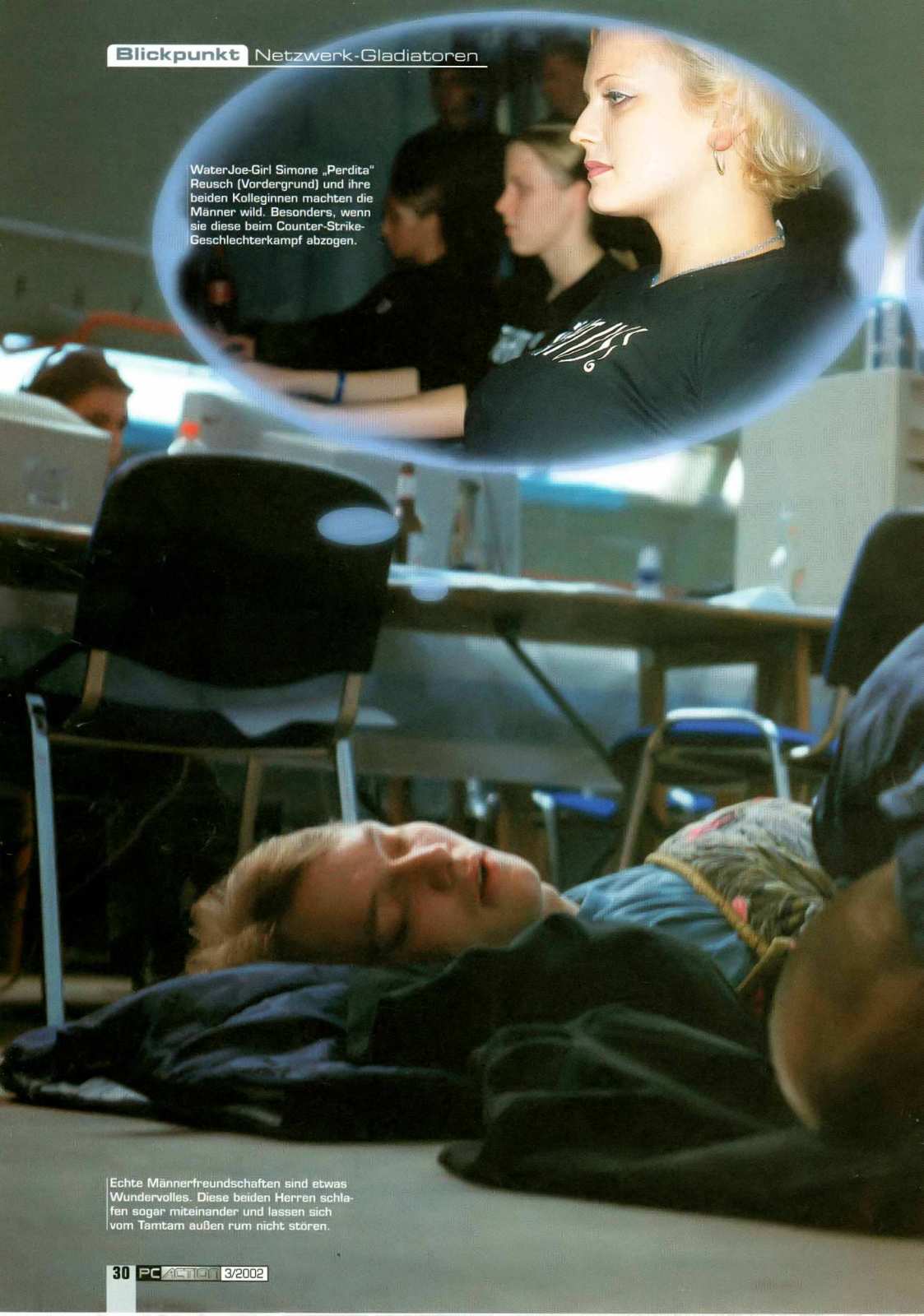
Titel	Genre	Hersteller	Budget-Wertung	Preis
Aquanox	Action	Fishtank	87%	€ 25,-
Creatures Gold	Simulation	bhv Software	75%	€ 20,-
Crimson Skies	Action	Microsoft	85%	€ 35,-
Cultures Gold	Aufbaustrategie	THQ	80%	€ 15,-
Elite Force Double Pack	Action	Activision	81%	€ 26,-
Evil Dead	Action	THQ	66%	€ 10,-
Hidden & Dangerous Deluxe	Action	Take 2	72%	€ 20,-
I-War 2: Edge of Chaos	Action	Infogrames	80%	€ 20,-
Metal Gear Solid	Action	Microsoft	74%	€ 35,-
Rayman 2	Jump & Run	ak tronic	81%	€ 10,-
Siege of Avalon Collection Vol. 1	Rollenspiel	Blackstar	56%	€ 20,-
Starlancer	Action	Microsoft	77%	€ 35,-
Space Tripper	Action	Hemming	81%	€ 15,-
Tribes 2	Action	Vivendi	81%	€ 15,-
Wiggles	Aufbaustrategie	Infogrames	90%	€ 15,-

NICHTS IST, WIE ES SCHEINT...



13TH STREET
THE ACTION & SUSPENSE CHANNEL

... in der 13TH STREET, der gefährlichsten Adresse im Fernsehen - auf Premiere World
www.13thstreet.de



WaterJoe-Girl Simone „Perdita" Reusch (Vordergrund) und ihre beiden Kolleginnen machten die Männer wild. Besonders, wenn sie diese beim Counter-Strike-Geschlechterkampf abzogen.

Echte Männerfreundschaften sind etwas Wundervolles. Diese beiden Herren schlafen sogar miteinander und lassen sich vom Tamtam außen rum nicht stören.



Valerie Opitz (links) und Angela Bienert (rechts) verliehen die Preise. Entschuldigung, dass die Kamera bei der Aufnahme verrutscht ist. Von vorn gibt's die Madels auf Seite 111.

Männer-Träume

Wenn junge Männer mit Begeisterung zu einer Party gehen, bei der auf 95 Herren maximal fünf Damen kommen (Klofrau eingerechnet), müssen sie nicht unbedingt andersrum sein. Wir waren diesem Phänomen auf der Spur. Es nennt sich LAN-Party.

Freitag, 18. Januar, 14.30 Uhr. Der Parkplatz vor dem mausgrauen Betonklotz in Rheinberg nahe Duisburg füllt sich. Gerade noch kann der Verfasser dieser Zeilen einen rettenden Schritt zur Seite tun, als ein Toyota Corolla und ein Ford Focus aus Österreich heranpreschen. Nein, es handelt sich nicht um einen Mordanschlag. Die Jungs haben es eilig, wollen wie rund 2.000 andere Computerspieler schnellstmöglich zu einer der größten Netzwerk-Partys, die Deutschland je gesehen hat – zum Finale der World Wide Championship of LAN-Gaming, kurz WWCL. Dummerweise dürfen sie noch nicht in die Halle. Die Szenerie vor dem Eingang gleicht einem Belagerungszustand, so etwas kennt man normalerweise vom Winterschlussverkauf: Zahlreiche Augenpaare starren erwartungsfroh durch die Glastüren. Allerdings gehören die nicht nahkampferprobten Hausfrauen, sondern fast ausschließlich jungen Männern. Diese wollen auch keine Socken. Sie wollen zocken.

„Scheiße, Scheiße, Scheiße!"

Im Inneren herrscht hektische Betriebsamkeit. Es ist 15.15 Uhr. Rund 100 Helfer geben dem 11.000 Quadratmeter großen Messezentrum Niederrhein den letzten Schliff. „Jeder, der ein blaues Funkgerät hat – sofort zum Infopoint", tönt es blechern aus den Lautsprechern. Sieben Kilometer Glasfaserkabel sind verlegt. Das Layer-3-Netzwerk im Wert von 1,5 Millionen Euro ist bereit, verkündet Kai Horlbeck, der für die Technik verantwortlich ist. Obwohl nur noch Kleinigkeiten zu erledigen sind, steht das Organisationsteam unter Strom. Das Wort „Scheiße" fällt wahrscheinlich öfter als an jedem anderen Ort dieser Welt. Kurz nach 16 Uhr scheint die Lage im Griff. „Sind wir so weit?", brüllt ein Helfer ein letztes Mal



Ein Rechenzentrum der NASA? Nein, im Messezentrum Niederrhein frönten rund 2.000 Zocker ihrem Hobby.



Monitor für Angeber? Im Immersion Square fühlte sich Counter-Strike nahezu echt an – dank des realistischen 3D-Effekts.

und erhält als Zeichen den nach oben gerichteten Daumen von den obersten Verantwortlichen. „Jaaaaaaaaaaa!", mit diesem Schlachtruf scheint sich der Mann an der Tür noch einmal Mut machen zu wollen. Er gibt das Signal, die Pforten zum Foyer zu öffnen. Ein Zocker nach dem anderen schleppt seine Ausrüstung herein. Binnen weniger Stunden sind die Rechner von vielen Hundert Spielefans aus Deutschland, Österreich und der Schweiz vernetzt. Ab sofort sorgen flackernde Monitore für ein gespenstisches Halblicht. Stimmengemurmel.

Schüchternheit in Tüten

Zur Eröffnungsfeier treten mit Valerie Opitz und Angela Bienert aus Köln zwei Promo-Mädels auf. Sie sollen die Favoriten des WWCL-Turniers entkleiden und mit T-Shirts versorgen. Unsere beiden Damen haben es nicht leicht: Als einige potenzielle „Opfer" merken, was ihnen blüht, wollen sie erst gar nicht auf die Bühne, vor eine grölende Menge. Der eine oder andere Adonis wird von einem grinsenden Kumpel gewaltsam nach oben geschoben. Aus der Musikanlage dröhnt das Lied „Sex Bomb" von Tom Jones. Manche Netzwerk-Gladiatoren ziehen sich schnell selbst um, damit sie den zarten Frauenhänden entgehen. Kurz: Die Luft ist förmlich mit Schüchternheit geschwängert – fast könnte man sie einfangen, in Tüten packen und als Verhütungsmittel verkaufen.

Frag mal den Boss!

Während und nach der Netzwerk-Party gab es einiges an Kritik. Berechtigt? Wir hakten bei Michael A. Wegner, Geschäftsführer des Veranstalters PlanetLAN, nach.

PC ACTION Wart ihr weitgehend zufrieden?

Wegner: Es sind viele Punkte nicht so gelaufen, wie sie sollten. Dazu zählt unter anderem der Mangel an Gameservern und die nicht optimale Bühnenshow, aber auch das schwache Catering. Das Netzwerk, der Strom sowie die Temperatur in der Location – trotz der Jahreszeit – stimmten als Grundbausteine allerdings. Maßstäbe hat auch die Coverage-Area gesetzt.

PC ACTION Denkst du, dass das Bild der Unzufriedenheit durch Raubkopierer verzerrt wurde, weil diese schlechte Stimmung verbreiteten? Denen hat es sicher nicht gepasst, dass ihr den Austausch von Warez richtigerweise und konsequent unterbunden habt.

Wegner: Irgendwann muss ein Anfang gesetzt werden, bevor diese Problematik zum Stolperstein für die Entwicklung der LAN-Partys wird. Wer sich als Veranstalter für die Ausrichtung von WWCL-Turnieren entscheidet, bekennt sich klar zum elektronischen Sport. Bei den WWCL-Finals wollten wir einen Schritt weitergehen und haben aktiv versucht, den Austausch von Warez zu verhindern, was auch erfolgreich war. Dieses Vorgehen stieß bei dem einen oder anderen Teilnehmer auf Unmut, was sich deutlich in manchen Kritiken niederschlägt.

PC ACTION Was sagst du zur Kritik, dass die fehlende Internet-Anbindung auch die ehrlichen Zocker getroffen hat? Sie konnten beispielsweise keine Treiber oder das Tool GameSpy herunterladen.

Wegner: Es gab einen Public-FTP-Server unter ftp.intranet.lan, von dem man sich alle Treiber, Updates und auch Clients wie GameSpy runterladen konnte. Wer einen speziellen Treiber brauchte, konnte sich an die Orgas wenden, ihn sich herunterladen und auf dem Public-FTP zur Verfügung stellen lassen. Da der Internetsponsor kurzfristig abgesprungen ist, war eine bandbreitentechnisch akzeptable Vollanbindung der Teilnehmer leider nicht möglich.

PC ACTION Hast du eine Idee, wie man den Leuten klar macht, dass man ihr Hobby und den professionellen E-Sport nur voranbringt, wenn der Austausch von Raubkopien unterbunden wird?

Wegner: Es gibt sicherlich keine pauschale Lösung, aber eines ist deutlich festzustellen: Bei zwei Events, die sich selbst bis auf den Pizzadienst gleichen, bekommt derjenige

Kampf der Geschlechter

Am Samstag steht das Rahmenprogramm. Ewa Zieniewicz von *GIGA Games* kommentiert das Geschehen an einer Luftkissenwand. Zocker sollen sich, gekleidet in genoppte Strampelhosen, möglichst spektakulär dagegenwerfen. Genau genommen handelt es sich bei den Klamotten um Klettanzüge, mit deren Hilfe die Aushilfs-Stuntmen förmlich an der Hüpfburg für Erwachsene kleben bleiben. Könner gern auch mal kopfüber. Im Foyer tobt unterdessen der Kampf der Geschlechter: Mutige Männer dürfen die WaterJoe-Girls zu einem Duell in *Counter-Strike* herausfordern. Simone Reusch aus Düsseldorf, Nadine Spindler und Dorothee Adams (beide Mönchengladbach) sind gewissermaßen von einem Getränkehersteller bezahlte Söldnerinnen und treten zu Werbezwecken regelmäßig bei LANs auf. Dabei stopfen Perdita, Lea und Teufelchen so manchem Großmaul das Großmaul. „Wir haben wie immer etwa 70 bis 80 Prozent der Matches gewonnen", zieht Nadine nach etlichen Stunden harter Arbeit schmunzelnd ihr Resümee.

Morpheus go home!

Apropos WaterJoe: Das Getränk erreicht in Diskotheken und bei LAN-Partys mittlerweile so etwas wie Kultstatus. Es handelt sich um kohlensäurefreies Mineralwasser mit Koffein. Ursprünglich kam es in der New Yorker Börse zum Einsatz, weil dort andere Energydrinks nicht erlaubt sind, erklärt uns ein WWCL-Orga. Netzwerk-Freaks kommt das „Wasser mit Kick" wie gerufen. Wahrscheinlich würden sie es sich am liebsten mittels Tropf direkt in die Blutbahn jagen lassen – denn schlafen will hier keiner. Trotzdem: Irgendwann rafft es jeden dahin. Viele schaffen es nicht einmal mehr in die abgedunkelten Separees und ihre Schlafsäcke. Sie treffen Schnarch-Gott Morpheus auf der Tastatur, unter oder neben dem Tisch – oder auf einer der Entspannungsliegen, die die Firma Brainlight bereitgestellt hat. Dort jagen futuristische Brillen kurze Lichtblitze in die Augen. Dazu beschreibt eine Männer- oder Frauenstimme über Kopfhörer Ruhe spendende Szenarien à la „Ein Tag am Strand". So etwas nennt sich wohl autogenes Training. Richtig lustig wird's am Ende: „Nehmen Sie jetzt den Kopfhörer ab – falls Sie nicht eingeschlafen sind." Ach was! Wer's härter mag, kann sich übrigens eine Massage verpassen lassen, wobei die Liegen



Vor der großen Finalrunde präsentierten die favorisierten LAN-Gladiatoren ihre Adonis-Körper. Mehr oder weniger freiwillig.

mehr Zulauf, der den Austausch von Daten duldet. Somit haben LAN-Party-Veranstalter Angst, dass ein aktives Vorgehen gegen so genannte Leecher die Anmeldezahlen negativ beeinflussen könnte. Hier wäre ein engagierter Support durch die Spiele-Publisher dringend notwendig, um diesen Pionieren den nötigen Rückhalt zu geben.

PC ACTION Die Teilnehmer der Begleitveranstaltung des Circus Infernus Maximus sahen sich im Vergleich zu den WWCL-Finalisten im Nachteil. So wurden unter anderem die Turniere der CI-MAX zwischendurch unterbrochen und der *Counter-Strike*-Wettbewerb anschließend wegen Zeitmangels von 128 auf 64 Clans reduziert ...

Wegner: Die massiven Zeitverzögerungen kamen unter anderem durch Probleme mit dem LANsurfer-System sowie durch den Mangel an Gameservern zustande. Man hatte mit mehr Gameservern von Spielern und von der WWCL gerechnet. Leider wurden vor der LAN kurzfristig mehrere WWCL-Turnierserver anderweitig verplant, so dass sämtliche vorhandene WWCL-Turnierserver nur für die WWCL genutzt werden konnten.

PC ACTION Wie kann es passieren, dass die für das Essen zuständige Firma am Samstag die Preise erhöht – angeblich, weil zu wenig Kleingeld zur Verfügung stand?

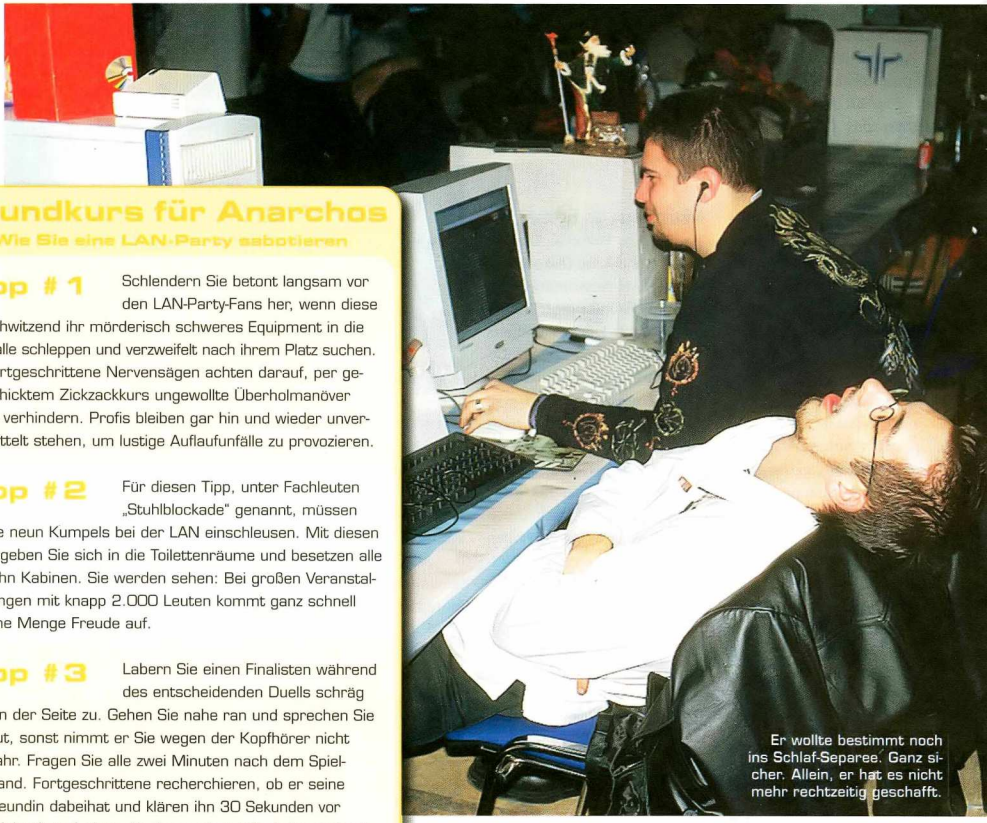
Wegner: Der Catering-Service Zockerfood.de hat sich leider wenige Tage kurz vor dem Event gegen unseren Willen eingekauft und sich weder an die Preisabsprachen gehalten, die vertraglich mit dem eigentlichen Hallen-Caterer getroffen waren, noch vom Geschmack her akzeptable Speisen geliefert, wie man am internen Forum erkennen konnte. Ob der Wechselgeldmangel geplant war, möchte ich niemandem unterstellen. Dem Ruf von Zockerfood.de hat dieses Vorgehen jedenfalls nicht geholfen – viele Gäste setzten die ersten beiden Buchstaben des Alphabets vor den Namen des Caterers.



Will Netzwerk-Partys in Deutschland zu sportlichen, professionellen Großereignissen machen: Michael A. Wegner, Geschäftsführer von PlanetLAN.

PC ACTION Ihr habt sicher einiges aus dem ersten WWCL-Finale gelernt. Was plant ihr, um auch den Kritikern bei der zweiten Veranstaltung im August eine tolle Show zu bieten?

Wegner: Das verraten wir natürlich noch nicht. Fest steht jedoch: Wir lernen aus den gemachten Fehlern und nutzen die lange Planungsphase, um eine perfekte Show zu liefern.



Er wollte bestimmt noch ins Schlaf-Separee. Ganz sicher. Allein, er hat es nicht mehr rechtzeitig geschafft.

Grundkurs für Anarchos

Wie Sie eine LAN-Party sabotieren

Tipp # 1 Schlendern Sie betont langsam vor den LAN-Party-Fans her, wenn diese schwitzend ihr mörderisch schweres Equipment in die Halle schleppen und verzweifelt nach ihrem Platz suchen. Fortgeschrittene Nervensägen achten darauf, per geschicktem Zickzackkurs ungewollte Überholmanöver zu verhindern. Profis bleiben gar hin und wieder unvermittelt stehen, um lustige Auflaufunfälle zu provozieren.

Tipp # 2 Für diesen Tipp, unter Fachleuten „Stuhlblockade" genannt, müssen Sie neun Kumpels bei der LAN einschleusen. Mit diesen begeben Sie sich in die Toilettenräume und besetzen alle zehn Kabinen. Sie werden sehen: Bei großen Veranstaltungen mit knapp 2.000 Leuten kommt ganz schnell eine Menge Freude auf.

Tipp # 3 Labern Sie einen Finalisten während des entscheidenden Duells schräg von der Seite zu. Gehen Sie nahe ran und sprechen Sie laut, sonst nimmt er Sie wegen der Kopfhörer nicht wahr. Fragen Sie alle zwei Minuten nach dem Spielstand. Fortgeschrittene recherchieren, ob er seine Freundin dabeihat und klären ihn 30 Sekunden vor Spielende auf, dass die Dame eben mit einem anderen Typen schwitzend aus dem Klo kam.

Tipp # 4 Sollten Sie beim vorhergehenden Tipp entweder auf einen Zocker treffen, der a) unheimliches Konzentrationsvermögen beweist und sich von Ihrem Geschwafel partout nicht ablenken lässt oder b) keine Freundin hat, müssen Sie größere Geschütze auffahren. Blitzen Sie regelmäßig mit dem Fotoapparat in den Monitor. Profis haben eine TV-Kamera samt Scheinwerfer dabei und leuchten frontal in die Bildröhre.

Tipp # 5 Bestellen Sie am zweiten Tag der LAN ein 5-Gänge-Menü bei Feinkost Käfer in München. Lassen Sie sich Party-Platten und sündteure Weine in die Chillout-Area der Halle liefern und direkt gegenüber vom Catering-Service abstellen, wo es nur fettige Pizza und Wasser gibt. Beginnen Sie, die Nahrungsmittel betont langsam zu verzehren. Vergessen Sie keinesfalls, ein paar Shrimps und den Kaviar wegzuwerfen – so, dass es jeder sieht. Schließlich haben Sie es gar nicht nötig, alles zu essen.

mittels starker Motoren den Rücken mit der Feinfühligkeit einer Elefantenherde durchkneten. Sobald der Schmerz nachlässt, kommt man komischerweise echt auf den Geschmack.

Im Sportstudio

Jetzt finden die Finalspiele statt. Sie werden ins Internet und auf riesige Leinwände ins Foyer übertragen. Es geht zu wie in einem deutschen Wohnzimmer während der Fußball-WM. Schnell wird klar, dass virtuelle Ballerduelle sportlichen Charakter haben – allen kritischen Stimmen in Sachen „brutale Computerspiele" zum Trotz. Bei Netzwerk-Partys finden sich jedenfalls keine Hooligans. „Schöne Einzelaktion! Es steht 7:0!". Im Kicker-Jargon beschreibt der Kommentator das Geschehen beim *Counter-Strike*-Endspiel zwischen den Clans Schroet Kommando und n!Faculty. Bei einer weiteren sehenswerten Szene trifft ein Akteur wie einst Gerd Müller elegant aus der Drehung. Nur eben nicht das Tor, sondern einen Pixelkontrahenten. Ein Raunen geht durch die Menge. Tobender Applaus folgt.

23 Uhr: Polizei!

Gegen 23 Uhr stehen plötzlich Polizeibeamte in der Halle. Eine Razzia? Nein. Die Herren sind zwar im Dienst, schauen sich aber lediglich aus privatem Interesse um. Fasziniert verfolgen Sie das Geschehen im modernen Projektionswürfel der Square Vision AG, in dem

WWCL-Finale # 1: Die Besten der Besten

DIE GEILSTEN ZOCKER

Counter-Strike 5 gegen 5

1. Schroet Kommando
(Jan Perius, Philipp Huppertz, Robert Winkler, Marc Ahlfeld, Lukas Gurschler)
2. n!Faculty
(Marc Gillessen, Matthias Eismann, Andreas Jordan, Thorsten Hamacher, Benjamin Alsalk)
3. Deutschlands kranke Horde
(Rene Braun, Manuel Asberger, Markus Höffe, David Möller, Maurice Engelhardt)

Q3 1 gegen 1

1. Christian Korn alias smr!crush3r, Griesheim
2. Marco Jeruschkat alias pod.toaster, Essen
3. Christian Dotzki alias pod.death, Dortmund

Q3 Team-Deathmatch

1. ping-of-death
(Kai Strahl, Heiner Hessmer, Dirk Siegmund, Stefan Ernst)
2. Quadaver
(Martin Röttgen, Stefan Renner, Hendrik Meutzner, Daniel Bach)
3. Masterblasters
(Maximilian Mayer, Jürgen Böhnel, Nikolaus Desai, Fritz Ramcke)

Unreal Tournament Capture the Flag

1. Sudden Death Force
(Matthias Bauder, Marc Niederfeichtner, Ralf Clemens, Sven Mittag, Sebastian Ohrmann)
2. Mv.goes.BAD
(Thomas Bierza, Alex Pietzner, Dominique Kohl, Heiko Schulz, Alexander Ilic)
3. Friends øf Fraggin'
(Felix Schmid, Steve Grimes, Mihael Duran, Marco Hafner, Christian Beckel)

Unreal Tournament 1 gegen 1

1. Björn Agel alias mTw.pca|HoRn¥, Bad Nauheim
2. Michael Thiele alias Shuuk'-solo, Paderborn
3. Marcus Agel alias mTw.pca|XtC, Bad Nauheim

Serious Sam 1 gegen 1

1. Björn Lemler alias FrAg-KinG, Kehl
2. Sven Ferber alias [sc.Nightwalker], Willstätt
3. Sebastian Hermes alias [NBL]Klötengott, Hattingen

Unreal Tournament Team-Deathmatch

1. Mortal Teamwork
(Björn Agel, Marcus Agel, Peter Büermann, Michael Djenes)
2. shuuk
(Klaus Wiedemann, Michael Thiele, Florian Blümm, Daniel Kurka)
3. MiniBitches
(Dennis Szarzynski, Pascal Schätzle, Sven Hedrich, Ralf Karrenberg)

The Need for Speed 1 gegen 1

1. Stephan Hoffmann alias [C-K]commander, Rinteln
2. Stephan Peltzer alias Aachenmade, Aachen
3. Patrick van der Puye alias Militärmade, Lingen (Ems)

Starcraft Broodwar 1 gegen 1

1. Benjamin Biskup alias Ver, Leverkusen
2. Michael Rogosch alias DkH.Kalaschni, Mannheim
3. Sören Wehnert alias IRA|HeLLwOrM

Starcraft Broodwar 2 gegen 2

1. Marquis
(Stefan Wiegand, Daniel Nathem)
2. Templars_of_Twilight
(Michael Lohneiß, Raphael Weiss)
3. Telowestase
(Patrick Behr, Nina Kittner)

Age of Kings 1 gegen 1

1. Martin Freitag alias DOC, Ladenburg
2. Johannes Wehnert alias IRA|~SzAsS~, Werl
3. Fabian Scheuren alias Mc$chlachtvieh, Werl

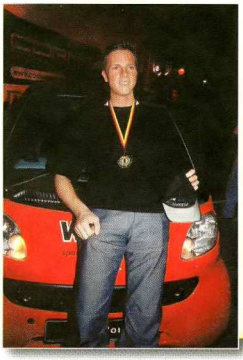
Grand Prix 3

1. Florian Lux alias Deadly-Twister, Rinkeln
2. Manuel Kaufmann alias KniggOr, Offenburg/Waltersweier
3. Marcus Braun alias Bomberpilot, Offenburg

DIE GEILSTEN PARTYS

Welche LAN-Party kam 2001 am besten an? Die Fan-Gemeinde bewertete auf www.planetlan.de nach den Kriterien Technik, Verpflegung, Räumlichkeiten, Rahmenprogramm und Turnierorganisation. Hier die Rangliste:

1. Leavin' the Reality, Frankfurt/Oder
2. Das große Beben IV, Erfurt
3. Millennium 2k – Chapter Three, Russelsheim



Christian Korn alias „Crusher" benannte sich nach dem Gewinn des neuen Smart vermutlich in „Honigkuchenpferd" um.

DIE GEILSTEN MENSCHEN

Auch Mr. und Mrs. LAN wurden über das Portal von www.planetlan.de demokratisch bewählt. Know-how, Charisma und Sex-Appeal waren bei der Bewertung ausschlaggebend. Und das sind die derzeit schärfsten Zocker:



Neulich auf dem weltberühmten Rheinberger Christkindlesmarkt: Nadja „Courtney" Seeger wurde zu **Mrs. LAN** gewählt.



In dieser Szene trug Toni „Gurke" Kaiser noch eine popelige Papp-Krone. Als **Mr. LAN** kriegte er später eine echte.

Basteln mit Jean Pütz

Bei LAN-Partys trifft man immer wieder Menschen, die ihre Freizeit unter anderem damit verbringen, absonderliche Rechnergehäuse zu bauen. Wir haben uns genau umgeschaut. Die aus unserer Sicht fünf wahnwitzigsten Exemplare sehen Sie hier.

Platz 1 Modell „Kühlschrank"



[LTR] Beholder alias Peter Frankenfeldt aus Frankfurt/Oder wollte wahrscheinlich mal Heizungsmonteur werden.

Peter Frankenfeldt, weder verwandt noch verschwägert mit dem mittlerweile ziemlich toten Showmaster Peter Frankenfeld (*Musik ist Trumpf*), hat so viel Stahl in seinem PC verbaut, dass dieser stolze 60 Kilo auf die Waage bringt. Bestimmt eine coole Sache, das Ding von LAN-Party zu LAN-Party zu schleppen! Wir finden das so praktisch, dass wir das Modell unangefochten auf dem ersten Platz hievten.



Jens Wennekamp aus Essen muss aufpassen, wenn er seine Pfandflaschen zurückträgt. Bloß den Kasten nicht verwechseln!

Platz 2 Modell „Gerstensaft I"

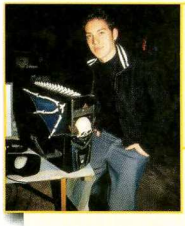
Jens Wennekamp, in der Szene bekannt als ::90210::Igore, landete mit seinem Veltins-PC knapp vor der Beck's-Konkurrenz auf dem zweiten Rang. Den Ausschlag gaben die hübschen Einschalt- und Resetknöpfe in Form zweier Kronkorken. Eigentlich unbrauchbares Altmetall derart gewieft zu recyceln, finden wir klasse! So viel Umweltbewusstsein in der heutigen Zeit muss belohnt werden, haben wir uns gedacht.

Platz 3 Modell „Gerstensaft II"

Wie es Martin Griesbach aka [LAZ] rEdNEcK geschafft hat, nach 20 Bier noch den PC einzubauen? Keine Ahnung.



Martin Griesbach aus einem kleinen Örtchen nahe Hof verpasste nur knapp den zweiten Platz. Grund: Die Komponenten im Bierkasten waren nicht so eindrucksvoll wie bei der Beck's-Variante. Hey, da hätten locker noch ein paar Flaschen Bölkstoff reingepasst und das ist uncool! Praktisch fanden wir indes die blaue, fingerdicke Leuchtröhre, weil sich der PC damit zur Not auch als Nachttischlampe eignet.



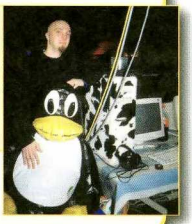
Grischa Görner aus Düsseldorf denkt praktisch: Vielleicht lässt sich sein PC später ja auch als Urne verwenden?

Platz 4 Modell „Knochenbrecher"

Wo Grischa Görner alias [rotesU] Jax die Wirbelsäule, den Schädel und die anderen Gebeine ausgebuddelt hat, wissen wir nicht. Ob sie seiner Oma gehört haben, wissen wir auch nicht. Oder hat der Düsseldorfer nur das Schulskelett des Georg-Büchner-Gymnasiums geklaut und zerlegt? Jedenfalls schmücken jetzt Knochen das Rechner-Gehäuse. So viel morbider Charme ist uns einen Platz in den Top 5 wert.

Platz 5 Modell „Kuhhaut"

Schweinerei: Die Kuh Elsa musste sterben, damit Sascha Gering aus Remscheid seinen PC in ein Fell hüllen konnte.



Sascha Gering, in der Community auch bekannt als <-eSr-> Kahless.bnx.tux, ist unheimlich tierlieb. Wen wundert es da, dass er seinen Kuhfell-Rechner fast schon zärtlich „Muhkuh" nennt? Die penetrante Art des Remscheiders, mittels eines aufblasbaren Riesenpinguin-Weibchens für das Betriebssystem Linux zu werben, gab allerdings Abzüge bei der B-Note. Deshalb reichte es „nur" für den fünften Platz!

Counter-Strike in 3D gespielt werden darf. Einer der beiden funkt wenig später sogar die Zentrale an, ob es in Ordnung sei, wenn sein Kollege sich mal ein halbes Stündchen auf eine der Massage-Liegen pflanzt. Er kriegt ein Okay.

Es regnet Sekt

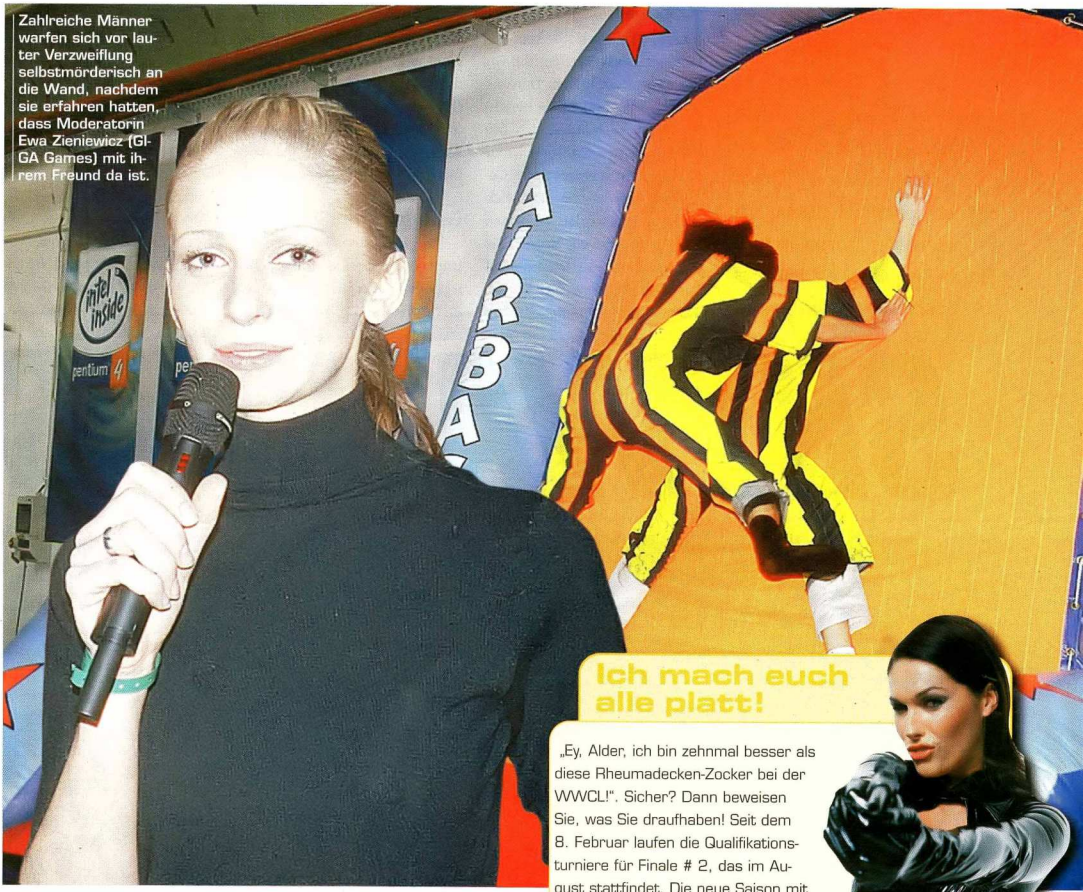
Erst am Sonntagmorgen gegen 2 Uhr findet die große Siegerehrung statt. Valerie Opitz und Angela Bienert mimen die Medaillenhäschen. Doch bei der WWCL werden Sieger nicht mit einem Stück Blech abgespeist, das sie sich um den Nacken hängen können. Preise im Wert von rund 75.000 Euro warten auf die Besten der Besten. So stellt die Firma Cornea sechs TFT-Monitore, Elsa zehn PCs der gehobenen Klasse und Intel ein nigelnagelneues Auto zur Verfügung. Wenn das kein Anfang für eine professionelle LAN-Szene in

Auf der Cover-CD

WWCL: Profis in Aktion (ausgewählte Demos)
Counter-Strike 5on5:
Schroet Kommando gegen n!Faculty.
2001_1_19_nl_storm_ct.zip
wwcl_final.exe
Unreal Tournament 1on1:
mTwlHorny gegen shuuk'solo.
4091_Wwcl_1on1_solo_deck_final.exe
4114_hornycodexfinale.exe
Unreal Tournament 4on4:
Mortal Teamwork gegen shuuk.
4116_Wwcl_4on4_shuuk_deck_final.exe
Unreal Tournament 5on5:
MvgoesBAD gegen Sudden Death Force.
128.exe
129.exe
Broodwar 2on2: Marquis gegen LF.
9147.exe
9148.exe
Broodwar 1on1: FA_Ver (Protoss) gegen DkH.Kalaschni (Zerg).
9145.exe
9146.exe

Schöne Bilder
Weitere Fotos von der WWCL und dem Circus Infernus Maximus 2.
index.html

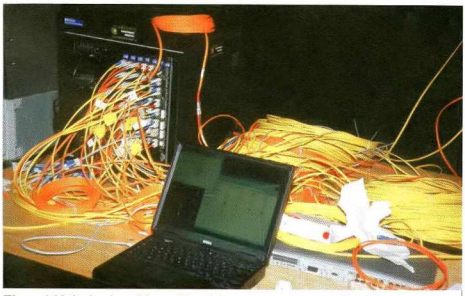
Bewegte Bilder
Videoreportage über die Mammut-Veranstaltung in Rheinberg.
WWCL-Finale.mpg



Zahlreiche Männer warfen sich vor lauter Verzweiflung selbstmörderisch an die Wand, nachdem sie erfahren hatten, dass Moderatorin Ewa Zieniewicz (GIGA Games) mit ihrem Freund da ist.

Deutschland ist? Q3-Champion Christian Korn aus Griesheim lehnt an seinem neuen Smart, selig grinsend wie ein Honigkuchenpferd. Zwei PC-Action-Redakteure stehen plötzlich im Sektregen und fragen sich, ob sie nicht ein bisschen trainieren gehen sollten.

Harald Fränkel



Einmal Kabelsalat, Herr Ober! Im so genannten Backbone, dem Rückgrat eines Netzwerkes, läuft die Technik zusammen.

Ich mach euch alle platt!

„Ey, Alder, ich bin zehnmal besser als diese Rheumadecken-Zocker bei der WWCL!". Sicher? Dann beweisen Sie, was Sie draufhaben! Seit dem 8. Februar laufen die Qualifikationsturniere für Finale # 2, das im August stattfindet. Die neue Saison mit PC Action und Intel als Hauptsponsoren geht über 25 Wochen und trägt den Namen PC Action WWCL. Zusätzlich ins Programm genommen wurden unter anderem Spiele wie *Return to Castle Wolfenstein*, *Aliens vs. Predator 2*, *Empire Earth* und *Counter-Strike* 2on2. Weitere Informationen finden Sie unter www.wwcl.de.



Die Elite-Kriegerinnen in Return to Castle Wolfenstein sind zu schwach für Sie? Dann versuchen Sie Ihr Glück bei der PC Action WWCL!

PC ACTION WWCL sponsored by intel

SKYWALKERS

Studio 10 bei Arena Synchron in Berlin: Aus schallgedämpften Türen dringen merkwürdige Stöhn- und Ächzlaute. Doch warum sollte Joachim Hesse die Tonaufnahmen zu einem Schmuddelfilm besuchen?

Ja, wir geben es zu: Es sind gar nicht die Dreharbeiten anrüchiger Erotik-Streifen, die wir uns angesehen haben. Darüber würden wir auch kaum berichten. Nein, es handelt sich um absolut anständige Synchronaufnahmen zu einem Spiel. Geräusche werden da natürlich auch aufgezeichnet. Ist Ihnen Luke Skywalker ein Begriff? Sie wissen schon: das Milchgesicht aus *Krieg der Sterne*. Der Knabe, der auf einer Feuchtigkeitsfarm des Planeten Tatooine aufgezogen wurde. Natürlich! Was nicht jeder weiß: Der Jedi-Ritter darf bald wieder sein Lichtschwert schwingen. Und zwar am PC im neuesten *Star Wars*-Abenteuer *Jedi Outcast*, das Anfang April erscheinen soll.

Gestaltenwandler

Er hat eine hohe Stirn, trägt eine Lesebrille und es sieht irgendwie gar nicht danach aus, als ob ihn die Macht durchströmte. Doch sobald er den Mund öffnet, steht fest: Er ist es. Luke Skywalker lebt! Und zwar in Deutschland. Mit bürgerlichem Namen heißt er Georg Panzack. Panzack ist die deutsche Synchronstimme der *Star Wars*-Legende Skywalker. „Manchmal reicht ein Hoffnungsschimmer aus, die dunkle Seite zu besiegen", flüstert er ins Mikrofon. So, so. Als Synchronsprecher kann man sich eben nicht immer aussuchen,



Auf CD-ROM

Zu Gast in Berlin

Hören Sie als Erste Luke Skywalker in Jedi Outcast.

Jedioutcast.mpg

Mark Hamill alias Luke Skywalker: In Jedi Outcast taucht Luke als Nebencharakter auf.

Foto: Lucas Arts

was man sagt. Etwas rauer als vor knapp 25 Jahre im ersten Kinofilm klingt Panzack schon. Doch das ist gut so, denn auch im Spiel ist Skywalker sichtbar gealtert. Der Jedi-Ritter leitet mittlerweile eine Akademie für aufstrebende Jung-Jedis, die lernen wollen, mit der Macht umzugehen.

Effektiv umgesetzt

Besonders (aber nicht nur) für fleißige Kinogänger bietet *Jedi Outcast* interessante Unterhaltung. Immerhin spielt der Ego-Shooter nach der Kino-Episode 6, ein Bereich, in den bisher nur Bücher vorgedrungen sind. Dass auf Lokalisationen spezialisierte Unternehmen Effective Media hat sich für Sie mit Fragen wie „Heißt es Rogue Staffel oder Rogue Schwadron?" herumgeschlagen und alle Texte aus dem Englischen ins Deutsche übersetzt. 49 Rollen mit gut 39.000 Worten wa-



Gespräche in Spielen sind mittlerweile Standard. Im Bild die englische Version von Jedi Outcast.

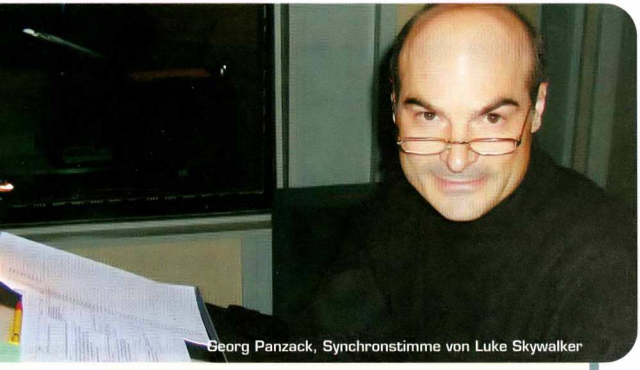
I'm no Jedi. I'm just a guy with a lightsaber and a few questions.

SPRACHROHR





Wie im Zoo muss sich Synchronsprecher Panzack vorkommen, der gerade von Lichtschwertern und Rodianern erzählt.



Georg Panzack, Synchronstimme von Luke Skywalker

Wenn Luke Skywalker deutsch spricht ...

Gehört haben ihn schon viele, gesehen nicht. Die Rede ist von Georg Panzack. Der Schauspieler und Synchronsprecher wohnt am Tegernsee und leiht unter anderem Mark Hamill alias Luke Skywalker seine Stimme. Wir haben ihn in Berlin bei den Aufnahmen zu Jedi Outcast befragt.

PC ACTION: Seit rund 40 Jahren bist du in der Branche. Wie kam es dazu?

Georg Panzack: Los ging es bei mir bereits mit acht Jahren. Zuerst im Fernsehen, dann habe ich Theater gespielt, Hörspiele gemacht und mit Synchron angefangen ... was man so macht, wenn man als Schauspieler unterwegs ist.

PC ACTION: Und bei *Krieg der Sterne* warst du auch von Anfang an dabei?

Georg Panzack: Ja, als Luke Skywalker. Der erste Kinoteil wurde vor über 20 Jahren in Berlin aufgenommen. Vor ein paar Jahren gab es dann noch einen Director's Cut von *Star Wars*, wo George Lucas die alten Filme digitalisiert und nachbearbeitet hat. Er verwendete auch ein paar Sequenzen, die wir damals nicht synchronisiert hatten, weil er sie zunächst nicht reingeschnitten hatte. Das war lustig. Wir mussten uns 20 Jahre jünger machen, damit sich die neuen Stücke nahtlos einfügen. Wir mussten deshalb alle heller sprechen, damit wir nicht zu alt rüberkamen. Dabei kommt man sich vor wie ein Idiot. Aber es hat funktioniert.

PC ACTION: Gibt es denn Unterschiede zwischen den Aufnahmen zu einem Film und einem Computerspiel?

Georg Panzack: Bei *Jedi Outcast* habe ich als Layout nur den Originalton, insofern höre ich, wie die Sätze angelegt sind. Habe ich wie bei einem Film noch eine Bildvorgabe, sehe ich natürlich noch die Bewegungsabläufe. Wenn zum Beispiel jemand aufsteht, spricht man die Bewegung noch mit.

PC ACTION: Und was macht mehr Spaß?

Georg Panzack: Kann man nicht sagen. Jedes Ding hat seine Vor- und Nachteile.

PC ACTION: Aber Sprunggeräusche und Todesschreie für ein Spiel aufzunehmen, klingt schon etwas dämlich.

Georg Panzack: Das erinnert mich an diese Kung-Fu-Filme, die wir in den Achtzigern nachts stundenlang aufgenommen haben. (lacht)

PC ACTION: Würdest du denn auch selbst mal ein Spiel zur Hand nehmen?

Georg Panzack: Ich nicht, aber meine Tochter.

ren das für *Jedi Outcast*. Organisiert wurden natürlich auch Original-Kinosprecher wie Frank Glaubrecht (Lando Carlrissian) oder eben Georg Panzack. Ein enormer Aufwand, der seinen Preis hat. „Eine luxuriöse Lokalisierung mit bekannten Stimmen und viel Text treibt die Kosten schon mal weit in den fünfstelligen Euro-Bereich", so Katja Kämper, die sich bei Effective Media federführend um *Jedi Outcast* kümmert. „Je einfacher die Arbeiten ausfallen, umso günstiger wird die Sache natürlich."

Verspuckt und zugenäht

Doch wie läuft so eine Sprachaufnahme eigentlich ab? Bekommt der Sprecher einen Text und quasselt ihn einfach in ein Mikrofon? Nicht ganz. Im Fall von *Jedi Outcast* hört sich Panzack zunächst einmal das englische Original an und versucht dann, die Stimmung mit seinem deutschen Satz nachzuahmen: „Im Tempel ist ein Lichtschwert. Um es zu finden, musst du in der Lage sein, die Macht gezielt einzusetzen." Jetzt schlägt die Stunde von Regisseur Ulrich Johannson, der auf der anderen Seite der Glasscheibe mit seiner Tonassistentin Jacqueline Seyde vor einem riesigen Mischpult und mehreren Monitoren sitzt. „Das klang etwas gerast. Fang bitte noch mal auf vier an", gibt er Panzack über Lautsprecher zu verstehen. Der Text wird so oft wiederholt, bis alle zufrieden sind. Satz für Satz. 2.500 bis 3.000 Wörter schafft man so im Durchschnitt an einem Tag. Ein interessanter Einblick in die Welt der Synchronaufnahme, von der sich Panzack nach getaner Arbeit stilecht verabschiedet. „Möge die Macht mit dir sein!" ruft er uns zu, als er hinausgeht.

Joachim Hesse



Aufgemischt: Hinter Monitoren und Reglern werden sämtliche Lebensfunktionen des Versuchskaninchens überwacht ... oder so.

www.gameboyadvance.de

HANDFESTE KAMPF HANDLUNGEN



GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS

Nintendo®
GAMING 24:7.

© 1990-2001 Nintendo © 2001 INTELLIGENT SYSTEMS. TM & (R) Trademarks of Nintendo.



Unsere blonde Schönheit wird in Condition Zero garantiert nicht für Sie aus einer Kiste hüpfen und das kleine Schwarze ablegen. Dafür dürfen Sie sich mit den beiden Herren rechts auf Terroristenjagd begeben.

Bitte recht grimmig! Wer wird denn so finster dreinschauen? Zugegeben, optisch können die Bots in Condition Zero unserem Covergirl nicht das Wasser reichen. Dafür sind sie geschickte Kämpfer. Um Ihnen die Wartezeit bis März ein wenig zu versüßen, haben wir die letzten aktuellen Infos für Sie zusammengetragen.

GANZ GROSSE KISTE

Fakten

- Modifizierte Half-Life-Engine
- Eigenständiges Spiel
- 25 Missionen
- 16 neue Karten
- 12 neue Waffen
- Komplett für Einzelspieler spielbar
- Mehrspielerkomponente als kostenloser Patch

Foto: Thomas Riese



Kein anderes Computerspiel hat sich in der Online-Szene derart etabliert wie *Counter-Strike*. Dabei war es zunächst nur eine Art Dreingabe, genau genommen ein Mod zum revolutionären Ego-Shooter *Half-Life*. Den Mod gibt es hier zu Lande seit Anfang vergangenen Jahres auch in den Läden. Mittlerweile ist die actiongeladene Terroristenhatz von kaum einer LAN-Party mehr wegzudenken. So liefern sich vornehmlich an Wochenenden Zigtausende Zocker schweißtreibende Mehrspielergefechte. Da die taktische Komponente bei *Counter-Strike* einer der Schlüssel zum Erfolg ist, ist ein eingespieltes Team im Vorteil. Aus diesem Grund waren bei *CS* Gelegenheitsspieler mehr oder weniger von vornherein ausgeschlossen, denn einen vernünftigen Clan auf die Beine zu stellen, kostet viel Zeit und Aufwand – ein Einzelspielerpart war längst überfällig. Wenn Sie jetzt an *Counter-Strike 2* denken, liegen Sie zwar nicht ganz falsch, aber bis zur Veröffentlichung des echten *CS*-Nachfolgers wird es wohl noch mehrere Monate dauern. Dafür werkelt der renommierte Software-Entwickler Gearbox (*Opposing Force, Blue Shift*) an der Fertigstellung einer überarbeiteten Auflage von *Counter-Strike* – diesmal geeignet für On- UND Offline-Spiele. Die Rede ist von *Condition Zero*.

Kaufregung

Der storylastige Singleplayer-Modus von *Condition Zero* lässt sich am besten mit dem von *SWAT 3* und *Ghost Recon* vergleichen. Als Mitglied einer von fünf Spezialeinheiten – für die Bösen dürfen Sie übrigens

INTERVIEW

IM GESPRÄCH MIT GEARBOX



Endlich kommen auch Einzelspieler in den Genuss der munteren Terroristenhatz. Wir haben für Sie beim texanischen Entwickler Gearbox angeklopft und den Firmenchef nach dem Stand der Dinge gefragt.

PC ACTION: Kannst du uns etwas über die Einsatzgebiete erzählen?

Randy Pitchford: Die einzelnen Missionen finden im Dschungel, in verschneiten Regionen, der Wüste und in fiktiven Städten Europas und Nordamerikas statt. Da die Hintergrundstory sehr realitätsnah ist, gibt es keinen Dr. Evil im Spiel und somit auch keine Endgegner. Dafür wirst du als Mitglied einer echten Spezialeinheit mit jeder erfolgreich absolvierten Mission für mehr Stabilität und Sicherheit in der virtuellen Welt sorgen.

PC ACTION: Gearbox' *Blue Shift* wurde wegen seiner kurzen Spieldauer kritisiert. Wie lange braucht man für *Condition Zero*?

Randy Pitchford: Fürs Durchspielen aller Missionen mit einer Spezialeinheit braucht man etwa 15 bis 20 Stunden. Um aber an alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände heranzukommen sowie alle versteckten Szenarios freizuschalten, muss man *Condition Zero* mit jedem einzelnen der fünf Teams durchzocken. Demnach ergibt sich für den, der in den Genuss jedes Details und der „Easter Eggs" von *Condition Zero* kommen möchte, eine Gesamtspieldauer von mehr als 60 Stunden. Anschließend wirst du wahrscheinlich die Missionen gemeinsam mit Freunden zocken wollen.

PC ACTION: Kannst du uns etwas über die neuen Models und Skins erzählen?

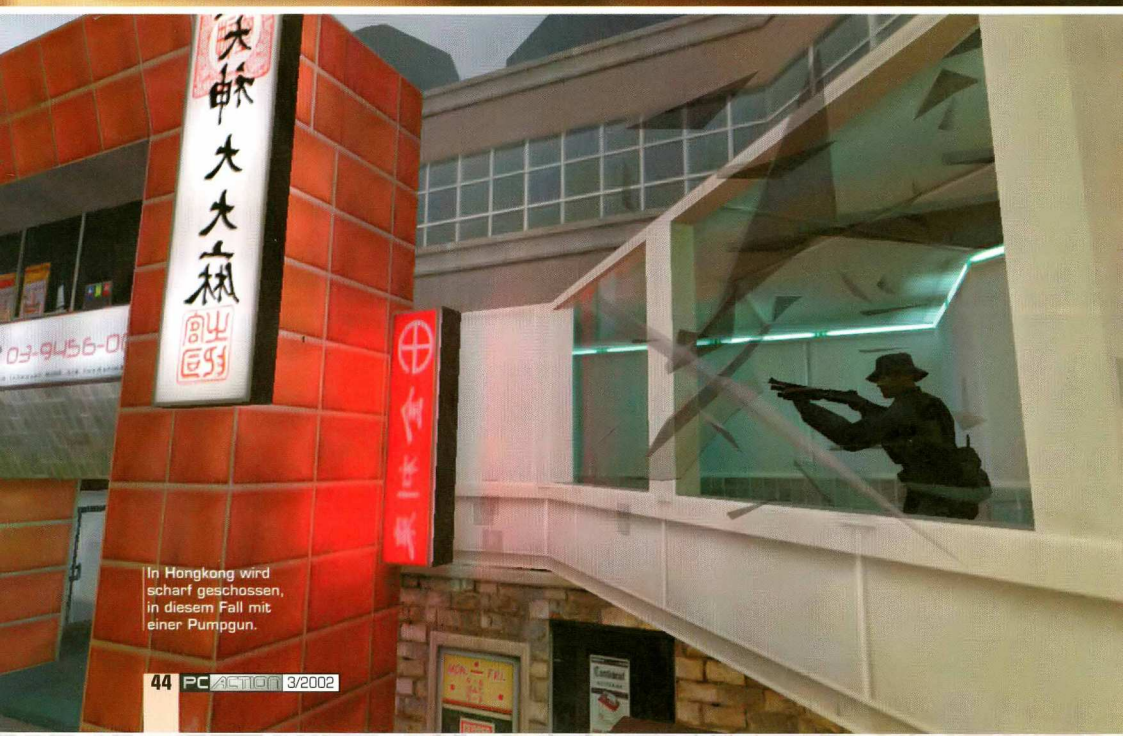
Randy Pitchford: Wir haben jeder Seite ein neues Team einverleibt: die russischen Spetznaz-Fallschirmjäger bei den Guten und eine Extremisteneinheit bei den Bösewichten. Somit gibt es in *Condition Zero* fünf Teams pro Seite. Ferner verfügt jetzt jedes Team über vier spezielle Uniformen für die verschiedenen Umweltbedingungen. Also Winterausrüstung für verschneite Regionen und Wüsten- bzw. Dschungeltarnanzüge für die übrigen Einsatzgebiete. Die Uniformen sind denen der echten Spezialeinheiten originalgetreu nachempfunden.

PC ACTION: *Counter-Strike* hat ja bekanntlich eine riesige Community. Werdet ihr sie mit neuen Tools zum Mod-Basteln versorgen und wenn ja, mit welchen?

Randy Pitchford: Unser Mitarbeiter Zoner ist verantwortlich für die Compiler und wird regelmäßig neue Versionen davon ins Netz stellen. Ferner diskutieren wir, ob wir Gearcraft, die Gearbox-Version des populären *Worldcraft*-Programms, der Öffentlichkeit zugänglich machen dürfen. Wenn ja, wird Gearcraft auf alle Fälle pünktlich zur Veröffentlichung verfügbar sein.

PC ACTION: Immer nur Bomben entschärfen und Geiseln retten – wird uns im Einzelspielerpart mehr geboten?

Randy Pitchford: Natürlich kommen die klassischen *Counter-Strike*-Szenarios mehrmals im Spiel vor. Aber neun von zehn Missionszielen sind neu. Wie genau sie aussehen, verrate ich euch noch nicht, das soll eine Überraschung werden.

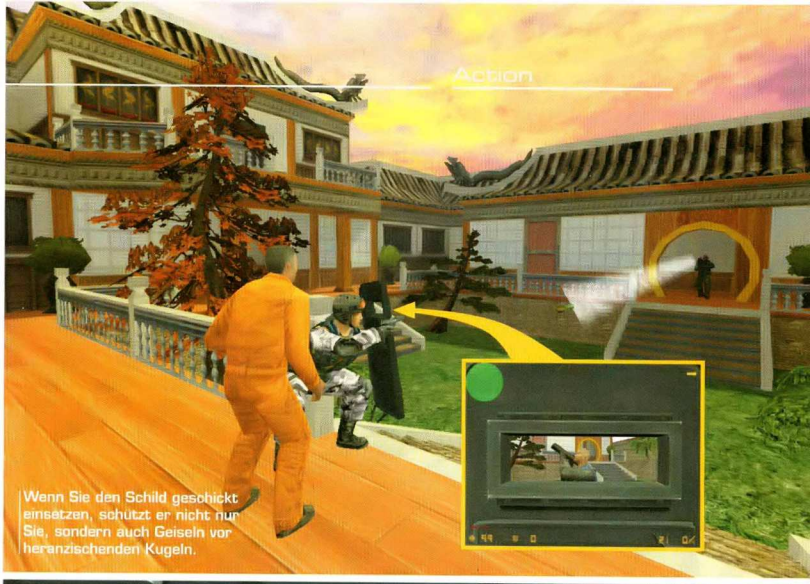


In Hongkong wird scharf geschossen, in diesem Fall mit einer Pumpgun.

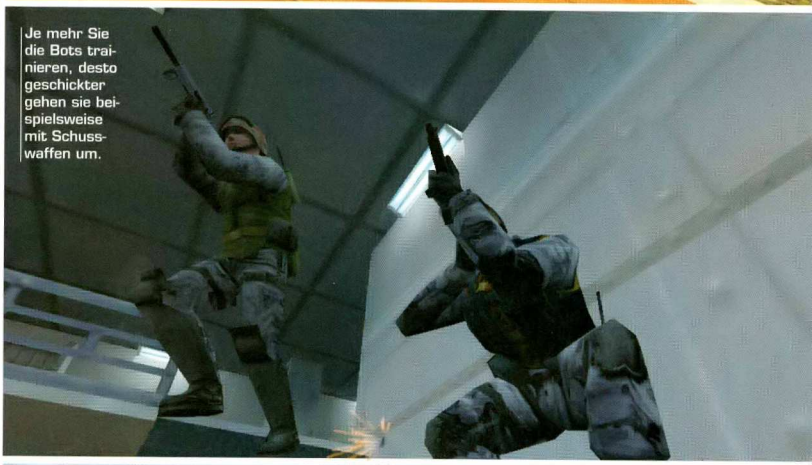
nur im Mehrspielerpart streiten – ziehen Sie in den Kampf gegen den Terrorismus. Dabei befreien Sie mit Ihren KI-gesteuerten Kameraden Geiseln, entschärfen Bomben und beschützen VIPs. Verteilt ist das Ganze neben einer Trainingslektion auf sechs große Szenarien mit je vier Missionen. Mal müssen Sie einen Anschlag auf ein Schiff vereiteln, ein anderes Mal retten Sie bei einem Gefecht im Pariser Louvre unschuldigen Kunstfans das Leben. Für jedes erfüllte Missionsziel wird Ihrem Konto Geld gutgeschrieben, das Sie vor einem Einsatz über einen kinderleicht zu bedienenden Ausrüstungsbildschirm in die nötige Ausrüstung investieren. Zu den klassischen *Counter-Strike*-Waffen gesellen sich unter anderem das Sturmgewehr „Famas" der französischen Spezialeinheit GIGN (Groupe d'Intervention de la Gendarmerie Nationale), das schwere Maschinengewehr M-60 E3 und ein Molotowcocktail. Haben Sie ihn einmal geworfen, versperren tödliche Flammenzungen wichtige Zugänge wie Türen. Ebenfalls neu ist ein kugelsicherer Schild, der Schutz vor kleineren Geschossen bietet.

Geniale KI

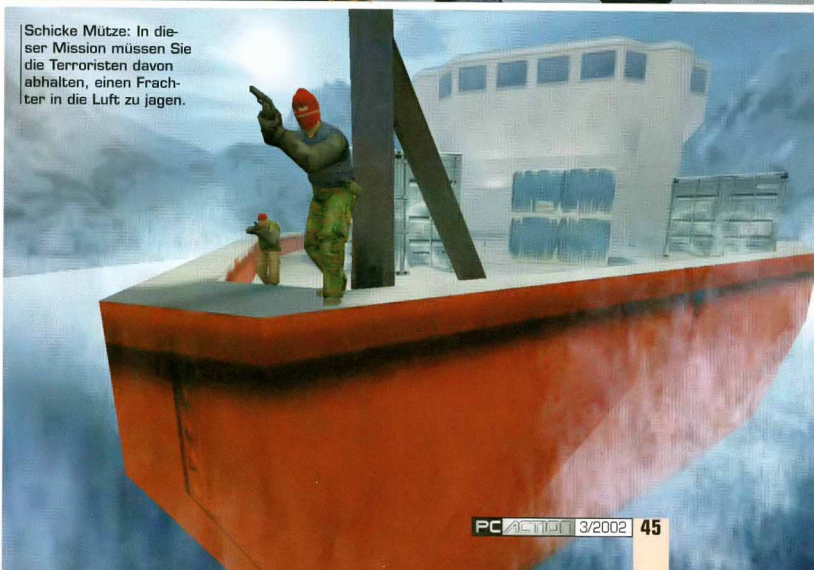
Dass kein computergesteuerter Gegner beziehungsweise Partner einen menschlichen Spieler ersetzen kann, ist weitläufig bekannt. Trotzdem versucht Gearbox Ihnen mit *Condition Zero* ein möglichst „realistisches" Offlinespiel zu ermöglichen. Randy Pitchford, Boss von Gearbox, äußerte sich so: „Wir haben den Autor des bekannten POD-Bots, Markus Klinge, in unser Team geholt. Die künstliche Intelligenz des POD-Bots ist eine der qualitativ besten in *Counter-Strike* und wurde für *Condition Zero* mit vielen neuen Eigenschaften und Erweiterungen für das Einzelspielererlebnis versehen." So sollen die Bots bei-



Wenn Sie den Schild geschickt einsetzen, schützt er nicht nur Sie, sondern auch Geiseln vor heranzischenden Kugeln.



Je mehr Sie die Bots trainieren, desto geschickter gehen sie beispielsweise mit Schusswaffen um.



Schicke Mütze: In dieser Mission müssen Sie die Terroristen davon abhalten, einen Frachter in die Luft zu jagen.

spielsweise in der Lage sein, sich häufig vom Spieler verwendete „Camping-Plätze" zu merken, um ihm später dort aufzulauern. Das rollenspielartige Erfahrungssystem der eigenen Männer und Frauen erläutert Pitchford wie folgt: „Wenn deine Einheit mit einem Einsatz Geld verdient hat, können die Bots trainiert werden, Waffen akkurater zu benutzen, Bomben schneller zu entschärfen oder ihre Scharfschützen- sowie Camping-Fähigkeiten auszubauen." Dass Sie ein besonders wachsames Auge auf Ihre Schützlinge werfen und in den anspruchsvollen Missionen gut auf sie aufpassen sollten, versteht sich also von selbst. Oder würden Sie gerne einen erfahrenen Bot durch Unachtsamkeit verlieren und ihn im nächsten Einsatz durch einen „Newbie" ersetzen müssen? Wohl kaum.

Augenweide?

Bei der grafischen Umsetzung scheiden sich höchstwahrscheinlich die Geister. Denn Gearbox setzt weiterhin auf die mittlerweile arg in die Jahre gekommene *Half-Life*-Engine. Auch wenn es sich hierbei um eine stark aufgebohrte



Die GSG-9 ist eine der fünf Anti-Terror-Einheiten des Spiels.

Ein Hauch von „Freitag der 13.". Diesem maskierten Typen möchte wohl niemand nachts begegnen.

Variante handelt, Kenner von Konkurrenzprodukten wie *Return to Castle Wolfenstein* oder *Ghost Recon* dürften für *Condition Zero* nur ein müdes Lächeln übrig haben. Wenigstens hat Gearbox die Polygonanzahl der Charaktere aufgestockt. 1.250 statt bisher 750 Polygone zaubern den Recken endlich richtige Gesichtsausdrücke auf ihr virtuelles Haupt.

Gratis-Angebot

Die derzeit in der *Counter-Strike*-Riege wohl am häufigsten diskutierte Frage dürfte lauten: Brauche ich *Condition Zero*? Wer auf den coolen Einzelspielerpart und die überarbeitete Grafik verzichten möchte: Nein! Denn die Jungs von Gearbox versprechen, einen Gratis-Patch für das „alte" *Counter-Strike* ins Netz zu stellen, der sämtliche Features des neuen Mehrspielermodus enthält – etwa die 16 Karten. Ein wahrer Fan lässt sich das Einzelspielererlebnis wahrscheinlich nicht entgehen. So kann er wenigstens anschließend von sich behaupten, die wohl cleversten Bots aller Zeiten ausgetrickst zu haben.

Benjamin Bezold

Counter-Strike: Condition Zero

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Gearbox/Vivendi
Fertig zu:	90%
Erscheint:	März
Vergleichbar:	Ghost Recon
Internet:	www.cs-conditionzero.com



Kommentar Benjamin Bezold

» Okay, die Grafik ist längst überholt, aber es kommt doch vor allem auf die inneren Werte, zum Beispiel das Leveldesign, eines Spiels an. Und eben da scheinen die Stärken von Condition Zero zu liegen. Obendrein hat Gearbox die Benutzerfreundlichkeit gegenüber Counter-Strike immens verbessert und spricht mit dem Einzelspielermodus eine neue Zockerschicht an. Ich bin gespannt, ob Condition Zero die lange Wartezeit auf Counter-Strike 2 verkürzt. Momentan deutet zumindest alles darauf hin. «



Die Idylle trügt. Der Möchtegern-Yul-Brynner hat eine Bombe gelegt und bedroht uns mit seiner Maschinenpistole.



Gekämpft wird sowohl innen als auch außen. Trotz der angestaubten Grafik-Engine brauchen Sie auf schöne Details nicht zu verzichten, wie der Wandteppich im Hintergrund beweist.

DIE KÖRPERFRESSER KOMMEN

Fakten

- Unreal-2-Engine
- Ca. 6.000 Polygone für ein Insekt
- Ca. 2.000-3.000 Polygone für ein Gesicht einer Spielfigur
- 16 Waffen
- 5 Kapitel
- Ca. 60 Missionen
- 2 alternative Enden
- Ca. 25 Personen im Entwicklerteam

Wenn Sie in Biologie aufgepasst haben, sind Ihnen die Begriffe Erbanlage und Mutation bereits vertraut. Was Ihre Bio-Pauker nicht wissen konnten: In 200 Jahren bedrohen genmanipulierte Monster-Insekten die Menschheit.

Stellen Sie sich einfach vor, es wäre jetzt das 23. Jahrhundert. Auf einem fremden Planeten buhlen Militär und Wissenschaftler um die Gunst des Spielers. Der Grund für die Bemühungen offenbart sich Ihnen aber erst nach und nach. Als ehemaliger Befehlshaber der Stadtwache und Wissenschaftler kommen Sie jedenfalls grundsätzlich mit beiden Gruppen aus. Nutzen Sie ruhig erst einmal deren großzügige Job-Offerten für Ihre Zwecke. Denn neue Waffentechnologien oder Informationen kann man ja immer brauchen, egal, wer Sie einem überlässt. Je nachdem, auf welche Seite Sie sich schlagen, resultieren daraus auch andere Lösungswege. Ob Sie eher der filigrane Typ sind, der mit einem „Spying Eye“ der Wissenschafter um die



Blattschuss: Aber haben Sie die Situation wirklich im Griff?

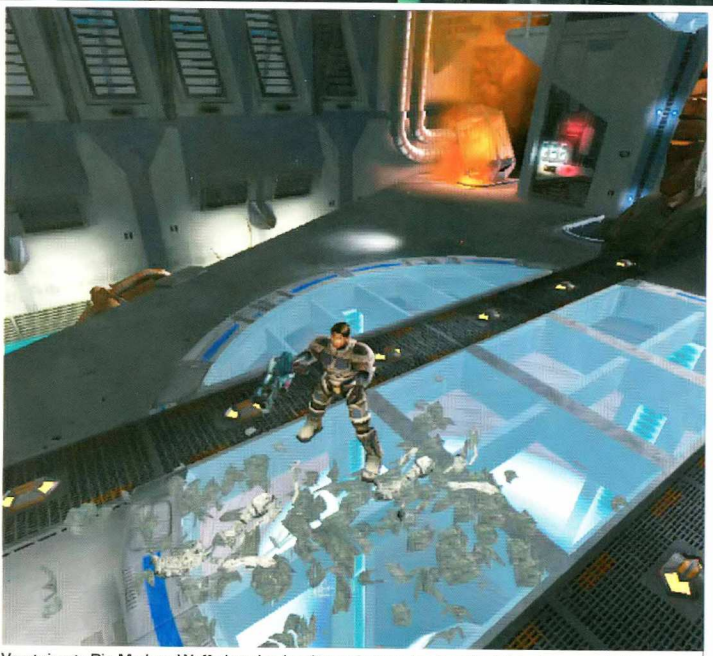


Die Tage der grauhaarigen Eierköpfe sind gezählt. In 200 Jahren sehen Wissenschaftler so aus.

Ecke späht, oder der Augen-zu-und-durch-Typ, der mit einer Schwarzenegger-Wumme der Militärs durch die Levels wütet, dürfen Sie selbst entscheiden. Wichtig ist am Ende nur eines: dass Sie den Insekten Einhalt gebieten, die durch die Glaskuppel in Ihre Stadt einbrechen.

Spiel mit dem Feuer

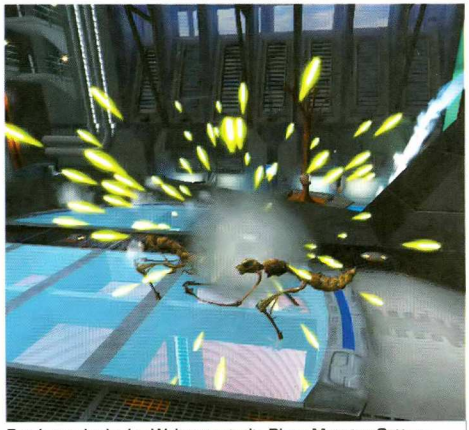
Das Ungeziefer wurde tragischerweise vor 70 Jahren bei der Besiedlung des Planeten von den Menschen selbst mit eingeschleppt. Aus einem Labor flohen damals genetisch veränderte Tierchen der Versuchsreihe „Y-Project". Zu enormen Bestien mutiert, schlagen sie jetzt zurück. Zum Beispiel als Feuer spuckende Riesenasseln oder eine Art Igelkäfer, der giftige Stacheln verschießt. Um solcher Monster Herr zu werden, brauchen Sie selbstverständlich ordentliches Handwerkszeug. 16 Waffen plant Westka deshalb



Versteinert: Die Medusa-Waffe hat den Insektenschwarm in einen Steinbruch verwandelt.



Rätselstunde im Y-Project: Der Spieler steht vor einer grünen Laser-Schranke, aber wo bleibt der blöde Pförtner?



Rambazamba in der Weltraumstadt: Diese Monster-Gottesanbeterinnen segnen gerade in einer Explosion das Zeitliche.

einzubauen. Und aufrüsten lassen sich die Geräte ebenfalls noch bis zum Abwinken. Genau wie die Grafik-Engine, die noch längst nicht alle Trümpfe ausgespielt hat.

Unreal-Engine

„Die Zusammenarbeit mit Epic läuft fantastisch", erklärt Westka-Chef Christoph Kabelitz bei einem Besuch in unserer Redaktion. „Sobald dort in North Carolina etwas an der Engine verbessert wurde, stellt man uns umgehend die Ergebnisse zur Verfügung. Unsere Version der Grafik-Engine wird auf jeden Fall eine neuere sein als etwa bei *Unreal 2*." Halt, halt, halt! Neuer bedeutet doch schöner, wenn es sich um ein und dieselbe Grafik-Engine handelt. Und die Kölner wollen tatsächlich ein schöneres Spiel programmieren als *Unreal 2*? So viel Selbstbewusstsein kennt man ja sonst gar nicht von deutschen Spielemachern.

Ballern oder was?

Doch malen wir nicht gleich den Hitstern an die Wand: Zu einem guten Spiel gehört weit mehr als tolle Grafik. In erster Linie braucht man dazu „Spiel" und das fehlt *The Y-Project* momentan noch. Es existiert lediglich eine begehbare Grafik-Demo. Die enthält zwar schon viele eigenständige, von Westka programmierte Elemente wie etwa Bodennebel, war aber nicht wirklich spielbar. Es sei denn, Sie bezeichnen es als Spiel, mal einen Schalter zu drücken oder 3D-Modelle von Charakteren zu begutachten. Aber okay, *The Y-Project* steckt eben noch in den Kinderschuhen. „Die vergangenen zwölf Monate haben wir damit verbracht, das Konzept zu entwickeln und uns in die *Unreal*-Engine einzuarbeiten", so Kabelitz. Doch was soll denn aus *The Y-Project* werden, wenn es fertig ist? Die Ich-Perspektive lässt auf einen geradlinigen Ego-Shooter schließen, doch Kabelitz hat anderes im Sinn: „Wir entwickeln ein Action-Adventure mit Rollenspielelementen. Der Fokus liegt zudem auf der Einzelspieler-Kampagne, einen Mehrspielermodus liefern wir vielleicht als Add-on nach." Interessant.

Joachim Hesse



Labern wie ein Großer: Mit Kerlen wie diesen beiden wuchtigen Gestalten dürfen Sie im Spiel reden.

The Y-Project

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Westka
Fertig zu:	20%
Erscheint:	1. Quartal 2003
Vergleichbar:	Deus Ex
Internet:	www.y-pro.net



Kommentar Joachim Hesse

» Um kommerziellen Misserfolgen wie Arcatera aus dem Weg zu gehen, verwendet Westka die Unreal-Engine. Sicherlich eine schlaue Taktik, denn hervorragende Grafik ist den Kölnern somit fast gewiss. Und Ideen für einen fesselnden Spielverlauf haben die Entwickler ebenfalls genug in petto. Wenn alles gut geht, könnte sich The Y-Project in den kleinen Kreis der Spitzentitel ‚made in Germany' einreihen. «

Durchhalten, Jungs!

In dieser idyllischen deutschen Stadt tobt der Krieg. Den Panzer sollten Sie allerdings besser mit Handgranaten oder Panzerfaust unschädlich machen ...



Des Freiheitskämpfers bester Freund: Das russische Scharfschützengewehr Snayperskaya.

Stellen Sie sich vor, wir schreiben das Jahr 1964, der Erste Weltkrieg hat nie aufgehört und in Europa herrscht seit 50 Jahren Krieg. Gibt's nicht? Gibt's doch! Und wo? Bei Wanadoos Ego-Shooter Iron Storm, den wir in Paris für Sie anspielten.

Nachdem sich die Europäer ein halbes Jahrhundert lang bekriegt haben, fällt Ihnen eines Tages auf, dass hinter diesem elendig langen Krieg ein betrügerisches Politik-Konsortium steckt und durch Waffenlieferungen an alle beteiligten Armeen Millionen scheffelt. „Schluss damit!", sagt sich eine Gruppe revolutionärer Widerstandskämpfer und beschließt, die skrupellose Genossenschaft zu zerschlagen und den Frieden in Europa wiederherzustellen. Als Widerstandskämpfer müssen Sie sich in sechs Kampagnen hinter den feindlichen Linien durchschlagen. Ihre „Reise" führt Sie dabei durch halb Deutschland und schlussendlich zum Reichstag nach Berlin. Wenn Sie es so weit schaffen. Denn unterwegs lauern nicht nur deutsche und russische Soldaten in Bunkern und hinter schwerer Artillerie, sondern auch Agenten des Konsortiums, die Sie und Ihre Kameraden aufhalten wollen.



Volle Deckung! Neben deutschen und russischen Soldaten trachten auch Agenten des Konsortiums nach Ihrem Leben.

From Russia with Love

Wenngleich Sie während der Einsätze auf ein stolzes Waffenarsenal zugreifen können – wer denkt, sich in Rambo-Manier durch Freund, Front und Feind metzeln zu können, kommt nicht weit. *Iron Storm* kombiniert die typischen Eigenarten eines Shoot 'em Up mit taktischen Elementen, ohne dabei die Action zu vernachlässigen. Eines Ihrer wichtigsten Utensilien ist übrigens die russische Simonov K-s 12 Snayperskaya, ein Scharfschützengewehr der Extraklasse.

Geschichtsstunde

Eigens für *Iron Storm* hat 4XStudios eine Grafik-Engine entwickelt, die das Geschehen des „50-jährigen Kriegs" möglichst realistisch darstellen soll. Sämtliche militärischen Fahrzeuge, Einheiten und Waffen, die an irgendeiner Front der Welt zwischen 1914 und 1964 zum Einsatz kamen, wurden exakt nachgebildet und auch die Animationen der Soldaten wirken realistisch. Um stets den optimalen Durchblick zu haben, können Sie während des Spiels problemlos zwischen Ich- und Verfolgerperspektive umschalten. Momentan werkeln die Entwickler an Gamebalancing, Missionsdesign und Mehrspielermodus. Bis zum geplanten Erscheinungstermin des ambitionierten Action-Spektakels im September bleibt also noch etwas Zeit.

Christian Sauerteig

Iron Storm

Genre:	Action
Hersteller:	4XStudios/Wanadoo
Fertig zu:	70%
Erscheint:	September 2002
Vergleichbar:	RTGW
Internet:	www.wanadoo.com



Kommentar Christian Sauerteig

» Bereits auf der ECTS im Herbst vergangenen Jahres begeisterte Iron Storm die Fachpresse und auch die aktuelle Version gibt berechtigten Anlass zur Hit-Hoffnung. Wichtige Anhaltspunkte sind neben der schicken Optik und starken Story ein ausgeklügeltes Missionsdesign und eine faire Gegner-KI – an beiden Punkten wird momentan noch heftig geschraubt. «



Augenringe: Hauptmann Strauss (links) hat am Vorabend wohl zu lange Wochenschau geguckt.

Fakten

- 10 Missionen
- 10 Waffen
- 7 Ausrüstungsgegenstände
- 8 Fahrzeuge
- Kein Mehrspielermodus
- Editor erhältlich

Vertrauter Feind

Da spricht alle Welt über Medal of Honor und Return to Castle Wolfenstein aber übersieht dabei eine günstige Alternative: Deadly Dozen. Das Spiel ist in den Vereinigten Staaten gerade zum Budget-Preis erschienen.

Keine Sorge, ich habe ihn", brüllt der Soldat seinem Hauptmann auf Deutsch zu. Der Mann liegt falsch und dann am Boden, sein Boss gleich mit – dahingerafft von einer Garbe aus einer vom Spieler erbeuteten MP-40-Maschinenpistole. Ein nützliches Gerät. Jetzt schnell die gesuchten Geheimpapiere einstecken, das restliche Team vor dem Chateau abholen und auf zur Sendezentrale. Der Kommandant wartet bereits auf einen Funkspruch!



Verfolgerperspektive: Das Alliierten-Team des Spielers sorgt für neue Kundschaft auf dem Friedhof. Wie praktisch.



Wer hat das größte Rohr? Kann man einen Panzer nicht selbst benutzen, fegt man ihn besser vom Bildschirm.

Tödliches Quartett

Beim Wort „Team" sind Sie sicherlich bereits hellhörig geworden. Mit gutem Grund. Die Entwickler von *Deadly Dozen* haben sich nämlich gnadenlos vom Macho-Flair des 60er-Jahre-Kriegsfilms *Das dreckige Dutzend* inspirieren lassen. So gesehen wäre es natürlich eine Schande, wenn man alleine durch die zehn Levels samt Tutorial schleichen müsste. Muss man auch nicht: Für jede Mission darf sich der Spieler aus einem Zwölf-Mann-Kader je vier Personen herauspicken. Der eine kann beispielsweise besser mit dem Scharfschützengewehr umgehen, der andere ist ein ausgefuchster Sprengmeister. Zwischen den vier Burschen darf man im Spiel jederzeit wechseln. Bevorzugt der Spieler Gruppenreisen, gibt er einfach das Kommando „Follow" und der Rest tappt hinterher – auf Wunsch sogar in verschiedenen Formationen.

Zukunft ungewiss

Als ob das noch nicht genug wäre, darf der Spieler auch noch mit Fahrzeugen herumgurken, sofern der Vorbesitzer nichts (mehr) dagegen hat. Grafik und Sound sind für ein Niedrigpreisprodukt vorzüglich und halten einem oberflächlichen Vergleich mit *Medal of Honor* durchaus stand. Dass es in allen Levels recht neblig oder dunkel ist, wurde gut kaschiert. Wo also versteckt sich der Haken? Nun, zum einen gibt es leider keinen Mehrspielermodus, zum anderen könnte es durchaus sein, dass Sie hier zu Lande kaum in der Lage sein werden, *Deadly Dozen* zu kaufen. PR-Manager Michael Wetzel von Publisher Infogrames ist sich über die Zukunft des Spiels in deutschen Händlerregalen wegen der häufigen Darstellung von Nazisymbolen nämlich noch unsicher: „Wir prüfen derzeit noch, ob eine Veröffentlichung überhaupt möglich sein wird. Momentan sieht es eher nicht danach aus."

Joachim Hesse



Im Fadenkreuz: Der deutsche Schäferhund (rechts) braucht bald ein neues Herrchen.

Deadly Dozen

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	nFusion/Infogrames
Fertig zu:	100%
Erscheint:	Unbekannt
Vergleichbar:	Hidden & Dangerous
Internet:	www.n-fusion.com



Kommentar Joachim Hesse

» Geht es darum, Nazis zu plätten, sind amerikanische Spieler sofort Feuer und Flamme. In Deutschland bekommen besonders Spiele-Publisher bei diesem Gedanken jedoch schnell kalte Füße: Kein Wunder, ist es doch strafbar, NS-Insignien wie Hakenkreuze unters Spiele-Volk zu bringen. Hoffentlich lokalisiert Infogrames den Taktik-Shooter, denn um die kniffligen Schleich-Missionen wäre es zu schade. «



Mit unserem Teladi-Falcon umkreisen wir eine riesige Handelsstation.

Sternstunde?

Absolute Handlungsfreiheit finden Sie bei Computerspielen beinahe so selten wie Maikäfer Ende Januar. Doch es gibt Ausnahmen. Eine davon ist die Weltraumsimulation X2 – Die Bedrohung.

Unter dem Motto „Trade, fight, build, think", also Handel treiben, kämpfen, bauen, denken, zog *X – Beyond the Frontier* 1999 Tausende von Zockern weltweit in seinen Bann. Während eines Probeflugs schleuderte es Sie damals mit Ihrem Xperimental Shuttle ans andere Ende des Universums, von wo Sie – völlig auf sich allein gestellt – einen Weg nach Hause suchten. Auch bei der Fortsetzung *X2 – Die Bedrohung* verschlägt es Sie als Pilot in diese abgelegene Region der Galaxis. Nur diesmal steht nicht die Rückkehr zur guten alten Erde im Mittelpunkt, sondern vielmehr die Entdeckung einer neuen, gefährlichen Rasse, der Khaak. Dabei errichten Sie von Ihrem Cockpit aus Fabriken, treiben Handel und behaupten sich gegen Weltraumpiraten. Aber keine Angst, *X2* wird alles andere als ein müder *X*-Aufguss, schenkt man Egosoft-Geschäftsführer Bernd Lehan Glauben: „Für uns ist es Priorität, die bekannten Schwächen der Vorgänger (*X*, *X-Tension*) auszubügeln. Das betrifft vor allem den Plot. *X2* wird eine sehr spannende Kette von Aufgaben für den Spieler bieten, bei deren Erfüllung er immer tiefer in das *X*-Universum eintaucht. Zwar steht es dem Spieler nach wie vor frei, sich nicht um den Plot zu kümmern, aber auch freie Missionen erzählen eine Geschichte. So verbinden wir die Vorteile eines linearen Plots und seiner Hintergrundstory mit der Freiheit durch nichtlineare Missionen."

Viel Neues

Neue Wege geht Egosoft bei der optischen Aufmachung. Hier kommt eine eigens entwickelte Grafik-Engine zum Einsatz, die sich vor allem durch ihr hohes Maß an Detailfülle und spektakuläre Spezialeffekte auszeichnen soll. Ebenfalls kräftig aufgebohrt: Die KI der computergesteuerten Piloten, die endlich unterschiedliche Verhaltensmuster bei Kampfhandlungen an den Tag legen. Ferner wartet *X2* mit jeder Menge neuer Schiffe, Waffen, Alienrassen und natürlich Raumstationen auf, die nun auch durchflogen werden können.

Benjamin Bezold



Dank verschiedener Splitscreen-Modi ist es möglich, mehrere Schiffe gleichzeitig zu beobachten und somit die nötige Übersicht im riesigen X-Universum zu behalten.

X2 – Die Bedrohung

Genre:	Simulation
Hersteller:	Egosoft
Fertig zu:	75%
Erscheint:	2. Quartal 2002
Vergleichbar:	X, I-War 2
Internet:	www.egosoft.de



Kommentar Benjamin Bezold

» Ein großes Problem von X war neben den vielen Bugs der schnarchzapfige Spieleinstieg. Da vergingen schon mal mehrere Stunden, bis Sie überhaupt vernünftig loslegen konnten. Glücklicherweise soll es in X2 schneller richtig zur Sache gehen. Vor allem die zahlreichen Nebenmissionen hören sich viel versprechend und motivationsfördernd an. Ob X2 zum Freizeitkiller avanciert und Sie somit etliche Stunden an den Bildschirm fesselt, stellt sich im Sommer heraus. Ich für meinen Teil freue mich riesig auf X2. «

LOST HEAVEN TIMES ist das offizielle Organ der typischen amerikanischen Großstadt in den 30er Jahren. Einer Stadt, in der die Mafia herrscht. Zwei rivalisierende Banden des organisierten Verbrechens bestimmen das Tagesgeschehen. Reichtum und Erfolg, Korruption und Gewalt diktieren die Regeln einer düsteren Halbwelt.

Lost Heaven Times

The News of Today — Friday • February 15th 1929

MASSAKER AM VALENTINSTAG

Dreizehn Mafiosi getötet



Lost Heaven, 15. Februar
Am gestrigen Valentinstag kam es zum bisherigen Höhepunkt im Bandenkrieg zwischen den rivalisierenden Clans der Salieris und Morellis.

Dabei kamen dreizehn Männer ums Leben, zwei Zeugen liegen schwer verletzt im Lost Heaven Central Hospital. Die Polizei vermutet hinter dem Massaker einen Racheakt der Salieris an der Morelli-Familie. Die beiden Familien konkurrieren seit Monaten um die Vorherrschaft im illegalen Alkohol-Schmuggel. Nachdem mehr und mehr Clubs ihren Schnaps bei den Morellis bestellten, ging der Einfluss der Salieris immer weiter zurück. In einer Garage in der 13th Street schnappte die Falle gestern Vormittag zu. Führende Mitglieder des Morelli-Clans kamen gegen 11 Uhr in zwei Wagen zu einem angeblichen Treffen mit Polizisten aus dem dritten Revier. Nach Aussagen eines der schwer verletzten Zeugen wollten die Morellis mit der Polizei vereinbaren, wie man den illegalen Alkoholmarkt in der Stadt aufteilen könnte. Was die Morellis nicht wussten, war, dass gar keine Polizisten in der Garage warteten. Es handelte sich bei den Uniformierten vielmehr um verkleidete Angehörige der Salieris, die sofort das Feuer auf die Morellis eröffneten. Im Schusswechsel starben vier Morellis und drei Salieris. Die Überlebenden flüchteten innerhalb weniger Augenblicke. Bürgermeister Billingsworth kündigte am gestrigen Nachmittag an, dass die Stadt weitere Gewaltakte dieser Art nicht mehr tolerieren werde.



LOST HEAVEN GEFÄHRLICHSTE STADT AMERIKAS

Capitol City, 15. Februar
Das Innenministerium hat gestern die jährliche Kriminalstatistik veröffentlicht.

Wie in den vergangenen acht Jahren belegt Lost Heaven wieder den ersten Platz und ist damit weiterhin die gefährlichste Stadt Amerikas. Im letzten Jahr wurden in Lost Heaven durchschnittlich jeden Tag 18 Kapitalverbrechen begangen. Die andauernden Familienfehden der zwei großen Mafia-Clans und die Korruption der Polizei seien die Hauptgründe für das Abschneiden unserer Stadt, so Bürgermeister Billingsworth.

ALKOHOLLAGER ENTDECKT



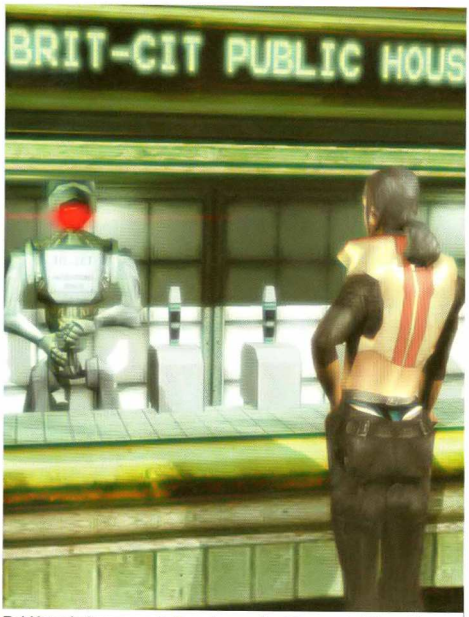
t Heaven, 15. Februar
inem Lagerhaus außerhalb der Stadt deckte vorgestern der Rentner athan L. zufällig das größte illegale lkoholager seit Inkrafttreten der rohibitions-Gesetze. Aufmerksam urde der Rentner durch den starken Schnapsgeruch, der noch weit von dem agerhaus entfernt auszumachen war. ie Polizei räumte das Gebäude leer und ntörte alle gefundenen Alkoholika. athan L., der die Polizei auf das apslager brachte, ist seit gestern nicht mehr aufzufinden.

Filmtipp
SCARFACE
17.3. 22[05] Uhr
in der
13TH STREET
THE ACTION & SUSPENSE CHANNEL
auf Premiere World
www.13thstreet.de

illusion softworks
PC CD ROM
Lösungsbuch von
Coming soon!
MAFIA
www.mafia-game.de

Dicke Dinger

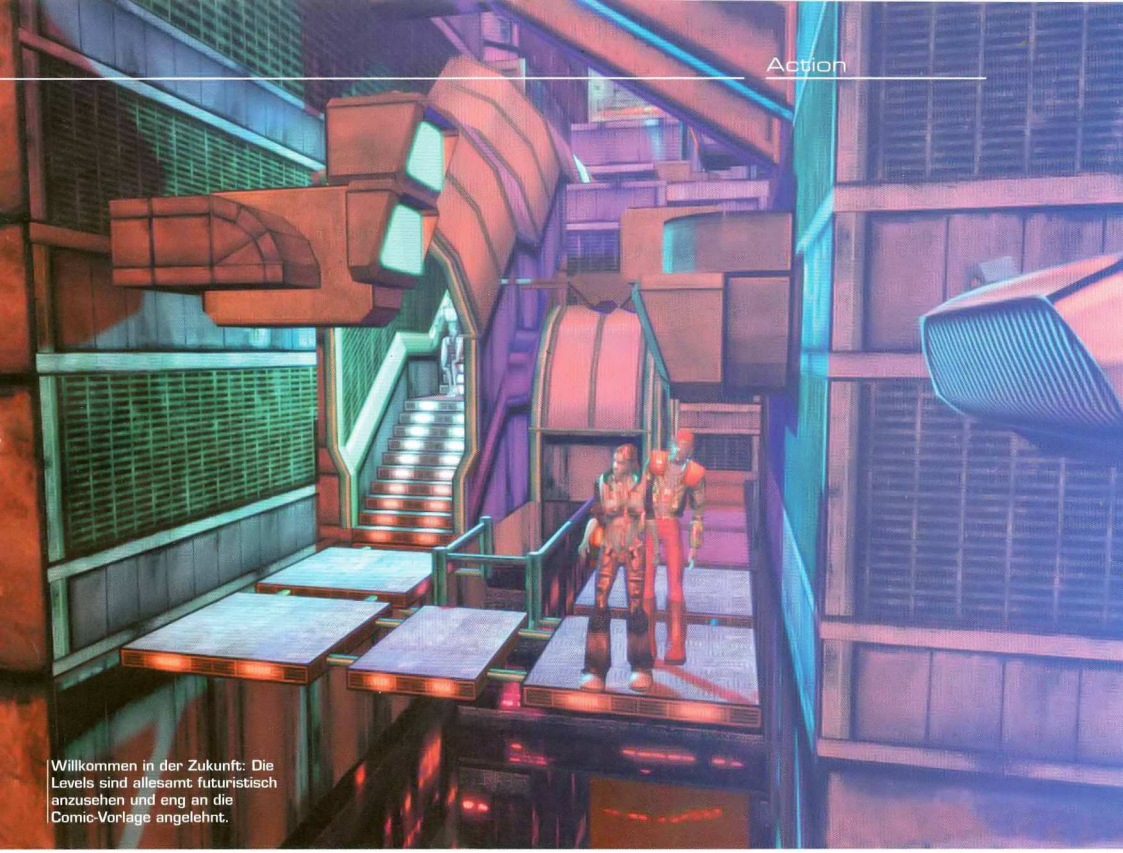
Was machen Sie, wenn Ihnen einer von Deaths Gefolgsleuten zwei so fette Laserbabys in die Visage hält? Am besten den Kerl umnieten, denn auch mit Waffen zeigt man nicht einfach auf Leute.



Bei Unterhaltungen mit Bewohnern der Metropole Mega-City One erfahren Sie Wissenswertes über geplante Verbrechen.

Judge Dredd - autoritär, muskelbepackt und ... seit Sylvester Stallones Interpretation im gleichnamigen Actionfilm etwas tuntig. Wie gut, dass die Spielumsetzung der Comic-Vorlage den Knaben wieder zum richtigen Kerl macht.

Stellen Sie sich folgende Situation vor: Sie rauben gerade eine Bank aus und plötzlich steht ein Kerl im eng anliegenden Höschen vor Ihnen und sagt mit fester Stimme: „Ich bin das Gesetz. Legen Sie die Waffen nieder und ergeben Sie sich." Als fieser, gemeiner Verbrecher würden Sie sich wahrscheinlich vor Lachen nicht mehr einkriegen und versuchen, dem Kerl mal ganz schnell eine Kugel zwischen die Augenbrauen zu brezen. Ganz so einfach ist das jedoch nicht. Ein Schuss aus Judge Dredds futuristischer Knarre und Sie hätten eine Körperöffnung mehr. Da so ein starker Gesetzeshüter einen gewissen Grad an Coolness besitzt und auch schon in zahlreichen Comic-Heftchen und einer dümmlichen Filmfassung seinen Auftritt hatte, darf eine Spielumsetzung natürlich nicht fehlen. Selbiges haben sich auch die Jungs und Mädels der Spiele- und Filmschmiede Rebellion gedacht und werkeln seit einiger Zeit an einer actiongeladenen Ego-Shooter-Version, die im ersten Quartal 2003 über die Ladentheken gehen soll.



Willkommen in der Zukunft: Die Levels sind allesamt futuristisch anzusehen und eng an die Comic-Vorlage angelehnt.

Mächtige Wummen

Sie übernehmen die Rolle von Judge Dredd, der sein Gesetzbuch als die wahre Bibel ansieht und die Spezialwumme am Gürtel als besten Freund. Und da beste Freunde bekanntlich etwas ganz Besonderes sind, ist auch die Waffe ein ziemlich beeindruckendes Gerät: der Lawgiver, eine High-Tech-Kombination aus Maschinen- und Scharfschützengewehr, Laserknarre, Raketenwerfer und Handfeuerwaffe. Bei derartiger Funktionsvielfältigkeit würde selbst der Hersteller von Moulinex-Küchengeräten vor Neid erblassen. Das ist aber lang noch nicht alles. Laut Jason Kingsley, dem Mitgründer von Rebellion, dürfen Sie in einigen Levelabschnitten zu weitaus mächtigeren Geschützen greifen, um Roboter und andere große Zielobjekte ins Nirwana zu befördern. Um was es sich bei diesen „Geschützen" handelt, wollte er jedoch nicht verraten.

Mehr Comic, weniger Film

Da sich *Judge Dredd – Dredd vs. Death* größtenteils an die Comic-Vorlage hält, treffen Sie nicht etwa auf den kriminellen Bruder aus der Filmfassung, sondern auf Gestalten der Heftabenteuer. So schlagen Sie sich mit Death und seinen Dark Judges herum, die nichts Besseres im Sinn haben, als die Metropole Mega-City One in Angst und Schrecken zu versetzen. An aus den Comics bekannten futuristischen Schauplätzen, die sich „Smokatorium" oder „Resyk" nennen, oder in den Hallen der Justiz selbst liefern Sie sich heiße Feuergefechte, bei denen weitere Ordnungshüter, beispielsweise Anderson und Giant, für Verstärkung sorgen. Genauere Informationen zur Levelzahl oder dem integrierten Mehrspielermodus stehen noch nicht zur Verfügung. Ein im Spiel enthaltener Editor ist allerdings schon in Planung, um auch die Kreativität der Kartenbastler zu fördern.

Tanja Bunke

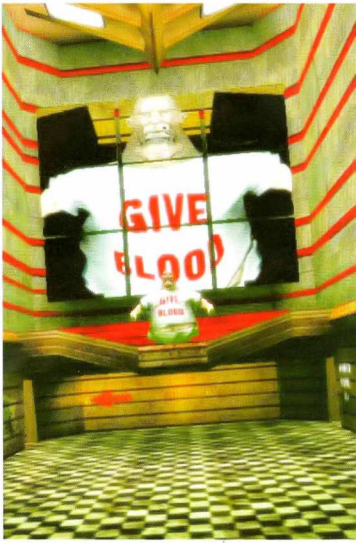
Judge Dredd

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Rebellion
Fertig zu:	20%
Erscheint:	1. Quartal 2003
Vergleichbar:	Aliens vs. Predator 2
Internet:	www.dreddvsdeath.com



Kommentar Tanja Bunke

» Sehr lobenswert, dass sich die Jungs und Mädels von Rebellion mehr an der Comic-Vorlage orientieren als an der Filmfassung. So wird der PC-Judge-Dredd nicht zur gleichen Lachnummer wie vor sieben Jahren Sylvester Stallone. Ich für meinen Teil freue mich jedenfalls jetzt schon auf Dredds bestes Stück – den Lawgiver. «



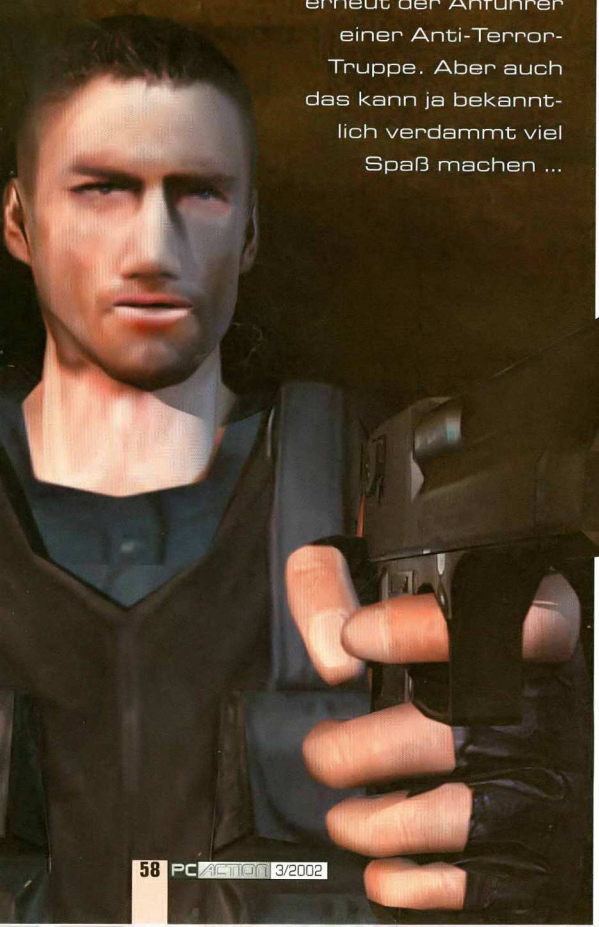
Keine Beine, aber Blut spenden wollen: Bei Ihrem Abenteuer treffen Sie auf zahlreiche Mutanten, deren Erscheinung eher komisch als erschreckend ist.

Last Man Standing

Fakten

- Klassisches Szenario: Terroristen gegen Anti-Terror-Einheiten
- Teambasierter Shooter
- Rangsystem für bessere Waffen
- Ausdauerwerte beeinflussen Spielerfähigkeiten
- Fünf Charakterklassen
- Etwa 10-15 Waffen und rund 12 Szenarien
- Mod-Editor

12 Uhr mittags. Bis an die Zähne bewaffnet schleichen Sie auf der staubigen Hauptstraße herum und entdecken – einen Typen mit Strumpfmaske. Oh nein, nicht schon wieder! Doch, denn Sie sind wieder nicht Gary Cooper, sondern erneut der Anführer einer Anti-Terror-Truppe. Aber auch das kann ja bekanntlich verdammt viel Spaß machen ...



Versucht haben es viele, geschafft hat's noch keiner. Wieder einmal soll der Taktik-Shooter-König *Counter-Strike* vom Sockel gekippt werden. In *New World Order* (*NWO*) tritt das Global Assault Team (übersetzt klingt das so spannend wie „Weltweite Eingreiftruppe") gegen die Miesnickel des Syndikats an. Aufräumen dürfen Sie unter anderem in der Villa eines Drogenbarons, einer französischen Stadt oder im dicken Bauch eines Frachtschiffes. Als Scharfschütze, einfacher Soldat, Einsatzleiter, Sprengstoffspezialist oder Nahkämpfer bedienen Sie sich modernen Kriegsgeräts von der AK 47 bis hin zur Steyer AUG. Klar, dass hier ohne Teamplay hinter jeder Polygon-Ecke der Sekundentod lauert und die versprochene Einzelspieler-Kampagne nicht viel mehr als ein Muskeltraining für Internet- und Netzwerkduelle sein dürfte.

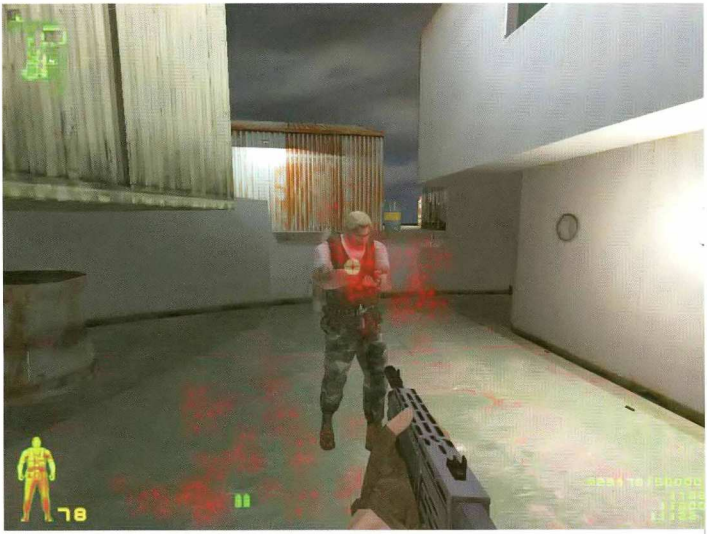
Fit im Schritt?

So weit, so herkömmlich. Doch traut man den Entwicklern von Terminate Games, verhält sich *Counter-Strike* zu *NWO* etwa so wie ein Dreirad zu einem Porsche, es soll also viel mehr geboten werden. So können Sie bei Spielbeginn nicht sofort auf alle Waffen zugreifen. Über ein Punktesystem werden Ränge verteilt. Nur wer ausreichend Frags auf dem Konto oder Missionsziele erfüllt



Wenn zwei sich streiten ... Im vergammelten Hafen spielt einer Ihrer Kollegen den Lebensmüden.

hat, darf auch zur Mega-Wumme greifen. Wie fit Sie sind, spielt auch eine Rolle. Nach einem 400-Meter-Sprint werden Sie nicht mehr exakt zielen können, sofern Sie Ihren Charakter nicht zuvor mit der Konstitution eines Michael Johnson versehen haben.



Dieser Kerl hat nicht zu viel Erdbeermarmelade gegessen, sondern freut sich über eine Maniküre.

Wunderschönes Mistwetter

Interessant ist übrigens auch die Historie der Entwickler. Die schwedischen Jungs nannten sich früher nämlich Insomnia Software und werkelten für Interplay an dem viel versprechenden Shooter *Decay*, bis den Amerikanern die Knete für das Projekt ausging. Positiver Nebeneffekt: Die für *Decay* entwickelte Grafik-Engine darf nun *NWO* zu Glanz verhelfen. Die Engine sei, so Producer Nicholas Cederstrom, in vielen Bereichen leistungsfähiger als die *Q3*-Engine von id Software. Beispiel gefällig? Okay! Regnet es etwa in einem der Szenarios, würde das in *NWO* mit bis zu 8.000 Partikeln dargestellt. Jeder Regentropfen wird einzeln berechnet, eiert also zum Beispiel beim Bodenkontakt über eine Glasscheibe oder sorgt für Spritzer in Pfützen. Sogar diverse Tropfgeräusche soll man unterscheiden können, wenn man über gut justierte Lauscher verfügt.

Exakt sezieren

Als weiteren Vorteil der Engine nennt Cederstrom das Physiksystem. Schmeißen Sie etwa eine Handgranate, würde diese exakt im richtigen Winkel von Wänden abprallen, das Gleiche gelte sogar auch für Patronenkugeln. Wohl dem, der da keinen Querschläger abkriegt, denn auch Treffzonen werden unterschieden. Versuchen Sie also gar nicht erst, eine Waffe mit zwei lädierten Armen abzufeuern. Seien Sie stattdessen froh, dass Sie sich zumindest noch aus dem Staub machen können, mit verletzten Beinen geht das nämlich nicht mehr. Da hilft nur noch Verkriechen und Heulen! Mal sehen, ob *NWO* uns im April auch Freudentränen in die Augen treibt. Bis dahin können sich Kartenbastler schon mal auf einen Mod-Editor freuen, der soll nämlich mitgeliefert werden.

Christian Bigge



Gaaanz langsam tastet sich Ihr Trupp durch ein französisches Dorf. Gleich wird's hier krachen.

New World Order

Genre:	Mehrspieler-Shooter
Hersteller:	Terminate G./Project 3
Fertig zu:	80 %
Erscheint:	April 2002
Vergleichbar:	Ghost R., Counter-Strike
Internet:	www.p3int.com



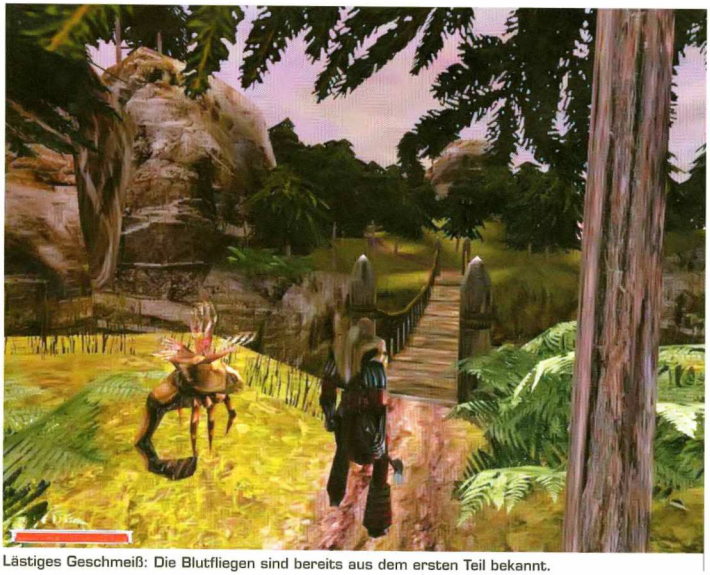
Christian Bigge

Kommentar

» Die Entwickler selbst bezeichnen New World Order als das ‚bestgehütete Shooter-Ereignis der Spiele-Industrie'. Gerne würde ich daran glauben. Tatsächlich verspricht der Titel einige frische Ideen und vermag auch technisch zu überzeugen. Für ein endgültiges Urteil über die spielerischen Qualitäten ist es aber noch zu früh. Also weiter abwarten, Tee trinken und Counter-Strike zocken … «

Sichtweite und Detailverliebtheit zeugen von der hohen Grafikqualität. Von dieser Hafenstadt aus können Sie per Schiff auf die Dracheninsel übersetzen.

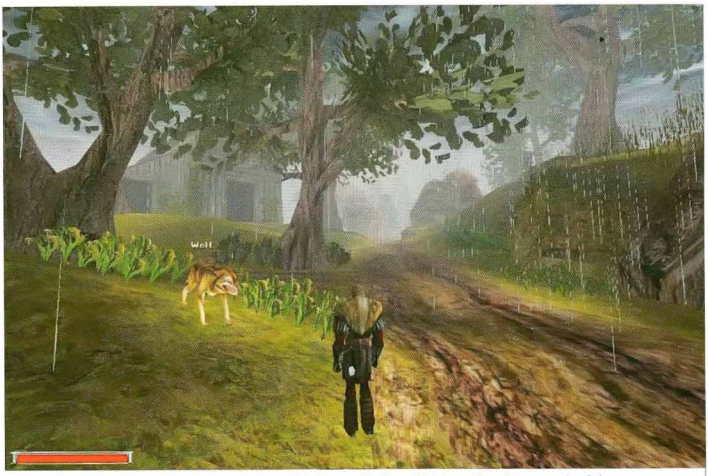
Zu neuen Abenteuern



Lästiges Geschmeiß: Die Blutfliegen sind bereits aus dem ersten Teil bekannt.

Eine riesige Spielwelt, verbesserte Grafik, neue Monstren und eine dichte Story sollen dafür sorgen, dass sich Gothic 2 als würdiger Nachfolger erweist und die Erfolge des mehrfach ausgezeichneten Vorgängers – des besten Rollenspiels 2001 – sogar übertrifft.

Die Story in *Gothic 2* setzt nahtlos an die des Vorgänger an: Ihr Charakter ist der magischen Sphäre entkommen und wendet sich neuen Aufgaben zu. Ohne die Limitierung auf den Gefängniskomplex ist die Spielwelt natürlich deutlich größer. Es existieren mehrere Städte, Inseln, Wälder, Wüsten, Burgen und Höhlensysteme. Wie beim Vorgänger entwickeln Sie Ihren Helden im Laufe des Spiels durch seine Fertigkeiten und schlagen – wieder eng mit der Story verknüpft – eine Laufbahn als Magier, Gefolgsmann oder Drachenjäger ein. Drachenjäger? Ja, ersten Gerüchten zufolge soll im zweiten Teil tatsächlich zumindest eines der schuppigen Ungetüme sein Unwesen treiben. Etliche weitere Monster, darunter auch eine ganze Armee von Orks, die eine Burg belagern, sollen in die Geschichte eingebunden sein. Für eine beeindruckende Optik sorgt hingegen eine „nur" überarbeitete Fassung der alten Grafik-Engine. Keine Angst – wie die ersten Bilder beweisen, reicht deren Potenzial selbst in einem halben Jahr noch locker aus, um jeden Standard zu erfüllen. Mit der passenden Hardware können Sie die Auflösung sogar noch etwas weiter nach oben schrauben. Neue Animationen für Gesichter und bisher unbekannte Kreaturen sorgen für zusätzliche Atmosphäre und die nötige Abwechslung.

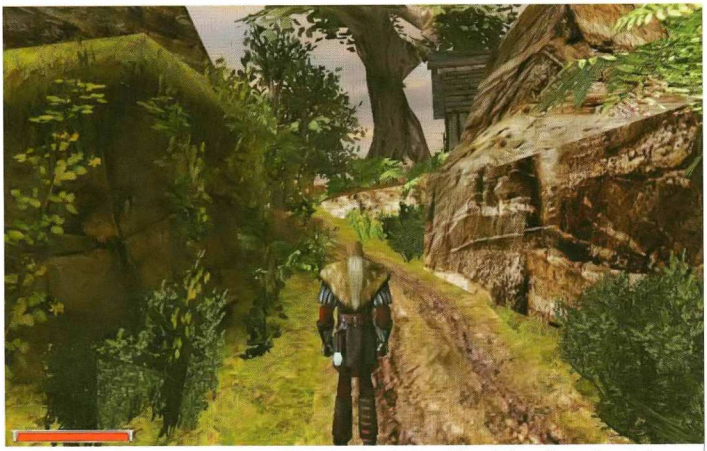


Bei so einem Sauwetter jagt man keinen Wolf vor die Tür. Helden allerdings auch nicht. Welche Wettereffekte es neben Regen und Nebel geben wird, ist noch unklar.

Schon im Mai?

Bereits Mitte vergangenen Jahres hatte Phenomedia bestätigt, dass an einer Fortsetzung gearbeitet wird. Allerdings war damals noch unklar, ob es sich um ein Add-on oder um einen zweiten Teil handelt. Zumindest diese Frage ist eindeutig geklärt, denn die kürzlich veröffentlichten Bilder und Informationen beziehen sich ganz klar auf *Gothic 2*. Dabei sind sich Hersteller Piranha Bytes/Phenomedia und Vertrieb JoWood noch uneinig über den angepeilten Erscheinungstermin. Ging die Softwareschmiede schon von einer Veröffentlichung diesen Mai aus, schätzt JoWood nach Sichtung des Produktionsstands diesen Zeitplan als viel zu optimistisch ein und rechnet eher Ende des Jahres mit der finalen Version. Wirklich erstaunlich, denn im Normalfall läuft das Spielchen umgekehrt: Die Vertriebe drängen – meist aus finanziellen Gründen – auf eine möglichst frühe Veröffentlichung, selbst wenn die Hersteller noch nicht so weit sind. Immerhin wird so hoffentlich gewährleistet, dass *Gothic 2* bugfrei erscheint und auch sonst die hohen Erwartungen erfüllt.

Alexander Geltenpoth



In derart zerklüftetem Gelände müssen Sie jederzeit mit einem Hinterhalt rechnen. Gerade in so schmalen Schluchten könnte ein überraschender Angriff leicht tödlich enden.

Gothic 2

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Piranha Bytes/JoWood
Fertig zu:	80%
Erscheint:	Ende 2002
Vergleichbar:	Gothic, Ultima 9
Internet:	www.gothic.de



Alexander Geltenpoth

Kommentar

» Mit einer nur geringfügig besseren Grafik bin ich mehr als zufrieden. Hauptsache die Story, Interaktion und Sprachausgabe entsprechen qualitativ dem ersten Teil, dann ist Gothic 2 auch 2002 der heißeste Kandidat für das beste Rollenspiel des Jahres. Derzeit wird angeblich noch die KI aller Kreaturen überarbeitet, um speziell bei intelligenten Lebewesen ein noch realistischeres Verhalten zu erreichen. «

Fern der Heimat

Homeworld lässt grüßen: Ähnlich wie in Relics Weltraumepos erkunden Sie mit einer ganzen Flotte das All, bauen Ressourcen ab, produzieren neue Schiffe und liefern sich actiongeladene Feuergefechte mit Außerirdischen.

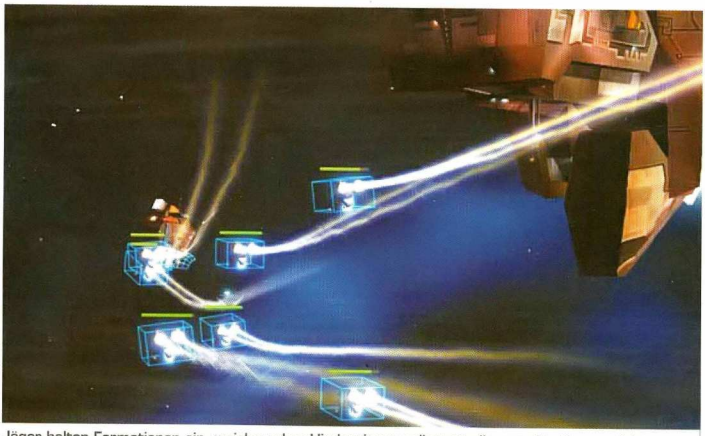
Auf dem Radar ist noch alles ruhig, aber man kann nie wissen: Eine Staffel Jäger umschwirrt das Mutterschiff, während Sammler die Asteroiden abbauen.

Vier Mutterschiffe brechen von der Erde nach Alpha Centauri auf und errichten eine erste Kolonie. Von dort aus entdecken die Weltraumpioniere weitere bewohnbare Planeten in benachbarten Sternensystemen. Statt Friede, Freude, Eierkuchen steht der Menschheit ein Schock bevor: Erstmals wagt es eine andere Spezies – die so genannten Daemons –, Homo sapiens seine Pfründe streitig zu machen. In der ersten der beiden Kampagnen droht die komplette Vernichtung der Erdlinge, sollte es Ihnen nicht durch strategisches Geschick gelingen, die Aliens in Schach zu halten.

Galaktisches Feuerwerk

Starmageddon begeistert durch seine Zwischensequenzen, mit denen der Großteil der Story erzählt wird. Davon abgesehen kann vor allem die effektvolle Grafik überzeugen, die fast die optische Qualität von *Homeworld* erreicht. Besonderes Augenmerk legte Hersteller Lemon Interactive auf die Steuerung, die trotz echter 3D-Umgebung ziemlich simpel von der Hand geht. Selbst in der Hitze des Gefechts bleibt die Übersicht erhalten. Trotzdem muss mit großer Skepsis ein weiteres, besonderes Feature betrachtet werden: In *Starmageddon* finden bis zu drei Gefechte gleichzeitig in verschiedenen Gebieten statt. Wenn das mal nicht für Verwirrung sorgt. Alle bisherigen Versuche in dieser Richtung scheiterten kläglich.

Alexander Geltenpoth



Jäger halten Formationen ein, weichen aber Hindernissen selbstständig aus. Die Kamera folgt per Mausklick automatisch der Staffel. Oben rechts ist eines der riesigen Mutterschiffe zu sehen.

Starmageddon

Genre:	Echtzeitstrategie
Hersteller:	Lemon Interactive/Acclaim
Fertig zu:	95%
Erscheint:	März 2002
Vergleichbar:	Homeworld
Internet:	www.acclaim.de



Kommentar Alexander Geltenpoth

Die Verwandtschaft zu Homeworld ist offensichtlich, aber Starmageddon besitzt ausreichend innovative Inhalte, um nicht in der Klonschublade zu landen. Besonders reizvoll finde ich die Möglichkeit, auch in einer Einzelspielerkampagne auf Seite der Daemons ins Gefecht zu ziehen – das hatte ich bei Homeworld Cataclysm vermisst.

Barmherziger Samariter

Er stahl von den Reichen, um es den Armen und Entrechteten zu geben, oder so ähnlich. Die Rede ist jedenfalls vom englischen Volkshelden Robin Hood, der ab Herbst 2003 auch auf dem PC in Sherwood Forest für Gerechtigkeit sorgen soll.

Geld oder Leben! Im Sherwood Forest überfällt Robin mit seinen Kumpanen einen Konvoi reicher Adelsmänner.



Robin Hood basiert auf einer leistungsstarken Erweiterung der Desperados-Grafikengine, die auch Gefälle darstellen kann.

Wer kennt sie nicht, die sagenumwobenen Storys vom legendären Rächer, der irgendwann zwischen dem 14. und 15. Jahrhundert mit Bogen, Strumpfhose und einer Schar Getreuer einen schottischen Wald bei Nottingham unsicher machte – im Auftrag der Gerechtigkeit, wohlgemerkt. Dort überfielen Robin und Co. die Konvois steinreicher Adelsherren und verteilten ihre Beute unter den Armen (Menschen natürlich). Und in die Rolle des berühmten Geächteten, dem Retter der Entrechteten, schlüpfen ab Herbst nächsten Jahres Sie. Entwickelt wird *Robin Hood* von der deutschen Spieleschmiede Spellbound, die zuletzt mit dem exzellenten Echtzeit-Strategical *Desperados* auf sich aufmerksam machte.



Robin Hood und seine treuen Gefährten durchstreifen den Sherwood Forest.

Desperados lässt grüßen

Wir waren Mitte Januar bei der Vertriebsfirma Wanadoo vor Ort, wo wir die erste spielbare Alpha-Version des inoffiziellen *Desperados*-Nachfolgers genauer unter die Lupe nehmen durften. Das Echtzeit-Strategiespiel ist in einer realistischen, mittelalterlichen Umgebung angesiedelt und bietet bekannte Schauplätze wie die Mauern von Nottingham, York und Leicester sowie – natürlich – den Sherwood Forest. Grafisch setzt *Robin Hood* auf eine Erweiterung der *Desperados*-Engine, die für eine möglichst attraktive und übersichtliche Optik sorgen soll. In zirka 40 nicht-linearen Missionen wollen unterschiedlichste Aufgaben gemeistert werden. Mal muss ein bewachter Konvoi ausgeraubt werden, ein anderes Mal wartet ein Weggefährte in der Kathedrale von York auf seine Befreiung oder Sie müssen Bruder Tuck aus den berüchtigten Kerkern von Derby retten. Neben Tuck tauchen auch andere bekannte Helden und Schurken aus der Legende von Robin Hood auf, wie Little John, Maid Marian, Guy von Gisborne und viele mehr.

Christian Sauerteig

Robin Hood

Genre:	Strategie
Hersteller:	Spellbound/Wanadoo
Fertig zu:	35%
Erscheint:	Ende 2003
Vergleichbar:	Desperados, Commandos
Internet:	www.spellbound.de



Kommentar Christian Sauerteig

» Bereits im frühen Alpha-Stadium begeistert Robin Hood durch Technik und Story – gesellt sich dazu das von Desperados bekannte und gelungene Gameplay mitsamt des schicken Missionsdesigns, kann Robin Hood bestimmt an den großen Erfolg des Western-Strategicals anknüpfen. Wir halten Sie auf dem Laufenden! «

Wirtschaftswunder

Auch beim Nachfolger des 750.000fach verkauften Industriegiganten müssen Sie sich vom Holz fällenden Waldschrat zum millionenschweren Industriemogul hocharbeiten – wie viel Spaß das macht, versuchten wir der spielbaren Beta-Version zu entlocken ...



Unübersichtliche Menüs? Fehlanzeige! Alle wichtigen Infos sind mit einem Mausklick abrufbar.

Am grundlegenden Spielprinzip hat sich natürlich nichts geändert. Nach wie vor schlüpfen Sie in die Rolle eines kleinen Unternehmers und versuchen, aus einer anfangs winzigen Firma ein Unternehmen globalen Ausmaßes aufzubauen. Sie starten im Jahr 1900 zum Zeitpunkt des industriellen Aufschwungs und müssen Ihren Betrieb bis ins heutige Informationszeitalter führen. Und das ist kein leichtes Unterfangen, schließlich müssen Sie sich um die Wahl des Standorts, den Rohstoffabbau, die Verarbeitung, den Transport, Verkauf und Werbung selbst kümmern.

Money, Money, Money

Zu Beginn des Spiels stehen Ihnen eine Vielzahl von Rohstoffen und Produkten zur Verfügung und jährlich kommen neue hinzu. Auf welche Branche Sie sich konzentrieren und ob Sie Ihre Kohle mit Autos, Elektro-Artikeln oder Spielzeug machen – um nur einige der zahlreichen Industriezweige zu nennen – bleibt selbstredend Ihnen überlassen. Eine große Bedeutung fällt der Lagerhaltung zu: Nicht nur der An- oder Abbau mancher Rohstoffe ist witterungsabhängig, auch die Produkt-Nachfrage richtet sich verstärkt nach der Jahreszeit. Um Ihre Waren kostengünstig und vor allem effektiv vom Lager in Ihre Geschäfte transportieren zu können, stehen Ihnen über 50 Transportmittel zur Verfügung. Transportieren Sie Ihre Erzeugnisse anfangs noch mit einem Pferdefuhrwerk, können Sie später auf eine eigene Flugzeugflotte zurückgreifen – alles eine Frage des Geldes.



In diesem fortschrittlichen Städtchen dominiert die Musikindustrie den Markt, zu erkennen an den Fabriken im Nordosten.

BWL für Anfänger

Natürlich ist *Der Industriegigant 2* eine komplexe Wirtschaftssimulation, zumal es im Vergleich zum Vorgänger noch sehr viel mehr Produktionszyklen und Transportoptionen gibt. Allerdings erleichtert den Industriemogulen die innovative Steuerung mit ihrem übersichtlichen Screendesign die tägliche Arbeit immens. Alle wesentlichen Informationen sind permanent sichtbar und müssen nicht mühselig aus x Menüs zusammengetragen werden.

Wer sich nicht im durchgehenden Einzelspieler versuchen möchte, kann auch eine der missionsbasierten Kampagnen starten oder im Mehrspielermodus via Netzwerk oder Internet gegen Freunde antreten. Das alles übrigens in einer sehr detaillierten und realistischen Iso-Landschaft mit Auflösungen von bis zu 1.280x1.024 Bildpunkten.

Christian Sauerteig

Der Industriegigant 2

Genre:	Wirtschaftssimulation
Hersteller:	JoWood
Fertig zu:	80%
Erscheint:	15. Juni 2002
Vergleichbar:	Der Industriegigant
Internet:	www.jowood.de



Kommentar Christian Sauerteig

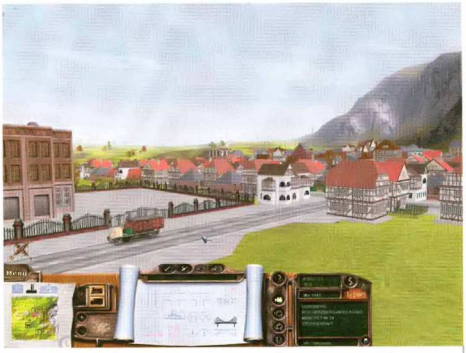
» Der Industriegigant 2 hat ganz klar das Zeug zum Hit und macht im jetzigen Stadium schon einen sehr ordentlichen Eindruck. Trotz einer Vielzahl von Produkten und der stetig wachsenden Spielewelt geht dank des ausgeklügelten Menüdesigns die Übersicht selten flöten. Wer auf den Vorgänger oder Spiele im Stile eines Transport Tycoon steht, sollte sich den 15. Juni dick im Kalender anstreichen! «

Auf eigenen Wegen

Echtes 3D in einer Wirtschaftssimulation? Zugegeben, sieht gut aus, aber verkompliziert das nicht unnötig die ohnehin vertrackten wirtschaftlichen Zusammenhänge? Nicht bei Schiene & Straße, das einfach zu bedienen und realistisch zugleich ist.



Die Karten für Europa sind dem realen Terrain nachempfunden. Sogar einige bekannte Bauwerke finden sich wieder, beispielsweise Schloss Neuschwanstein.



Jetzt hat es sich ausgegrunzt: Unser Viehtransporter kommt gerade mit einer Fuhre Schweine an der Konservenfabrik an.



Mittels einfacher Icons ist das gesamte Wirtschaftssystem erklärt. So lassen sich neue Routen problemlos planen.

In *Schiene & Straße* sind Sie ausschließlich als Transportunternehmer und Händler tätig, der Personen und Waren befördert. Städte und Fabriken bestehen bereits und Sie erhalten auch niemals die Möglichkeit, selbst Industriezweige aufzubauen. Bevor Sie jedoch die Fahrpläne für die ersten Züge und Lkws erstellen, müssen Sie Schienen verlegen, Straßen pflastern und Verladeplätze bauen. Mittels der recht simplen Planungswerkzeuge lassen sich mit wenigen Mausklicks komplette Strecken errichten – inklusive Kurven, Tunnel, Brücken und über Berge. Einfache, gerade Straßen und Schienen sind sowohl im Bau als auch im Unterhalt preiswerter, zumindest, solange das Terrain flach ist. Dabei kümmert sich der Computer um die gesamte Ausführung, Sie müssen nur einzelne Teilstrecken planen und bekommen vor der Ausführung einen Kostenvoranschlag.

Spedition für Anfänger

Bestehen erst die Verkehrswege, können Sie nach Lust und Laune Routen für Ihre Laster und Züge einrichten. *Schiene & Straße* ist ziemlich realistisch: Die Nachfrage ist begrenzt. Vorhandene Städte und Betriebe wachsen nur langsam und auch nur, wenn Sie für eine gute Infrastruktur gesorgt haben. Die größere Herausforderung stellt jedoch die technologische Entwicklung dar. Alle paar Jahre werden leistungsstärkere Loks, Wagons und Lkws angeboten, mit denen Sie Ihr Unternehmen effizienter gestalten können.

Alexander Geltenpoth

Schiene & Straße

Genre:	Wirtschaftssimulation
Hersteller:	Ubi Soft
Fertig zu:	90%
Erscheint:	März 2002
Vergleichbar:	Transport Tycoon
Internet:	www.ubisoft.de



Kommentar Alexander Geltenpoth

» Schiene & Straße ist nicht die typische WiSim, in der Sie Bilanzen wälzen und Kostenrechnungen erstellen müssen. Es ist nicht zu simpel, aber auch nicht zu komplex; nicht zu abstrakt, aber auch nicht zu realistisch – im Endeffekt also genau richtig. Die 3D-Engine sorgt für eine schönere Optik und zusätzliche Spieltiefe, wie Sie schnell feststellen, wenn Sie Ihre erste Strecke durch die Alpen planen. «



Angesichts solcher Städtepracht fällt es schwer, immer wieder zur Seereise aufzubrechen. Rund 50 unterschiedliche Gebäude finden sich in Port Royale.

AUFGETAKELT

Piraten haben's gut, sollte man meinen. Den lieben langen Tag lassen die sich frische Seeluft um die Ohren wehen, wenn's Geld nicht langt, wird flugs ein Handelsschiff geentert und zur körperlichen Erbauung gelegentlich eine Gouverneurstochter abgeschleppt. Aber wussten Sie, dass die Freibeuterei auch knallhartes Business sein kann?

Wenn nicht, dann lassen Sie sich eines Besseren belehren. Denn bei Ascarons Handelssimulation *Port Royale* betreiben Sie die Piraterie im großen Stil. Vorbei sind die Zeiten, als Sie mit ein paar sauflustigen Kumpanen auf lediglich einer Schaluppe umherdümpelten, hier gebieten Sie generalstabsmäßig über bis zu zehn Flottenverbände, die sich wiederum aus zehn Schiffstypen zusammensetzen können. Warum das dennoch nicht öde wird, hat Gründe. Zum Beispiel liegt das am guten Wetter. Schließlich pflügen Ihre Kapitäne zwischen 1570 und 1660 durch die 4.000 Quadratkilometer große Karibik (drei mal größere Karte als bei *Patrizier 2*), da scheint immer die Sonne und ölverseuchte Strände gab's damals auch noch nicht.



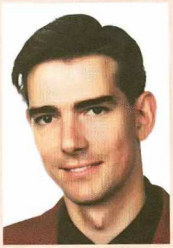
Solche Paläste können Sie – etwas Kleingeld vorausgesetzt – auch selbst errichten lassen, ebenso Produktionsgebäude.

Feuer frei!

Darüber hinaus werden Sie im Endlosspiel mit etwa 100 Missionen konfrontiert, suchen Sie sich daraus einfach aus, was Spaß verspricht. Eine kleine Stadt-Belagerung zum Beispiel, bei der Sie Ihre Wasserratten sogar zum taktischen Landkampf zwingen können, oder die obligatorische und lukrative Schatzsuche. Zudem wollen heiratswillige Mädels aufgerissen werden – schließlich brauchen Sie einen Erben – und das Kapergeschäft kommt auch nicht zu kurz. Im Gegenteil: Bereisen Sie die wunderschönen und detaillierten Landschaften mitsamt ihren 60 Karibik-Nestern normalerweise in einer isometrischen, vierstufig zoombaren 2D-Perspektive, schaltet die Grafik bei Seegefechten in die 3D-Ansicht um. Die Geschicke Ihres Konvois übernehmen Sie dann wahlweise eigenhändig und bei cleveren Entermanövern die Waren Ihrer schreckensbleichen Kontrahenten gleich mit.

Pirates 2 oder Patrizier Gold?

Vielen Dank an Ascarons Producer Daniel Dumont, der uns ein paar Fragen beantwortete, die uns auf den Nägeln brannten.



PC ACTION: Durch den Piraten-Touch tretet ihr zugleich gegen ein glorifiziertes Spiele-Phantom an – *Pirates* von Sid Meier. Inwiefern spielt sich *PR* anders als *Pirates*, welche Action- und Adventure-Elemente werdet ihr im Spiel haben und wie wollt ihr das Freibeuter-Feeling vermitteln?

Daniel Dumont: *Pirates* hat auch mich damals begeistert, aber wie du schon sagst, nach ca. 15 Jahren wird ein solcher Klassiker zu einem glorifizierten Spiele-Phantom. Wir wollen auch gar nicht in diese Richtung, aber sofort nach der Ankündigung von *Port Royale* wurden die ersten Parallelen zu *Pirates* gezogen. Einzig die atmosphärischen Abenteuer in der Südsee des 15. und 16. Jahrhundert sind vergleichbar. In *Pirates* war die Spannung während einer Fahrt stets geprägt von der Angst, auf ein stärkeres Schiff zu treffen, oder aber der Hoffnung, reiche Beute machen zu können. Der größte Unterschied zu *PR* ist jedoch, dass der Spieler hier ein Handels- bzw. Freibeuterunternehmen führt und nicht nur einen einzelnen Konvoi. Dazu kommen in *PR* noch die umfangreichen Aufbauelemente, die Kaperfahrten in feindlichen Gewässern, die im Spielverlauf wachsende Erfahrung der Kapitäne.

PC ACTION: Und wo liegen die wichtigsten Unterschiede zwischen *Patrizier 2* und *Port Royale*?

Daniel Dumont: Statt den 25 Hansestädten gibt es nun 60 Kolonialstädte, die zu den Nationen Spanien, Frankreich, England und Holland gehören. Die dauernden Änderungen der Beziehungen zwischen den Nationen sorgen für sehr viel Abwechslung. Spielerisch fällt mir als Erstes ein, dass der Handel nicht mehr im Vordergrund steht. Er ist nach wie vor wichtig, aber der Spieler kann sich nun stärker den Seeschlachten, Abenteuern und Missionen widmen. Drittens wären da die großen Unterschiede in der Bedienung von *PR*. Weniger Listen, mehr Grafik und deutlichere Zusammenhänge werden den Einstieg vereinfachen und das Spielgeschehen transparenter machen.

PC ACTION: Es ist ja bekannt, dass Ascaron in finanzielle Schwierigkeiten geraten ist, die sogar in einem Insolvenzantrag mündeten. Wie steht's um eure Zukunft? Seid ihr in wirtschaftlich ruhigere Fahrwasser zurückgekehrt und dürfen wir uns auch weiterhin auf hochkarätige Spiele aus eurem Hause freuen?

Daniel Dumont: Von den finanziellen Schwierigkeiten merken wir bei der Entwicklung nicht viel. Ohne das Insolvenzverfahren hätten wir zwar ein Team mehr gehabt und auch noch weitere Mitarbeiter eingestellt, doch ist beispielsweise das *Port Royale*-Team, das ja aus dem *Patrizier*-Team hervorgegangen ist, deutlich größer als jemals zuvor. Unser oberstes Ziel ist, auch weiterhin hochkarätige Spiele zu entwickeln.

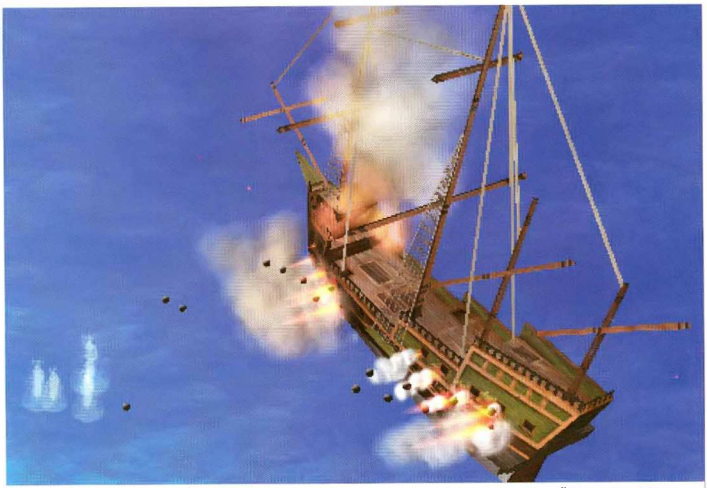
Ränke schmieden

Angreifen dürfen Sie auf dem Wasser so ziemlich alles, wenn es sich nicht gerade um Wale handelt. Die Konsequenzen müssen Sie aber selbst tragen. Kleiner Exkurs in die Politik des 17. Jahrhunderts gefällig? Okay! Um die profitablen Kolonien, die Sie natürlich mithilfe eines kleinen Aufbau-Strategieparts selbst ausbauen dürfen, kloppen sich Engländer, Franzosen, Holländer und Spanier. Alle paar Monate wechseln die Nationen ihre Verbündeten wie andere die Unterhosen und diese politischen Wirren können und sollen Sie ausnutzen. Sind Sie also in der Ost-Karibik mit einem englischen Kaperbrief unterwegs, können Sie im Westen bereits für die Holländer auch englische Kähne plündern, brandschatzen und versenken. Bis die Herren Gouverneure das spitzkriegen, sind Sie längst über alle Wasserberge und verkriechen sich auf Ihrer luxuriösen Ferieninsel.

Keine Textwüsten

Doch das Piratenleben in *Port Royale* besteht nicht nur aus Abenteuern, ohne den Verwaltungskram kommen Sie nicht aus. Schließlich sollen Sie ein Handelsimperium aufziehen und wollen selbst zum Gouverneur aufsteigen, das erfordert etwas Planung. Doch keine Sorge, ellenlange Textmenüs wie bei *Patrizier 2* werden Sie hier nicht finden, das Handelssystem wurde vereinfacht, ohne jedoch wesentlich an Tiefgang einzubüßen. Auch aus diesem Grund dürften Sie spätestens nach ein paar Spielstunden wissen, warum es sich lohnt, ein Freibeuter zu sein.

Christian Bigge



Bumm bumm! Schöner waren 3D-Seeschlachten bisher noch nicht. Sogar das Öffnen der Mündungsklappen können Sie genau beobachten. Dafür werden Sie aber kaum Zeit haben.

Port Royale

Genre:	WISim
Hersteller:	Ascaron
Fertig zu:	75%
Erscheint:	Ende Mai 2002
Vergleichbar:	Patrizier 2
Internet:	www.ascaron.com

Kommentar



Christian Bigge

» Was für ein schmackhaftes Süppchen, das Ascaron da anrührt. Eine satte Prise Abenteuer und Piraten-Romantik, gemischt mit vielfältigen Aufträgen sowie schnuckeliger Technik – und als fleischige, fettreduzierte Grundlage dient das Handelssystem von Patrizier 2. Da wird man doch gerne zum roten Korsaren. «

Wertungssystem

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

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vertraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen. Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche High-End-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen etwa ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold". Dieses Markenzeichen – eine echte Kaufempfehlung – ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Auch das schlechteste Spiel des Monats zeichnen wir aus. Besondere Gurken „schmückt" unser Award „Schrott des Monats".





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
Indiziertes 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

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, Adventures



Benjamin Bezold
Actionspiele, Simulationen

	Christian Bigge	Harald Fränkel	Alexander Geltenpoth	Joachim Hesse	Christian Sauerteig	Tanja Bunke	Benjamin Bezold
Auryn Quest	■■	■■	■	■■	■■	■■	■■
Civilization 3	■■■■	■■■	■■■■■	■■	■■■■	■■	■■
C&C: Renegade	■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■■
Echelon	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■■
Heli Heroes	■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■
Hooligans	■■■	■■■	■■	■■	■■	■	■■
Mega Race 3	■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■	■■■
Melker – Elchjagd	■	■	■	■	■	■	■
Raystorm	■■	■■■	■■	■■■	■■	■■■	■■■
Salt Lake 2002	■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■	■■
Sim Golf	■■	■	■	■	■■	■	■■
Strayfire	■■■	■■■	■■	■■	■■	■■	■■■
Versailles 2	■■	■■	■	■	■	■	■

Finde ich: ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ = 💤

Testkriterien

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

Spielspaß

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

Soundausgabe

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

Grafikdarstellung

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

Handhabung

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

Der Wertungskasten

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

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

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%

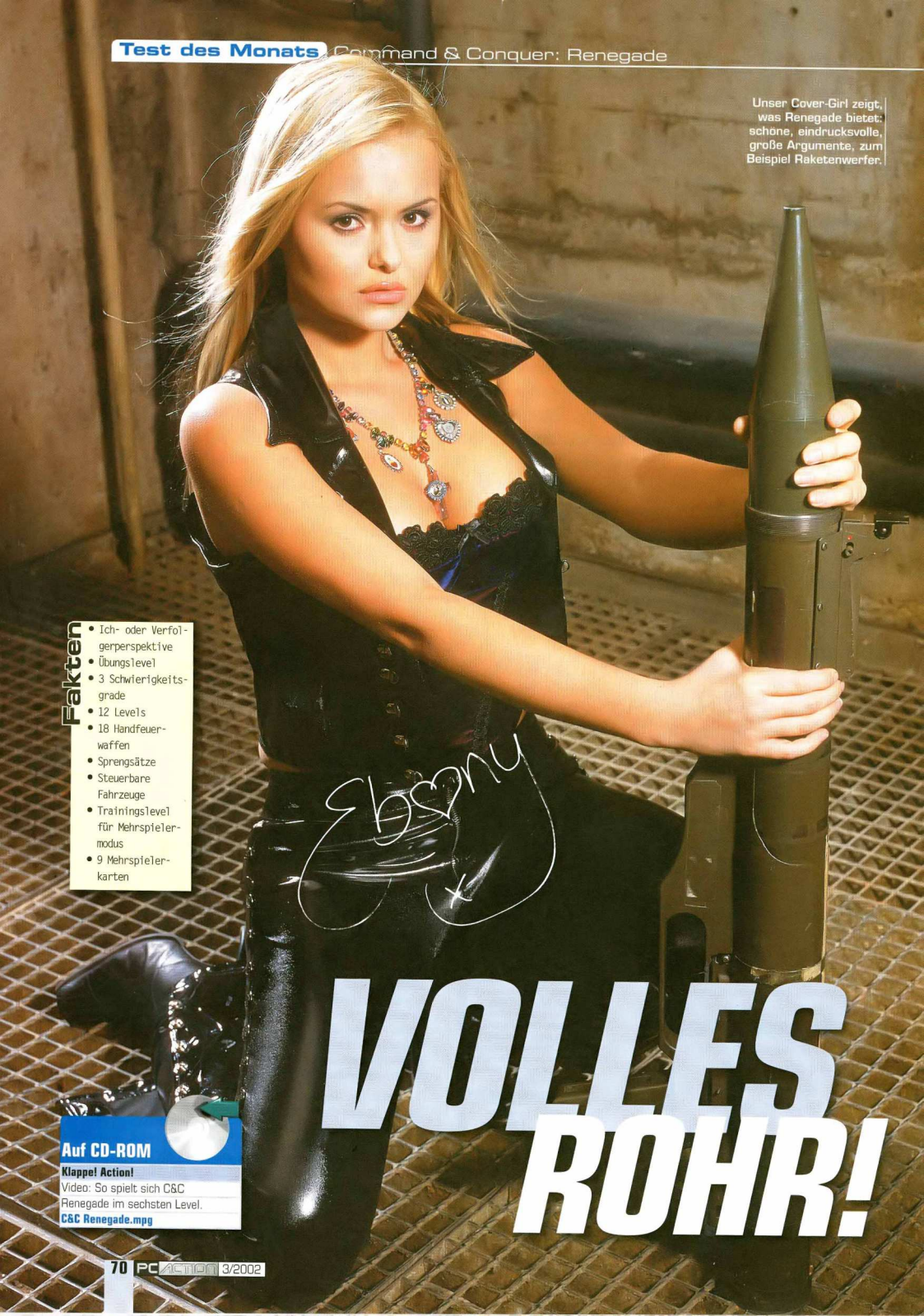
An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen" Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

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 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.



Unser Cover-Girl zeigt, was Renegade bietet: schöne, eindrucksvolle, große Argumente, zum Beispiel Raketenwerfer.

Fakten

- Ich- oder Verfolgerperspektive
- Übungslevel
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 12 Levels
- 18 Handfeuerwaffen
- Sprengsätze
- Steuerbare Fahrzeuge
- Trainingslevel für Mehrspielermodus
- 9 Mehrspielerkarten

VOLLES ROHR!

Auf CD-ROM

Klappe! Action!

Video: So spielt sich C&C Renegade im sechsten Level.

C&C Renegade.mpg



Mendoza ist einer der Endgegner. In dieser Szene versucht er, mit seinem Flammenwerfer die hübsche Sydney (links) zu rösten. Havocs Job ist es selbstverständlich, einzuschreiten.

Jahrelang rauchten bei der C&C-Serie die Köpfe. Strategen schickten krümelige Einheiten aus der Vogelperspektive in die Schlacht. Jetzt rauchen die Waffen: Als Elite-Krieger stehen Sie direkt im Geschehen und feuern, was das Rohr hält.

Foto: Thomas Riese

GDI-Marine Nick „Havoc" Parker ist so cool, seine Feinde müssten eigentlich vor Angst erstarren und sich Eisdrops in die Hosen knattern. Vor zwei Minuten hat er das Leben der jungen Sydney gerettet, ihr Vater Doktor Möbius schließt sie erleichtert in die Arme. „Danke, lieber Gott", seufzt der Wissenschaftler mit dem schlohweißen Haar. „Gern geschehen", murmelt Havoc trocken. Wir kennen den Einzelkämpfer aus dem Strategiespiel *C&C 1*. Damals war er kaum mehr als ein Pixel, das sich über eine platte Landkarte schob. Heute rückt er der Bruderschaft von Nod und dem glatzköpfigen Oberschurken Kane als 3D-Modell auf den nicht vorhandenen Pelz – wahlweise in der Ich- oder der Verfolgerperspektive.

Ein-Mann-Armee

Nod und die Global Defensive Initiative prügeln sich mal wieder wegen des wertvollen Minerals Tiberium. Kanes Schergen haben zudem die wichtigsten GDI-Wissenschaftler entführt. Die Zeit ist reif für den eisenharten Havoc, der Narben sammelt wie andere Leute Souvenirs. Er begibt sich mit Vorliebe als Saboteur hinter die feindlichen Linien, scheut aber auch keinen Zweikampf. Waffen und Munition, die Parker mit sich herumschleppt, würden fast reichen, um die Armee von Liechtenstein auszurüsten. Bis zu 18 Vernichtungswerkzeuge schleppt er gleichzeitig mit sich herum, darunter Chaingun, Scharfschützengewehr, Raketenwerfer, Ionenkanone, Laserpistole, Flammenwerfer und Tiberium-Sturmgewehr. Mit C4-Sprengstoff jagt er ganze Gebäudekomplexe hoch. Ausrüstung wie das Ion-Cannon- und das Nuklear-Strike-Beacon machen es Havoc sogar hin und wieder möglich, Ziele für Militär-Satelliten und Atomschläge zu markieren. Vielleicht liegt es ja an dem vielen schweren Gerät, dass er ähnlich schnell läuft wie ein südamerikanisches Faultier? Besonders gut springen kann er übrigens auch nicht: Selbst kleine Geländer sind unüberwindlich, wenn die Entwickler nicht wollen, dass sie bezwingbar sind. Im Notfall platzieren sie dort kurzerhand eine unsichtbare Barriere – so viel zum Thema Bewegungsfreiheit ... Das zeugt nicht gerade von durchdachtem Level-Design.

So spielt sich C&C: Renegade

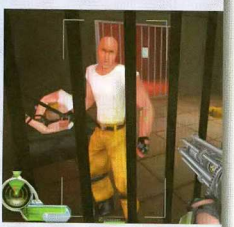
Renegade spielt sich schnell und actionreich. Die meiste Zeit blasen Sie zu Fuß ganze Rudel des rot-schwarzen Nod-Geschmeißes aus den Kampfstiefeln. Dazu gesellen sich spezielle Aufträge – und zwar mehrere innerhalb eines Levels. In welcher Reihenfolge Sie diese Einsätze abarbeiten, bleibt weitgehend Ihnen überlassen. So genannte Primärziele sind Pflicht: So gilt es unter anderem, Flugabwehrstellungen per C4-Sprengstoff zu zerstören, damit für die GDI ein Luftschlag möglich wird. Sekundäraufträge müssen Sie nicht zwingend erledigen. Es ist aber oft ratsam: Beispielsweise rückt weniger Verstärkung nach, wenn Sie das Hauptterminal im Inneren einer Nod-Kaserne lahm legen.



Die meiste Zeit ist Havoc zu Fuß unterwegs. Er stellt sich nicht nur Nod-Soldaten, sondern auch mächtigen Panzern.



In nahezu jedem Spielabschnitt dürfen Sie herrenlose Fahrzeuge besteigen – nicht nur GDI-Panzer, sondern auch Feindgerät.



Anständige Helden befreien natürlich auch mal Kriegsgefangene. In dieser Szene brauchen wir allerdings eine Key-Card.



Schutzaufträge gibt es häufiger. Hier begleiten wir die Tochter von Doktor Möbius bei der Flucht aus dem Tempel von Nod.



Reingestürmt: Jetzt jagen wir das Hauptterminal hoch. Nur noch schnell den Sprengsatz ankleben und die Sache ist gegessen.



Das fetteste Fahrzeug, das Sie steuern dürfen, ist der Mammut-Panzer. Hier holen wir uns einen Nod-Hubschrauber runter.

Coole Déjà-vus

Die leichte Gehbehinderung des Recken ist glücklicherweise nicht allzu tragisch. Denn immer wieder darf er in Fahrzeuge klettern. Jeeps, leichte, mittlere und schwere Panzer dienen als rollendes Kampfgerät, wobei auch Nod-Vehikel nicht vor Havoc sicher sind. Alle fahrbaren Untersätze sind aus der Strategie-Reihe bekannt. Überhaupt ist der Wiedererkennungswert riesig. Prima! Am Himmel schweben Orcas. Tarn-Panzer der Bruderschaft walzen zwischen Explosionen über die Prärie, Harvester sammeln Tiberium und vor dem Spieler erheben sich majestätisch die Hand von Nod, mächtige Obelisken, Raffinerien, Kraftwerke und andere Gebäude. Selbst die Sounds, Farben und Menüs haben die Entwickler angepasst. Der größte Clou: Sie dürfen alle Häuslein betreten, erforschen und natürlich sabotieren!

Käse-Kästchen?

Manchmal stoßen Sie auf Hologramme von Kane. Chef-Zyniker Parker macht den Telly Savallas der Computerspielszene natürlich sofort blöd von der Seite an: „Es befindet sich ein Guter, Gutaussehender hier im Raum. Und ein Böser, Hässlicher. Jetzt rate mal, wer wer ist." Sprach's mit Reibeisenstimme und kümmerte sich weiter um Kanes asoziale Gefolgschaft. Fragwürdig mag Action-Fanatikern indes erscheinen, ob die grünen und roten Strate-



Auf Wunsch spielen Sie aus der Verfolgerperspektive – funktioniert gut! Unser Lasergewehr lässt den Chemiekrieger platzen.

C&C-Modus: ein Spaß-Multiplikator

Renegade sollte eigentlich vier Mehrspielermodi bieten – kurzfristig entschied sich Westwood, die Varianten Deathmatch, Capture the Flag und King of the Hill herauszunehmen. Ob sie per Patch nachgeliefert werden, sei noch unklar, erklärte uns Executive Producer Dan Cermak auf Anfrage. „Wir konzentrierten uns voll auf den *C&C*-Modus, um ihn so perfekt zu machen, wie es nur geht." Hey, das ist wirklich geglückt! Es treten zwei Teams (GDI und Nod) gegeneinander an und versuchen, jeweils die gegnerische Basis zu zerstören. Strategische Elemente sorgen für einen echten Kick: Zunächst gibt es vier Spielerklassen mit unterschiedlichen Eigenschaften. Darunter ist zum Beispiel ein weniger kampftauglicher Ingenieur, der aber Gebäude und Einheiten reparieren kann. Ferner dürfen Sie pro Partei zehn sehr starke Spezialcharaktere (wie Havoc oder Mendoza), sowie fünf Fahrzeugtypen und Medi-Packs kaufen. Geld kommt vor allem zusammen, wenn Sie gegnerische Soldaten abschießen, Gebäude in Grund und Boden stampfen oder feindliche Fahrzeuge zu Schrott verarbeiten. Der Modus bietet komplexe Möglichkeiten, ist aber nicht schwer zu verstehen. So muss es sein! Trotzdem schade, dass die anderen Varianten fehlen – dann wäre eine Mehrspieler-Gesamtwertung von 90 Prozent drin gewesen.



Im C&C-Modus geht es um die Zerstörung der feindlichen Basis. Im Hintergrund: ein Nod-Obelisk.



In diesem Menü wählen Sie zwischen Soldaten-Klassen und kaufen Fahrzeuge.

gierahmen nötig waren, die vor allen Einheiten und Gebäuden aufpoppen, sobald Sie sie im Fadenkreuz haben. Ob die Kästchen wirklich helfen oder beim Zielen eher irritieren, muss jeder für sich entscheiden. Wir hoffen einfach, dass die Entwickler dieses „Feature" nicht deshalb eingebaut haben, weil sie ihrer strategisch angehauchten Zielgruppe nicht zutrauen, in einem Actionspiel Freund und Feind unterscheiden zu können ...

Du bist nicht allein!

Die Missionen wirken sehr dynamisch und actionreich. Das liegt einerseits daran, dass während eines Einsatzes immer wieder neue Aufträge hinzukommen – manchmal sogar im Minutentakt. Andererseits natürlich an den Massenschlachten mit viel Gedöns. Denn obwohl Havoc immer wieder muffig „Ich arbeite nur allein" brummt, stehen ihm auf Geheiß des Generals häufig Nicht-spielercharaktere zur Seite: unter anderem Raketenwerfer-Spezialist Gunner, Scharfschütze Deadeye oder Sprengmeisterin Hotwire. In deren Rollen dürfen Sie übrigens im Mehrspielermodus selbst schlüpfen. Auch sonst wimmelt es regelmäßig vor normalen GDI-Soldaten, die in gemeinsame Gefechte verwickelt



Raveshaw heißt dieser Mutant, der uns anspringen will. Abstand halten! Andernfalls nimmt er Havoc in den Würgegriff.



Chemiekrieger tragen Schutzanzüge und setzen Gewehre ein, die hochgiftige Tiberium-Sporen versprühen.

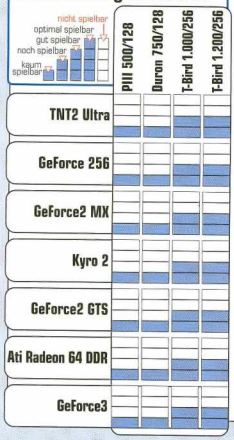
C&C: Renegade

PRÜFSTAND

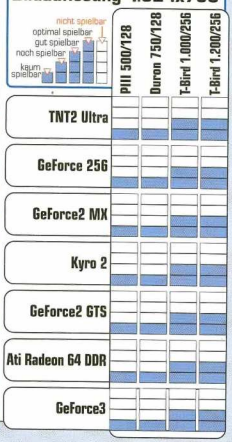
Leistungsmerkmale

Renegade schreit nach Arbeitsspeicher: Nur mit 512 MB RAM ist völlig ruckelfreies Spielen möglich. Deshalb sehen unsere Tabellen in beiden Auflösungen identisch aus – und auch ernüchternd, da wir stets streng, also mit optimal eingestellten Grafikdetails, testen. Reduzieren Sie Letztere auf 70 Prozent, fallen die Ergebnisse ein bis zwei Balken besser aus. Probleme traten bei Ati-Rage-Karten auf. Außerdem verursacht die Detonator-Version 23.11 Fehler bei der Grafikdarstellung und manchmal Abstürze. Installieren Sie sich den Treiber 21.83 von unserer Cover-CD.

Bildauflösung 640x480



Bildauflösung 1.024x768



Sound & Musik

Die Sprachausgabe bei der von uns getesteten englischen Version ist erstklassig. Immerhin das Prädikat „gut" notieren wir für die Effekte. Es rumst also prima, zum Beispiel bei den vielen Explosionen. Allerdings kommt nicht die „Bibber"-Atmosphäre eines *Medal of Honor* auf. Die Musik trägt nicht sonderlich zur Spannung bei, weil sie ständig gleich klingt. Harte Synthesizer-Klänge als Dauerbeschallung? Wer's mag ...

Pro & contra

- ⊕ Zwischensequenzen und Story
- ⊕ Cooler Hauptcharakter
- ⊕ Witzige Sprüche
- ⊕ *C&C*-Flair
- ⊕ Packender Mehrspielermodus
- ⊖ In der zweiten Hälfte kaum mehr Abwechslung
- ⊖ Schwache künstliche Intelligenz
- ⊖ Sehr durchwachsene Grafik
- ⊖ Kurze Spielzeit

Steuerung

Die Steuerung mit Maus und Tastatur funktioniert zufriedenstellend, wirkt aber etwas hakeliger und vor allem träger als bei den großen Konkurrenten *Return to Castle Wolfenstein* und *Medal of Honor*.

Deutsche Version

Renegade wird hier zu Lande komplett auf Deutsch ausgeliefert (Synchronisation, Bildschirmtexte, Handbuch). Ansonsten gibt es nach Auskunft von Electronic Arts keine Änderungen – da kein Blut spritzt und keine Körperteile durch die Gegend fliegen, ist eine Entschärfung wohl auch nicht nötig.

Grafik

Mit den modernsten Ego-Shootern *Return to Castle Wolfenstein* und *Medal of Honor* kann *Renegade* optisch nicht mithalten. Dafür sind die Landschaften stellenweise zu kantig und die Innenlevels viel zu detailarm (ein paar negative Beispiele haben wir im unten stehenden Kasten zusammengefasst). Dafür ist der Titel mit vielen Explosionen gesegnet, wobei diese zwar aus billigen 2D-Bitmaps bestehen, aber trotzdem beeindruckend wirken. Irgendwie lenkt das von mancher Tristesse ab.

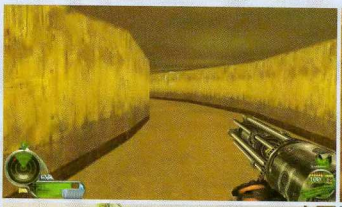
sind. Neben reinen Ballereinlagen in vielen unterschiedlichen Szenarien (Küste, Dörfer, Wüste, Eislandschaft) warten auch viele diffizilere Jobs (vgl. Kasten „So spielt sich ...").

Viele Pappenheimer

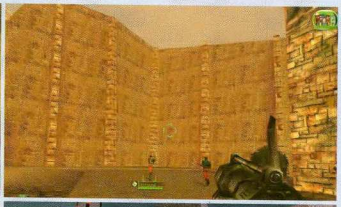
Wir haben es bereits erwähnt: Eigentlich müssten Havocs Gegner erstarren. Manchmal tun sie das – was aber wohl weniger mit Angst als mit der mangelhaften künstlichen Intelligenz (KI) zu tun hat. Einige Soldaten stehen wie Pappfiguren in der Pampa herum und reagieren erst, wenn man ihnen, sagen wir mal, ein bisschen in den Fuß schießt. Erfahrene Actionspieler ballern wegen der unterschiedlichen Schadenszonen selbstverständlich gleich woanders hin. Auch manches Fahrzeug lässt sich problemlos in den Blechdosenhimmel befördern, wenn Sie beispielsweise an einem Hauseck Deckung suchen. Wir bearbeiteten auf diese Art einen Nod-Buggy, wobei das Gefährt wegen des ungünstigen Winkels ständig vorbeifeuerte und lediglich den Boden perforierte. Auf die Idee, ein Stück weiterzufahren, kam der Pilot nicht.

Augentest: Manchmal tut's weh

Waren bei *Renegade* zwei Grafik-Designer am Werk? Einer, der weiß, was er tut, und einer, der Azubi in der Probezeit ist? Fest steht: Die optische Qualität schwankt brutal. Wir haben einige abschreckende Beispiele herausgegriffen – damit Sie wissen, womit Sie stellenweise zu rechnen haben.



Der achtjährige Hubert bastelt an einem Half-Life-Mod. Für ein Erstlingswerk ist dieser Gang recht ordentlich gelungen.



Die Chinesische Mauer ist eine Sehenswürdigkeit. Wir wollen sie aber lieber nicht sehen: Kargheit kennt keine Grenzen.



Schon die Verantwortlichen der Augsburger Puppenkiste verstanden es, aus Klarsichtfolie eckiges Wasser zu bauen.



Wiedererkennungswert im Lego-Land: Die Nod-Raffinerie sieht aus wie in den Strategiespielen der C&C-Serie. Leider!

Tödlicher Straßenverkehr

Es sagt viel über die KI aus, dass der fortgeschrittene Spieler nur in verhältnismäßig wenigen Fällen durch des Feindes Waffe stirbt. Stattdessen segnete der Tester zwei Mal das Zeitliche, weil er beim Überqueren einer Straße nicht nach links und rechts geschaut hatte und versehentlich von einem Nod-Jeep überfahren wurde. Mehrfach den Spielstand neu laden musste GDI-Marine Fränkel, als er Dr. Möbius aus der Gewalt der Nod befreien und als sein Bodyguard fungieren sollte. Der Lemming im weißen Kittel hatte offensichtlich ein psychisches Problem und hielt sich plötzlich für eine kugelsichere Weste. Er hatte jedenfalls nichts Besseres zu tun, als ständig wie ein aufgescheuchtes Huhn direkt in die Mündungsfeuer der Bösewichte und Deckenkanonen zu rennen (oder in den Flammenwerfer-Strahl seines Beschützers). Hätte nur gefehlt, dass er „Tötet mich bitte, mich verfolgt ein Spieleredakteur!" brüllt. Der Entwickler betonte ausdrücklich, dass der chronische Hirnmangel es nicht in die Verkaufsversion schaffen wird. Das prüfen wir und liefern die Informationen gegebenenfalls in einem Nachtest nach.

Tolle Story

Als Entschädigung für die genannten Schwächen von *Renegade* taugen die vielen Zwischensequenzen und damit die Hintergrundgeschichte. Das haben die Jungs von Westwood einfach drauf. Zu sehen ist nachbearbeitete Spielgrafik im Videoformat – hervorragend inszeniert, flott geschnitten und mit witzigen Dialogen gespickt. Womit wir wieder bei Doktor Möbius' Tochter Sydney wären, die bei einer Szene mit Havoc in einem Fahrzeug unterwegs ist und sich als zänkisches Weibsbild präsentiert. Unser Held schleudert ihr nur ein kurzes „Kuh!" entgegen, das sie mit einem „Schwein!" beantwortet. Parker bleibt natürlich betont cool und erwidert: „Nein! Kuh!". In derselben Sekunde rast das Vehikel direkt auf ein Fleckenvieh zu, das wiederkäuend auf der Straße herumsteht und ziemlich blöde in die Scheinwerfer glotzt ...

Harald Fränkel

Vergleich

Ja, *Renegade* ist eine Klasse schlechter als Kracher wie *Return to Castle Wolfenstein* und *Medal of Honor*. Es ist aber trotzdem noch ein gutes Spiel für Action- und *C&C*-Fans. Letztere machen mit einem Kauf garantiert keinen Fehler.

Return to C. Wolfenstein	87%
Medal of Honor	86%
C&C: Renegade	75%
Red Faction (abgewertet)	74%

Kommentar — Alexander Geltenpoth

Bedenkt man, dass Westwood nie zuvor einen Ego-Shooter fabrizierte, kann ich der Softwareschmiede für ihr Debüt nur Respekt zollen. Allerdings lassen sich auch nur so die vergleichsweise ärmliche Grafik und die kuriosen unsichtbaren Wände erklären, die Havocs Einsatzgebiet eingrenzen. Ein ordentliches Kartendesign hätte das auch realistischer erreicht. Was nimmt man nicht alles in Kauf für das C&C-Flair? Denn atmosphärisch kommt der Titel super rüber, nicht zuletzt wegen all der bekannten Fahrzeuge und Gebäude. Die Freude daran ist leider kurz: Bereits nach gut zwölf Stunden ist der letzte Bösewicht niedergestreckt und der Abspann läuft. Etwas mehr hätte ich von Renegade schon erwartet.



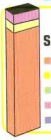
Angriff auf die Hand von Nod: Rechts vergeht ein Hubschrauber, links steht ein Mammut-Panzer.

Kommentar — Harald Fränkel

Dank einiger Gegner, die mich wohl nicht mal dann bemerken würden, wenn ich vor ihrer Nase mit Britney-Spears-Maske und im Tiger-Tanga einen Schuhplattler aufs Parkett legen würde, weiß ich jetzt, was KI bedeutet: „Kaum Intelligenz". Mit geistigen Sozialhilfeempfängern kann ich wegen des hübsch hohen Feindaufkommens aber noch leben. Viel blöder ist, dass der Kick etwa nach sechs Stunden nachlässt – denn im Grunde habe ich zu diesem Zeitpunkt alles gesehen und erlebt. Nicht-C&C-Süchtige pflügen sich folglich nur noch wegen der grandiosen Zwischensequenzen und witzigen Dialoge weiter durchs Nod-Gewimmel. Ich empfehle den Kauf von Renegade hauptsächlich aufgrund des Mehrspielermodus. Denn der ist „Rock 'n' Roll", wie Havoc sagen würde.

C&C: Renegade

Mindestens:	PIII 500, 128 MB, 3D-K., Win9x/Me/XP
Sinnvoll:	PIII 700, 512 MB RAM, GeForce2
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DSound(3D), A3D, EAX (2), Miles
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	16 Sp. Netzw. u. Internet; 1 Sp./CD
CD/HD:	1,2 GB (2 CDs)/950 MB
Internet:	www.westwood.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 45,-
Hersteller:	Westwood/EA
Veröffentlichung:	7. März
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Genre:	**Action**
Testversion:	**Englische Beta 1.20**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**70 %**
Sound:	**83 %**
Mehrspieler:	**87 %**
Einzelspieler:	

75 %

» Für C&C-Fans mit Action-Genen die Offenbarung, für Shooter-Freaks noch ein netter Snack «

Odyssee im Weltraum

HAG

Hach, die Welt wäre so schön, wenn Computerspiele zu großartigen Kinofilmen doch nur halbwegs so verdammt genial wie die Zelluloid-Vorlage wären. Sind sie aber meistens nicht. Ob Lucas Arts' neuester Star-Wars-Streich da eine Ausnahme bildet?



Kommentar Christian Sauerteig

Im Vergleich zu den allenfalls durchschnittlichen Episode-I-Spielchen stellt das spaßige Star Wars Starfighter allemal eine Steigerung da – allerdings ohne vollends zu überzeugen. Die Missionen spielen erfahrene Sternenkrieger an einem Wochenende durch und Anfängern dürfte die sensible Steuerung zu schaffen machen – Kritikpunkte, die hart gesottene Star-Wars-Fans aber nicht vom Kauf abhalten sollen.

Daa-dadadaa! Zur bekannten Titelmelodie schiebt sich die noch bekanntere gelbe Schrift von unten nach oben in den pechschwarzen Sternenhimmel und erzählt die Story, die wenig Gutes verheißt: Die machthungrige Handelsföderation bedroht alle möglichen Planeten und hat es nun auf das friedliche Königreich Naboo abgesehen. Ein Krieg steht unmittelbar bevor und in der Rolle des unerfahrenen Weltraumpiloten Rhys Dallow sollen Sie versuchen, die Bedrohung aus dem All abzuwehren. So weit der Beginn der Story, die nicht zu Zeiten von Luke Skywalker, Darth Vader und Co. spielt, sondern früher, parallel zur Handlung des letzten Kinofilms *Episode I*.



Neben den Weltall-Missionen gibt es auch eine Vielzahl von Bodenaufträgen. Hier muss ein Kraftwerk zerstört werden.

Ferienflieger

Um Ihren Heimatplaneten zu retten, haben Sie 14 Missionen lang Zeit. Die einzelnen Aufträge bieten 100 Prozent pure Action und spielen im Weltraum sowie auf drei Planeten, wobei Bodeneinsätze und Weltraumkämpfe sich in etwa die Waage halten. Mal gilt es, Angriffe von Kampffliegern abzuwehren oder Transporterschiffe zu zerstören, ein anderes Mal muss ein Stützpunkt verteidigt oder ein Kernkraftwerk in Schutt und Asche gelegt werden. In jeder Mission haben Sie verschiedene Ziele zu erfüllen. Ferner können Sie Zusatzaufgaben lösen. Wer Letztere meistert, schaltet im Laufe des Spiels weitere Missionen frei. Der Schwierigkeitsgrad liegt nicht sonderlich hoch: Wer sich mit der Handhabung der Raumjäger vertraut gemacht hat, spielt die ersten zehn Missionen an einem Tag durch. Erst danach wird es richtig schwierig.

Filmreif

Optisch kann sich *Starfighter* sehen lassen. Allerdings verlangt die volle Grafikpracht nach einem entsprechend flotten Rechner. Ein echtes Highlight stellt der filmreife Soundtrack mit vielen aus den Kinofilmen bekannten Kompositionen dar, der die komplexe Story herrlich begleitet. Weniger herrlich ist hingegen die ungenaue Steuerung, mit der nicht nur Anfänger ihre Schwierigkeiten haben dürften.

Christian Sauerteig

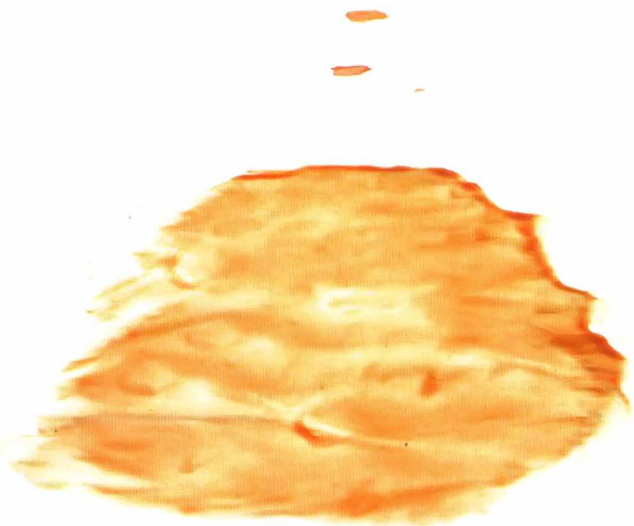
Star Wars Starfighter

Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 800, 128 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Gamepad
Spielerzahl:	1 Spieler (1 Sp./CD)
CD/HD:	495 MB/620 MB
Internet:	www.lucas-arts.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 40,–
Hersteller:	Lucas Arts/Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Besser als die Vorgänger, aber noch lange nicht perfekt – im Weltraum gibt es noch einiges zu tun. «

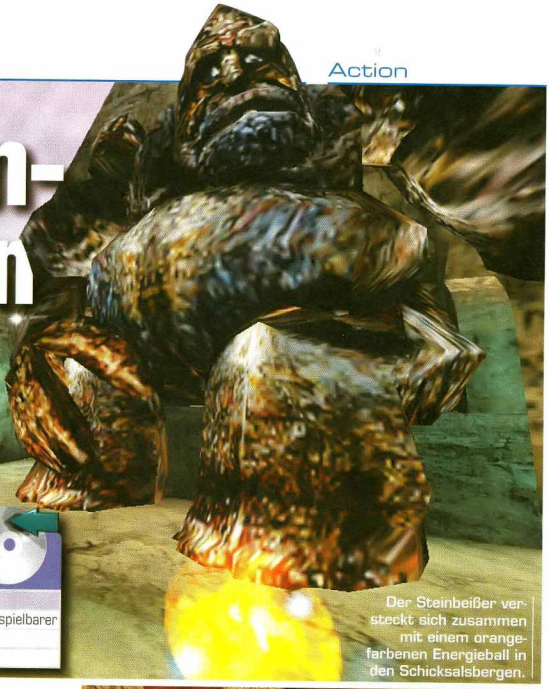
Genre:	**Action**
Testversion:	**Beta von Februar 2002**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**75 %**
Sound:	**87 %**
Mehrspieler:	**72 %**
Einzelspieler:	**69 %**



Zum Stein-erweichen

Es war einmal ein Münchner Unternehmen, das wollte ein Spiel zum Roman „Die Unendliche Geschichte" programmieren. Das Unternehmen ging pleite, bevor das Spiel fertig wurde. Aus den Überresten entstand „Auryn Quest".

Auf CD-ROM
Spielbare Demo
106 MB und ein komplett spielbarer Level warten auf Sie!
AurynQuest.exe

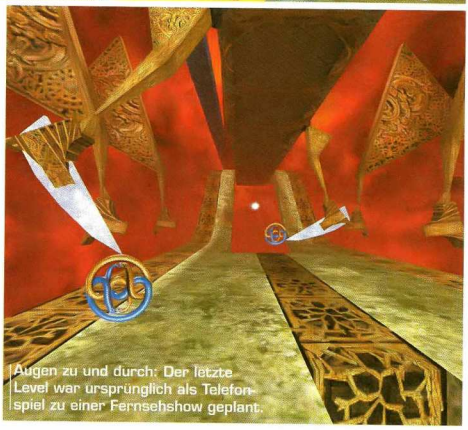

Der Steinbeißer versteckt sich zusammen mit einem orangefarbenen Energieball in den Schicksalsbergen.

Fantasien. Das war einmal die schönste aller Welten", begrüßt Sie die Stimme von *South Park*-Koch Luv Shack im Intro. Was macht denn die in einem Spiel zur *Unendlichen Geschichte*? Luv Shack hat natürlich nichts mit *Auryn Quest* an der Kochmütze. Er hat nur den gleichen Synchronsprecher wie der riesige Steinbeißer, der Sie durchs Spiel führt. Wie so oft ist etwas schief gegangen: Die kindliche Kaiserin hat das Auryn verschlampt und Sie sollen das Amulett wiederbeschaffen.

Keine Gewalt

Zu diesem Zweck sammeln Sie in der Rolle des Jungen Atreju Energiekugeln. Wie das geht? Einfach drüberlaufen. Doch ganz so leicht ist die Sache doch nicht: Immerhin verstecken sich einige der Leuchtorangen in sechs Levels an unzugänglichen Stellen. Es gilt, Hüpforgien über Plattformen zu meistern, kleine Rätsel zu lösen und Schalter zu finden. Gewalt existiert fast nicht in Fantasien. Wofür auch? Es gibt ja fast keine Gegner, die Ihnen im Weg stehen. *Auryn Quest* besteht aus Programmteilen, die ursprünglich für eine umfangreiche Adaption von Michael Endes Buch *Die Unendliche Geschichte* verwendet werden sollten. Heraus kam jetzt ein Jump & Run in der Ego-Perspektive. Kinder werden sich vermutlich mit der umständlichen Steuerung schwer tun, Erwachsenen wird arg wenig Spieltiefe geboten.

Joachim Hesse


Augen zu und durch: Der letzte Level war ursprünglich als Telefonspiel zu einer Fernsehshow geplant.

Auryn Quest

Mindestens:	PII 450, 128 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM, GeForce2-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound3D
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	493 MB/634 MB
Internet:	www.aurynquest.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 20,-
Hersteller:	Discreet Monsters/Shoebox
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Nicht getestet



Genre:	Jump & Run
Testversion :	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Nein
Grafik:	68%
Sound:	63%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

54 %

» In keiner Hinsicht perfekt, aber für Gelegenheitsspieler einen (kurzen) Blick wert «

Kommentar



Joachim Hesse

Bewundernswert, dass ganze fünf Personen aus der verkorksten Programmcode-Konkursmasse von The Real Neverending Story überhaupt noch ein Spiel zaubern konnten. Das ist mehr, als 150 Mitarbeiter in den vergangenen fünf Jahren auf die Beine gestellt haben. Dass Auryn Quest sich dabei nicht mit den ehemals hoch gesteckten Zielen des Urspiels messen kann, sollte klar sein. Für 20 Euro ist das Spiel kurzfristig trotzdem ein netter Zeitvertreib, besonders für Menschen mit viel Fantasie, die sich ausmalen können, wie abgefahren die ehemals größte deutsche Adventure-Hoffnung hätte werden können.

HITMAN 2™

SILENT ASSASSIN





AB MÄRZ IM HANDEL









Io-Interactive

PC CD

Hitman 2: Silent Assassin © I.O Interactive A/S, 2002. Developed by I.O Interactive A/S. Published by Eidos Interactive Limited. Hitman 2: Silent Assassin is a Trade Mark of Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved.

EIDOS INTERACTIVE

www.eidos.com



Ein Alienflieger nimmt Kurs auf unseren Jäger.



Im Tiefstflug verfolgen wir den Gegner durch einen Canyon. Das Hud sieht nicht gerade hübsch aus, ist aber zweckmäßig.

Aliens im Nacken

Die Aliens sind an allem schuld. Erst entführen sie unseren Lieblingshelden aus Akte X und dann greifen sie auch noch einen der letzten bewohnbaren Planeten an. Das schreit nach Revanche.

Eigentlich ist es schon frustrierend genug, wenn unzählige Planeten einem nuklearen Holocaust zum Opfer fallen. Doch wenn dann auch noch eine aggressive Alienspezies zur groß angelegten Invasion bläst, um die wenigen verschonten Sterne zu besetzen, können nur noch tapfere Helden das Schicksal der Menschheit bestimmen. Einer davon sind Sie. Als frisch gebackener Föderationspilot verschlägt es Sie in dieser actiongeladenen Mischung aus *Wing Commander, Comanche 4* und klassischer Flugsim auf einen tristen Stern, wo Sie sich den heftigen Attacken der Aggressoren stellen. Sie beschützen Truppentransporter, bombardieren gegnerische Stützpunkte, unterfliegen das Radar, beliefern den Führungsstab mit Aufklärungsinformationen oder stellen sich einem Duell mit einem außerirdischen Fliegerass. Die über 25 Missionen sind zwar überaus abwechslungsreich, auf Dauer fehlt es *Echelon* jedoch einfach an einer packend erzählten Hintergrundstory. Der russische Entwickler Buka Entertainment hat es versäumt, den Plot dem Spieler näher zu bringen. Denn wer ist schon von öden textbasierten Einsatzbesprechungen begeistert? So motivieren höchstens die 14 im Laufe des Spiels steuerbaren Raumschiffe, die von einer Mischung aus Helikopter und Flugzeug über einen Bomber bis hin zum pfeilschnellen Abfangjäger reichen.

Grafikpracht

In der Luft spielt *Echelon* seine wahren Stärken aus. Zum einen überzeugen die physikalisch plausibel simulierten Raumschiffe und das realistische Schadensmodell, zum anderen beeindrucken die visuellen Effekte. Letztere haben es uns besonders angetan. Neben riesigen Gebirgszügen und engen Canyons machen kristallklare Seen und faszinierende Lichteffekte den Blick aus dem virtuellen Cockpit zum Augenschmaus. Die aus rund 2.000 Polygonen bestehenden Flieger stehen übrigens der Landschaftsgrafik in nichts nach.

Chancenlos

Keine Frage, *Echelon* ist eine spielenswerte Action-Flugsimulation, die dank ausführlicher Tutorial-Missionen auch Anfänger anspricht, aber noch lange kein würdiger *Wing Commander*-Nachfolger oder *Comanche 4*-Konkurrent. Dafür fehlt es einfach an Charme, Spannung und fairen Missionen. Denn wenn Sie zum x-ten Mal nach einem einzigen Treffer das Zeitliche segnen und den Einsatz von vorne beginnen müssen, macht sich schnell Frust breit.

Benjamin Bezold

Kommentar

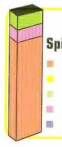


Benjamin Bezold

Warum kriegen es die Entwickler einfach nicht gebacken, den Spieler mit spannenden Zwischensequenzen lange an den Monitor zu fesseln. Denn was nützen mir schon die abwechslungsreichsten Missionen und die tollste Grafik, wenn ich mich mit dem Hauptcharakter einfach nicht identifizieren kann, weil ich nichts über ihn erfahre? Auf Dauer nicht viel, denn wer möchte schon gerne als 08/15-Pilot täglich seinen Hintern riskieren?

Echelon

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	1 Spieler (1 Sp./CD)
CD/HD:	514 MB/645-750 MB
Internet:	http://echelon.bethsoft.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 50,-
Hersteller:	Buka/Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Grafisch eindrucksvoll in Szene gesetzte Action-Flugsimulation mit einer mangelhaft erzählten Story «

Genre:	**Action-Flugsim.**
Testversion :	**Gold-Master**
Steuerung:	**Gut**
Ffeedback:	**–**
Grafik:	**83%**
Sound:	**75%**
Mehrspieler:	**62%**
Einzelspieler:	

70%

Kult! Teil 2.





Erhältlich
ab 08.03.02



€ 59,95

Die Sensation der Spionage-Action ist auf dem direkten Weg zu uns! Solid Snake wie er nicht besser sein kann, in dieser Topp-Fortsetzung. Darauf haben alle gewartet!

72 x in Deutschland. Der Saturn in Ihrer Nähe

01805-172000
Saturn-Hotline. 12 Cent pro Min

SATURN

Eine Bonusmission: Holen Sie die Galaxy-Flugzeuge vom Himmel.

Fakten

- 21 Levels
- 4 Trainingsmissionen (Kampagne)
- 5 Bonusmissionen (Kampagne)
- 4 geheime Flugrouten
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 6 Extra-Waffen
- 24 Extras
- 2 Hubschrauber
- Online-Highscoreliste
- Nur im Internet käuflich

Auf der Cover-CD

Demo zu Heli Heroes

Jetzt testen: 160 MB groß und zur Vollversion freischaltbar!

HeliHeroesGermanInternet.exe

Dicke Luft

Terroristen mag keiner. Weil sie böse sind. Die Guten haben deshalb etwas gegen diese Leute: zum Beispiel Kampfhubschrauber. Und Piloten, die die Dinger fliegen müssen: Sie!



Da strahlt der Pilot: Mit einem nuklearen Sprengkopf treiben Sie die Becquerel-Messwerte an diesem Stützpunkt in die Höhe.



Arbeiten Sie als fliegende Abrissbirne, sind Ihnen Bonuspunkte sicher. Aber Achtung: Es gibt auch negative Extras!

Leb wohl, mein Schatz!" Mehrere Paar Hellfire-Raketen tauchen die vormalige Scud-Lagerstätte in gleißendes Licht. Jetzt bloß bis zum nächsten Schildenergie-Extra keine Treffer mehr kassieren. Die Anzeige für die Lebensenergie blinkt schon bedrohlich. Oh Schreck, am Bildschirmrand nähert sich eine Luftabwehrstellung des Feindes ... Ja, in *Heli Heroes* steppt der Bär.

Der harte Weg

Was passiert, wenn eine Gruppe erfahrener Strategiespiele-Entwickler plötzlich Lust auf ein Ballerspiel bekommt? Ganz einfach: sie programmieren sich eines. Für *Heli Heroes* überarbeiteten Reality Pump die hauseigene Grafik-Engine von *World War 3*. Sogar die Rahmenhandlung unterscheidet sich kaum: Die Terroristengruppe Revolution Now lechzt nach Geld und Macht. Und um eine Missionsbeschreibung zu zitieren: „Ihr Job ist, diesen Abschaum zu eliminieren." An martialischen Sprüchen wird nicht gespart. Aber im Grunde geht es nur um eines: ballern, ballern, ballern!

Feuer frei!

Sie haben die Wahl zwischen zwei Hubschraubern: dem schussstarken AH 64 Apache und dem stärker gepanzerten Ka 50 Hokum. Haben Sie einen Mitspieler, können Sie auch gemeinsam antreten. Nachdem Sie die Instruktionen für den jeweiligen Level gelesen oder weggeklickt haben, geht es zur Sache. Ziele visiert Ihr Helikopter automatisch an, schießen müssen Sie alleine. Als Standardwaffe steht Ihnen ein Maschinengewehr zur Verfügung. Dem sollten Sie aber ab und zu eine kurze Feuerpause gönnen, weil sonst die Schussfrequenz sinkt. Größere Feindansammlungen heben Sie ohnehin besser mit Ihren Zusatzwummen auf Feuerknopf 2 aus. Ihr Fluggerät folgt einer grob vorgegebenen Route. Die fliegen Sie mitunter mehrmals ab, um alle für die Mission wichtigen Gegner zu erwischen. Ist Ihnen nach ein paar Runden zu wenig los am Monitor, lenken Sie den Hubschrauber zum oberen Bildrand: er fliegt dann schneller.

Neuland

Heli Heroes ist in jeder Hinsicht ein Versuchsballon. Zum einen wagen sich die Strategie-Experten in ein neues Genre vor, zum anderen testet man einen alternativen Vertriebsweg. Der Freischaltcode für die Vollversion kann per Kreditkarte exklusiv auf www.heliheroes.com erworben werden. „Für uns ist der Test sehr wichtig im Hinblick auf *Earth 2160: Online*.", so Produzent Dirk Hassinger. „Für den Kunden interessant ist sicherlich, dass der Titel im Internet gekauft nur 14,95 Euro kostet statt später 29,95 im Laden." Falls Sie auf Schachteln und gedruckte Handbücher ohnehin keinen Wert legen, ist das sicherlich ein Fortschritt. Auf der Cover-CD befindet sich bereits das Basis-Set des Spiels. Zusätzliche Sound-Pakete können Sie sich bei Bedarf runterladen. Und wer will schon auf ein aufbauendes „Verrecke, du Bastard!" verzichten, wenn man gerade eine Tanne umgenietet hat?

Joachim Hesse



Brenzlige Angelegenheit: Diese Jetstaffel begrüßt Sie mit einem Satz Zielsuchraketen. Lassen Sie sich nicht erwischen!

Vergleich

Heli Heroes ist der momentan beste Heli-Spielhallen-Shooter für den PC. *Hell-Copter* sieht man das Alter deutlich an und Weltraum-Kollege *Raystorm* muss alleine schon beim Umfang die Flügel strecken.

Heli Heroes	75%
Hell-Copter	69%
Operation Raystorm	67%



Ein Missionsziel: Zerstören Sie die Scud-Trägerraketen.

Kommentar



Joachim Hesse

Ein Spitzen-Shooter lebt davon, dass er dem Spieler immer eine Möglichkeit gibt, zu überleben. Man muss Lücken in Schussmustern entdecken und Endgegner auswendig lernen. Heli Heroes hingegen setzt auf möglichst viel Action auf dem Bildschirm. Das macht Spaß, fesselt aber nicht auf Dauer. Allen Raketen auszuweichen, ist kaum möglich. Stattdessen rette ich mich von Energie-Extra zu Energie-Extra. Und wenn ich schon gerade beim Lästern bin: Warum beschießen mich Gegner, die ich nicht sehen kann und warum gibt es keine Endsequenz? Davon abgesehen, ist Heli Heroes zu empfehlen. Der coole Wettkampfmodus macht dank Online-Highscore-Liste richtig Laune. Gut gemacht, Reality Pump!

Heli Heroes

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win 9x, Me, 2000
Sinnvoll:	PIII 800, 128 MB RAM,
Grafik:	Direct 3D, Open GL
Sound/Musik:	Direct Sound 3D, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Gamepad
Spielerzahl:	2 an einem PC
Download/HD:	159 + 134 MB (optional)/332 MB
Internet:	www.heliheroes.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. 15,- €
Hersteller:	Reality Pump/Zuxxez
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Nicht geprüft



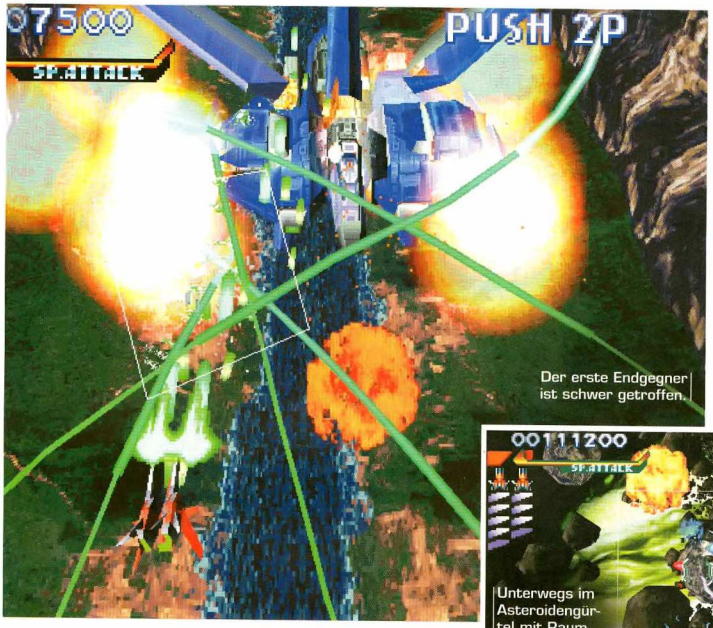
» Umfangreicher Hubschrauber-Shooter mit Spielhallenflair. Kein Hit, aber sehr kurzweilig. «

Genre:	**Action**
Testversion :	**Verkaufsversion 1.0**
Steuerung:	**Sehr Gut**
FFeedback:	**Gut**
Grafik:	**82%**
Sound:	**81%**
Mehrspieler:	**77%**
Einzelspieler:	

75%

Heavy Metal

Selten gab es so viele Stahlbestien zu verschrotten wie hier. Ob sich aber das abgegriffene Spielprinzip rostfrei präsentiert oder doch eher zum Alteisen zählt, haben wir für Sie geprüft.



Der erste Endgegner ist schwer getroffen.

Kommentar



Joachim Hesse

Auf die inneren Werte kommt es an (einigen Lesern könnten ähnliche Argumente bereits beim Schönsaufen der letzten Abendbekanntschaft durch den Kopf gegangen sein, hier stimmt es aber wirklich). Auch wenn Raystorm wie eine Bildstörung aussieht und auch spielerisch Defizite verbuchen muss: Die zehn Euro ist es wert. Allerdings nur, wenn Sie sich auf der PlayStation noch nicht satt gedaddelt haben.



Unterwegs im Asteroidengürtel mit Raumschiff Nummer 2: Die lila Elektrowaffe brezelt gerade ein feindliches Geschwader nieder.

Ein Ballerspiel für schlappe zehn Euro? Sofort her damit! Minuten später die erste Enttäuschung: nur 640x480 Bildpunkte? Ja, spinnen die? Dass man das Pad nur außerhalb des Spiels belegen kann, stimmt ebenfalls misstrauisch. Und tatsächlich: Es handelt sich um eine nahezu 1:1-Konvertierung des uralten PlayStation-Spiels *Raystorm*. Zum Glück war das nicht schlecht.

Augenkrebs

Falls Sie Ihre Augen von den grobkörnigen Popcorn-Explosionen und Wabertexturen abwenden können, erwartet Sie eine ansprechende Hatz auf Punkte. Besonders mit der sekundären Schussfunktion können Sie abräumen. Dazu müssen Sie dicht an den Feind ran und ihn mit Ihrer Waffe erfassen. Je mehr Ziele der Spieler markiert, bevor er den Schuss auslöst, desto mehr Punkte. Scheitern Sie in Ihrer Gier an den feindlichen Projektilen, dürfen Sie den Schwierigkeitsgrad senken. Und zwar für jeden der acht Levels einzeln. Wenn das kein Service ist. Sobald Sie das Spiel das erste Mal gemeistert haben, schalten sich noch einige Zusatzoptionen wie Levelanwahl oder unendlich Leben frei. Ach ja: Man darf mit zwei Spielern gleichzeitig verhindern, dass die Menschheit vernichtet wird. Worauf warten Sie noch?

Joachim Hesse

Operation Raystorm 2219

Mindestens:	PII 233, 64 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct 3D
Sound/Musik:	Direct Sound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Gamepad
Spielerzahl:	2 an einem PC
CD/HD:	41 MB/37,8 MB
Internet:	www.empireinteractive.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 10,-
Hersteller:	Cyberfront/Empire
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Preiswerte Konsolenumsetzung mit Grafik zum Abgewöhnen. Ballerfreunde machen trotzdem keinen Fehler. «

Genre:	Action
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Nein
Grafik:	62%
Sound:	60%
Mehrspieler:	71%
Einzelspieler:	

67 %

Auf der Cover-CD

Strayfire



Ein Endgegner versucht, mit Ganzkörpereinsatz und bunten Schüssen den tristen Hintergrund zu verdecken.

Es ist mal wieder so weit: Der Weltraum braucht Sie! Aber brauchen Sie den Weltraum? Diesen nicht unbedingt, denn auch am PC gibt es bessere Raumschiff-Gefechte als in *Strayfire*. Die vier langen Levels sorgen kurzfristig trotzdem für gute Laune, denn was an Action auf dem Monitor abgeht, reicht normalerweise für drei Spieler. Vor lauter Gegnern und Schüssen kommt man kaum dazu, die blauen Bonuspunktekristalle aufzusammeln. Allerdings schafft man es fast genauso wenig, den Schüssen auszuweichen, weil die Angriffsformationen zu unberechenbar sind. Die Programmierer kaschieren dieses Manko durch einen jederzeit aktivierbaren Schutzschild. Das ist aber keineswegs ein Persilschein für Kamikazeflieger: Das Ding entlädt sich bei Dauergebrauch schneller, als es sich wieder auflädt. Wer sich selbst überzeugen möchte, erwirbt die Vollversion auf der Herstellerwebseite.

Joachim Hesse

Kommentar



Joachim Hesse

Da hat sich aber jemand vom Spielhallen-Shooter Radiant Silvergun inspirieren lassen. Leider nicht lange genug. Wer alle Endgegner gesehen hat, den hält auch die „Score Attack" nicht davon ab, das Spiel schnell zu vergessen.

Strayfire

Mindestens:	PII 500, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win98+
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM, GeForce-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Gamepad
Spielerzahl:	1
Download/HD:	13,5 MB/24,8 MB
Internet:	www.gradientstudios.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 17,50
Hersteller:	Gradient Studios
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Nicht geprüft



» Gute Ansätze, aber oberflächlich umgesetzt. Was fehlt, sind echte taktische Raffinessen. «

Genre:	Action
Testversion :	Verkaufsversion 1.0
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	Nein
Grafik:	65%
Sound:	52%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

56%

Pepsi Max Extr. Sports



In den sechs Extremsportarten Snowboarding, Speedgliding, Mountainbiking, Skysurfing, Bungeejumping und Quadbiking können Sie sich auf ungefährliche Art am PC versuchen. Ähnlich wie bei einer Olympiade kämpfen Sie gegen bis zu zwölf Konkurrenten an fünf exotischen Schauplätzen. Abgesehen von Bungeejumping und Skysurfing ist die Umsetzung der Extremsportarten gelungen, so dass Fans des extremeren Sports ihren Spaß haben dürften. **cs**

Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	VP/Empire
Preis:	Ca. € 30,-
Genre:	Sport
Grafik:	73% **Sound:** 78%
Mehrspieler:	– **Einzelspieler:**

69%

Primitive Wars

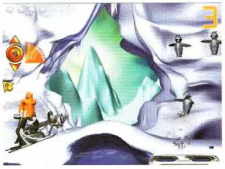


Nomen est omen, denn einen primitiveren *StarCraft*-Klon werden Sie kaum finden. Die Grafik erreicht noch nicht mal die Qualität des fast vier Jahre alten Klassikers. Immerhin entspricht die Spielweise dem Vorbild. Klassische Fantasy-Rassen wie Elfen, Barbaren und Dämonen prügeln sich mit Mutanten-Sauriern in einer prähistorischen Welt. Eine belanglose Story und die miese Sprachausgabe geben diesem Fossil den Rest. Bloß nicht ausgraben! **ag**

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, Win95/98
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Hersteller:	Wizard Soft/Take 2
Preis:	Ca. € 25,-
Genre:	Echtzeitstrategie
Grafik:	48% **Sound:** 36%
Mehrspieler:	44% **Einzelspieler:**

41%

Action Man: Arktis



Oh nein, der fiese Dr. X hat es mal wieder auf die Weltherrschaft abgesehen und beabsichtigt, die Polkappen zum Schmelzen zu bringen. Doch er hat seine Rechnung ohne den Action Man gemacht. In dessen Haut lösen Sie Rechenaufgaben, ordnen einander entsprechende Gegenstände zu und beweisen Ihre Geschicklichkeit. Kinder im Vorschulalter bekommen feuchte Augen, Erwachsene ringen diesem Lernspiel höchstens ein müdes Lächeln ab. **bb**

Mindestens:	P 166, 16 MB RAM, Win9x
Technik:	Direct3D
Hersteller:	Intelligent Games/Infogrames
Preis:	Ca. € 28,-
Genre:	Geschicklichkeit
Grafik:	20% **Sound:** 45%
Mehrspieler:	– **Einzelspieler:**

25%

Disciples 2



Als Anführer einer von vier Fantasy-Rassen heuern Sie Helden an, die mit ihren Armeen rundenbasiert feindliche Städte, Goldminen und mystische Stätten erobern. Von kleineren Details abgesehen entspricht die Spielweise von *Disciples 2* der des deutlich besseren *Heroes of Might & Magic 3*. Nachdem *HoM&M 4* bereits in zwei Monaten erscheinen soll, gibt es kaum einen Grund, *Disciples 2* zu kaufen, außer Sie benötigen dringend einen Pausenfüller. **ag**

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Hersteller:	Strategy First
Preis:	Ca. € 40,-
Genre:	Strategie
Grafik:	67% **Sound:** 72%
Mehrspieler:	64% **Einzelspieler:**

62%

Blutgrätsche

Gekonnte Satire oder primitive Effekthascherei? Bereits vor Veröffentlichung wurde Hooligans kontrovers diskutiert. Zu Recht, denn in welchem Echtzeitstrategiespiel ist es sonst Ziel, mit einer Chaotentruppe möglichst große Zerstörung anzurichten?



In dem Strandcafé können wir neue Rabauken anheuern, um die Verluste vom Gefecht am Sportplatz auszugleichen.

Rumms! Scheiben gehen zu Bruch. Die Knete aus den geplünderten und demolierten Geschäften wird sofort wieder ausgegeben: Vor der Randale im Stadion geht's nämlich noch in die Kneipe, ein paar Bier zischen und gleich Gesinnte aufwiegeln. So (Achtung, Ironie!) schön kann Fußball sein ... In *Hooligans – Storm over Europe* steht natürlich nicht König Fußball im Mittelpunkt, sondern die Straßenschlachten der Hools sowie besoffener, gewaltbereiter Fans. Als Anführer stiften Sie die Rabauken an, die gegnerischen Hooligans zusammenzuschlagen, Steine nach den Einsatzkräften der Polizei zu werfen und eine Schneise der Verwüstung in der Stadt zu hinterlassen. Aus strategischer Sicht ist das gar nicht so einfach, denn zur Verwirklichung des fragwürdigen Spielziels wollen eine ganze Reihe Punkte bedacht sein.

Sex, Drugs & Alkohol

Für die Motivation Ihrer Anhänger benötigen Sie Geld, das Sie sich beschaffen, indem Sie Ihrer Truppe den Befehl geben, Geschäfte zu plündern. Ist eine Polizeistreife in der unmittelbaren Nähe, greifen die Ordnungshüter sofort ein und verhaften eventuell sogar ein paar Ihrer Schläger. Mit dem gestohlenen Geld heuern Sie zusätzliche Schlägereinheiten, wie „Biker", „Hooligans" und ähnliche „Spezialisten", an oder geben genug Freibier aus, damit sich gewöhnliche Fans in ihrem alkoholisierten Zustand als Mitläufer Ihrem Haufen anschließen. Durch ausgelöste Kampfgesänge, Gratisdrogen und bezahlte Nutten steigern Sie die Motivation und Loyalität der wilden Meute. Na toll!

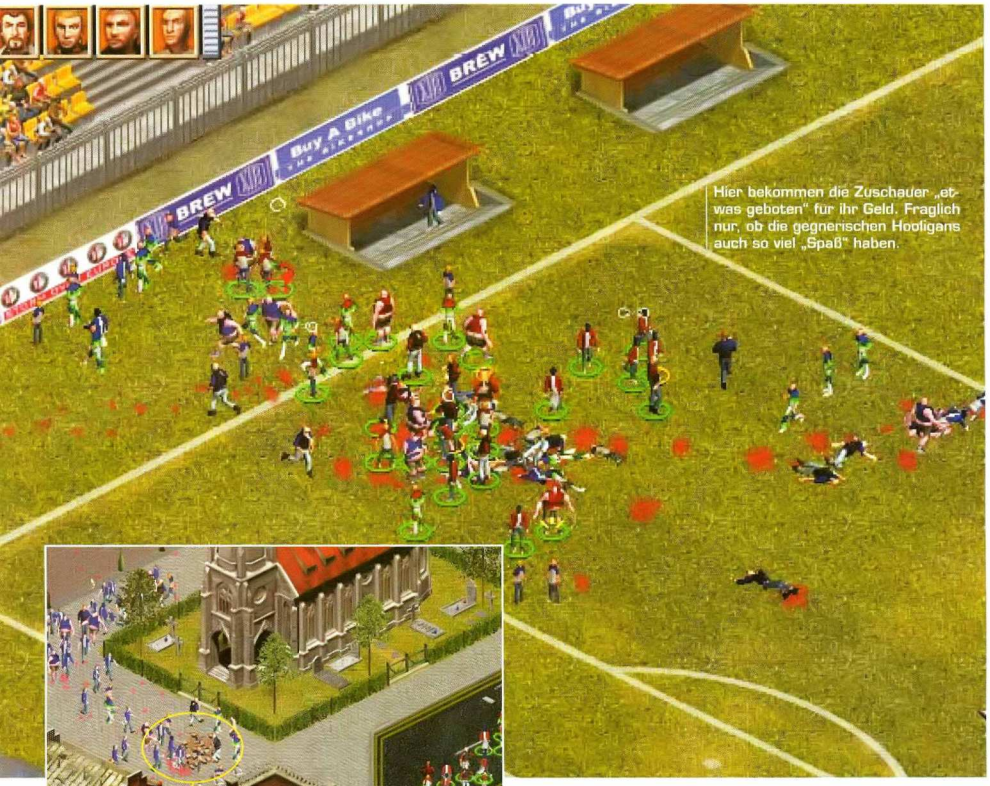


Der Streifenpolizist hätte sich besser nicht mit den Schlägertrupps anlegen sollen. Seinen zum Straßenkampf gerüsteten Kollegen weicht man besser aus.

Vergleich

Verbrechen lohnt sich nicht, egal ob Sie zu *Gangsters 2*, *Hooligans* oder *Raub* greifen. Alle drei Spiele haben so eklatante Mängel in der Steuerung, eine bestenfalls noch durchschnittliche Grafik und Soundeffekte, die höchstens dazu verleiten, die Boxen abzuschalten. Wenn es denn unbedingt etwas in der Art sein muss, ist *Gangsters 2* noch die beste Wahl.

Gangsters 2	52%
Hooligans	39%
Raub	8%



Hier bekommen die Zuschauer „etwas geboten" für ihr Geld. Fraglich nur, ob die gegnerischen Hooligans auch so viel „Spaß" haben.

Die feindlichen Hooligans beziehen neben einem strategisch wichtigen Steinhaufen Stellung. Ein Kampf wäre hier unklug.

Randale!

In den zehn strikt linearen Einzelspielerszenarien gilt es beispielsweise, eine gewisse Position auf der Karte zu erreichen oder eine bestimmte Stelle gegen feindliche Hools zu verteidigen. Bevor es richtig zur Sache geht, können die Schlachtenbummler bewaffnet werden. Ketten, Schlagstöcke, Sprengstoff, Messer und sogar Pistolen werden eingesetzt, um die Gegner aus dem Feld zu schlagen. Zur Not tun es aber auch Pflastersteine, die sich als Wurfgeschosse eignen. Für gewöhnlich gehören nur feindliche Hooligans zu Ihren Gegnern. Gefechte mit der Polizei sollten Sie vermeiden, denn wenn die gut ausgestattet anrückt und Tränengas einsetzt, sind die Reihen Ihrer Hooligans rasch gelichtet. Sobald eine Seite Opfer zu beklagen hat, eskaliert die Gewalt und endet meist in einem Massaker, das – wie das gesamte Spiel – mit der Realität zum Glück wenig gemein hat.

Alexander Geltenpoth

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Die höchst provokative Spielidee ist innovativ, aber in vielen Punkten mangelhaft umgesetzt. Der angekündigte Satire-Aspekt und der damit vorstellbare schwarze Humor blieben komplett auf der Strecke. Zwar ist die Steuerung simpel, doch wegen der winzigen Objekte und Menschen lassen sich Befehle kaum präzise erteilen. In Kombination mit der unterdurchschnittlichen Grafikqualität und den eintönigen Soundeffekten landet Hooligans, das keinesfalls in Kinderhände gehört und bei den meisten Erwachsenen Brechreize auslösen dürfte, deswegen schnell in der Ecke.

Hooligans

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	4 Sp. Netzw., 4 Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	500 MB/300-610 MB
Internet:	www.hooligans-thegame.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 35,-
Hersteller:	DarXabre
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	N. n. b.



Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Mangelhaft
FFeedback:	–
Grafik:	47%
Sound:	52%
Mehrspieler:	42%
Einzelspieler:	

39%

» Ein Spiel für Primitivlinge: brutal, nervtötend, monoton und überflüssig wie ein Kropf. «

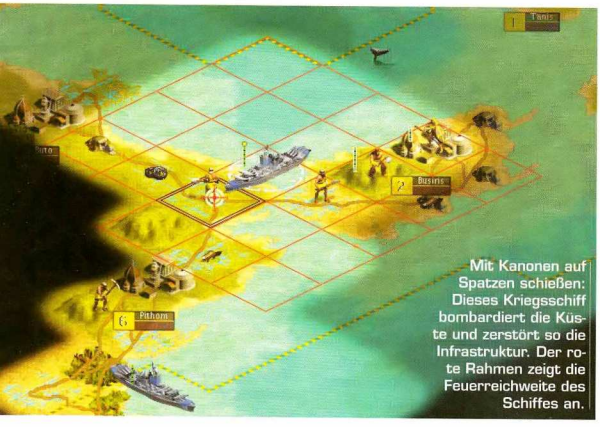
Fakten

- Entspricht der englischen Version 1.16f
- Komplett in Deutsch
- Kein Mehrspielermodus
- 5 Siegvarianten
- Leistungsstarker Editor
- Enorme Langzeitmotivation
- Epische Spielbreite

Erst nach etlichen Jahrhunderten verschiebt sich durch angehäufte Kulturpunkte die Staatsgrenze weiter nach außen.



Lang lebe der König!



Mit Kanonen auf Spatzen schießen: Dieses Kriegsschiff bombardiert die Küste und zerstört so die Infrastruktur. Der rote Rahmen zeigt die Feuerreichweite des Schiffes an.

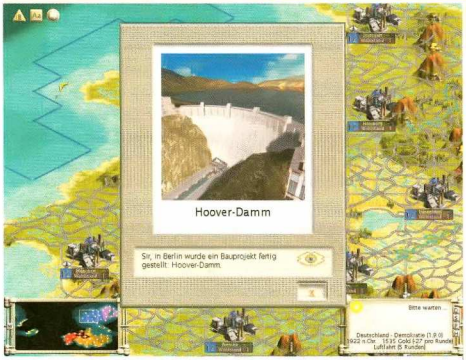
Endlich ist es so weit: Die deutsche Version von Civilization 3 ist erhältlich. Hat Hersteller Firaxis es geschafft, die Übersetzung und sämtliche Unzulänglichkeiten der US-Fassung in den Griff zu bekommen?

Ein fehlerhaftes Übersetzungstool war laut Infogrames dafür verantwortlich, dass wir drei Monate auf eine lokalisierte Fassung von *Civilization 3* warten mussten. Die Geduld wird belohnt, denn erst mit dem kürzlich veröffentlichten Update auf Version 1.16f lässt sich die amerikanische Fassung (vgl. Test in Ausgabe 12/2001) ungetrübt genießen, die deutsche Verkaufsversion ist hingegen bereits auf diesem Stand. Eine Patch-Kur können Sie sich also sparen, inhaltlich



Neu in Teil 3

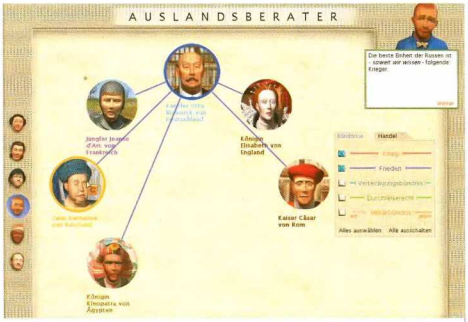
- Vier neue Siegvarianten
- Staatsgrenzen
- Kulturpunkte
- Strategische Ressourcen
- Unterschiedliche Völker
- Einfachere und trotzdem konkretere Diplomatie
- Automatischer Handel



Unsere Hauptstadt hat gerade ein Weltwunder fertig gestellt. Der Hoover-Damm versorgt den Kontinent mit Wasserkraft.



Mithilfe des Technologiebaums lässt sich einfach planen, welche Erfindungen Sie in welcher Reihenfolge erforschen wollen.

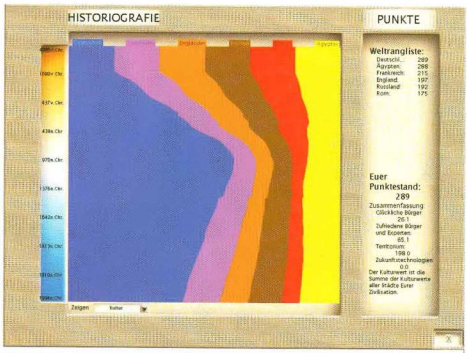


Ihr Auslandsberater zeigt alle diplomatischen Beziehungen. Achten Sie besonders auf Bündnisse und Kriege Ihrer Nachbarn.

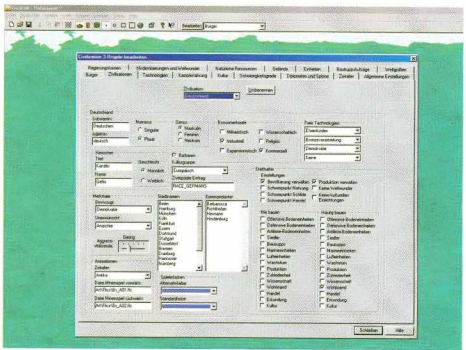
bekommen Sie aber keinen Deut mehr geboten als vor drei Monaten. Denn vom versprochenen Mehrspielermodus fehlt auch jetzt noch jede Spur. Dieses wichtige Feature soll erst mit dem geplanten Add-on integriert werden. Wann genau sich das jedoch der Fertigstellung nähert, steht derzeit noch in den Sternen. Bis dahin können Sie sich nur mit den bis zu 15 Computergegnern messen, die sich speziell in den mittleren und höheren Schwierigkeitsgraden als ernst zu nehmende Gegner entpuppen.

Völkerkunde

In *Civilization 3* unterscheiden sich erstmals die 16 Nationen nicht nur marginal, sondern bringen jeweils deutliche Vorteile mit sich. Die Starttechnologien sind unwichtig, im Mittelpunkt stehen die Bonuseigenschaften wie „militaristisch", „expansionistisch" oder



Falls keine andere Siegbedingung vorher erfüllt wird, gewinnt die Zivilisation mit der größten Fläche in ihrer Farbe im Jahr 2050.



Mit dem Editor können Sie jedes Detail im Spiel Ihren Wünschen anpassen: Szenarien, Zivilisationen, Auswirkungen des Geländes ...

Vergleich

Einfacher zu steuern, aber trotzdem realistischer und detaillierter – so hebt sich *Civilization 3* von den vergleichbaren Spielen ab. Abgesehen davon bietet die jüngste Fassung des Originals dem Spieler deutlich mehr Möglichkeiten und sorgt somit für mehr Abwechslung. Zumindest bis das Add-on zu *Civ 3* erscheint, glänzt *Call to Power 2* noch mit einem großen Vorteil: seinem Mehrspielermodus.

Civilization 3	88%
Call to Power 2	84%
Alpha Centauri	84%
Civilization 2	75%

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Großartig, was der gute alte Sid da auf die Beine gestellt hat. Eine grandiose Verbesserung in allen Bereichen, auch wenn das bei Grafik und Sound leider nicht viel heißt. Der dritte Teil ist nahezu perfekt: Entschlackt und einfacher, wo Civilization 2 zu komplex war, gleichzeitig aber detaillierter, realistischer und anspruchsvoller, da bei jeder Aktion deutlich mehr Faktoren berücksichtigt werden müssen. Von ganz wenigen Kleinigkeiten abgesehen, bleibt nur ein störendes Manko: Wo ist der Mehrspielermodus?

„religiös". Allerdings sind diese Fähigkeiten relativ schlecht ausbalanciert. Nach etlichen freien Spielen werden Sie unweigerlich feststellen, dass die „industriellen" und „kommerziellen" Franzosen die härtesten Gegner abgeben. Kein Grund zur Sorge: Wenn Ihnen die Grundeinstellung nicht passt, können Sie dank des mitgelieferten Editors jedes Volk Ihren Wünschen anpassen. Alternativ dürfen Sie die Bonuseigenschaften auch für alle Beteiligten komplett deaktivieren und so wirklich faire und ausgeglichene Voraussetzungen schaffen.

Aufstrebende Zivilisationen

Bis sich aus einem Siedler und dem zugehörigen Arbeitertrupp eine gigantische Weltmacht entwickelt, vergehen gut und gerne einige Jahrhunderte. Wie Sie neue Städte errichten, Einheiten und Gebäude produzieren, die Infrastruktur ausbauen, Ihr Reich vergrößern und Kriege führen, läuft in *Civilization 3* fast noch genauso wie im Vorgänger ab. Besonderes Augenmerk verdienen die innovativen Neuerungen, wie beispielsweise die Staatsgrenzen. Jede Ihrer Städte produziert Kulturpunkte, die wiederum den Einflussbereich und damit die Grenze Ihrer ganzen Nation bestimmen. Kulturell überlegene Staaten können so ihren Nachbarn auch ohne Militär schwer zusetzen. Der Glanz solcher Hochkulturen verführt die Bevölkerung kleiner gegnerischer Städte in Grenznähe oft dazu, zu rebellieren und schließlich zur vermeintlich überlegenen Nation überzulaufen. Über die Kulturpunkte können Sie sogar das gesamte Spiel für sich entscheiden.

Friedlich zum Sieg

Neben den aus dem Vorgänger bekannten Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen, existieren in *Civilization 3* vier weitere Siegvarianten: Kulturell übermächtige Staaten, die beispielsweise im Besitz etlicher Weltwunder sind, erringen den absoluten Erfolg ohne Probleme, falls kein Gegenspieler mehr als die Hälfte der Kulturpunkte auf seinem Konto verbuchen kann. Ebenfalls gewinnt ein Staat, dessen Grenzen zwei Drittel der gesamten Landmasse umfassen, egal ob dies durch schnelle Expansion, Eroberung oder kulturellen Einfluss geschieht. Sobald ein Land die Vereinten Nationen erfunden hat, finden in regelmäßigen Abständen Wahlen statt. Sollte es Ihnen gelingen, sich durch diplomatisches Geschick von Ihren Gegnern zum Generalsekretär der UN wählen zu lassen, werden Sie gleichzeitig zum Sieger des Spiels gekürt. Auch wenn keine Nation eine der oben genannten Siegbedingungen erfüllen kann, endet eine Partie immer automatisch im Jahr 2050. Gewonnen hat in diesem Fall das über alle Bereiche hinweg erfolgreichste Volk.

Alexander Geltenpoth

Civilization 3

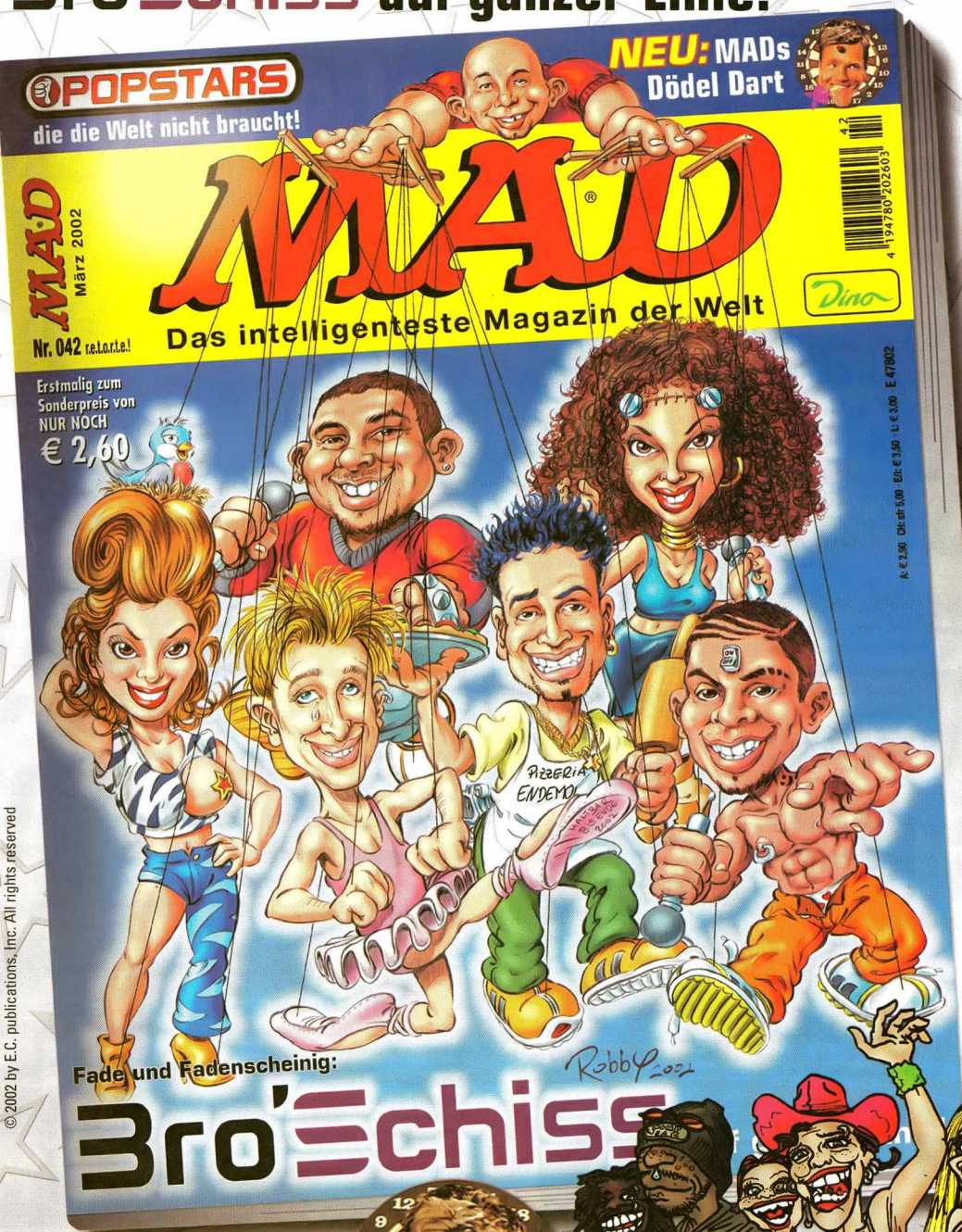
Mindestens:	PII 333, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	600 MB/305-830 MB
Internet:	www.civ3.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 50,-
Hersteller:	Infogrames/Firaxis
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren



» Ein echtes Meisterwerk: unschlagbare Langzeitmotivation und enorme Spieltiefe. Leider ohne Mehrspielermodus! «

Genre:	**Strategie, Runde**
Testversion :	**Goldmaster**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**60%**
Sound:	**42%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	**88%**

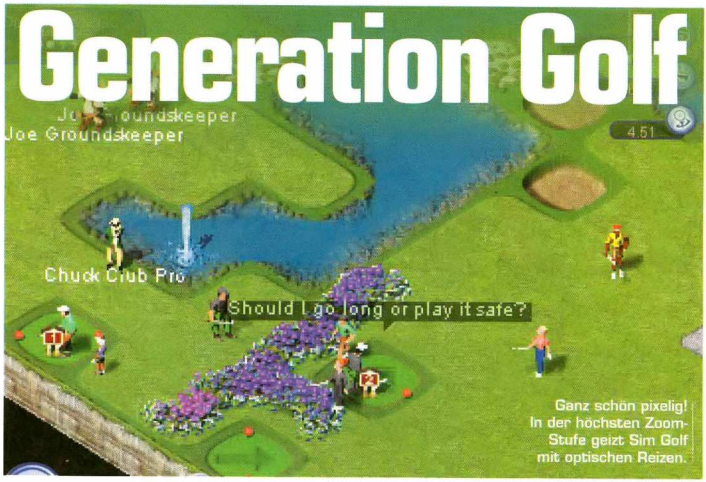
Bro'Schiss auf ganzer Linie!



© 2002 by E.C. publications, Inc. All rights reserved

Generation Golf

Boris Becker tut es. Franz Beckenbauer tut es. Und Bill Clinton sowieso. Was? Golf spielen! Und wo? Auf einem Golfplatz. Vielleicht auf Ihrem Golfplatz! Aber halten Sie sich ran, denn der Weg vom Kartoffelacker zum schmucken 5-Sterne-Golfressort ist weit!



Ganz schön pixelig! In der höchsten Zoom-Stufe geizt Sim Golf mit optischen Reizen.

Spieledesigner-Legende Sid Meier lässt Sie bei seinem neuesten Spiel gleich in drei Rollen schlüpfen: Als Golfplatz-Designer, Architekt und Golfprofi in Personalunion ist es Ihre Aufgabe, aus einem öden Grünland eines der weltbesten Golfressorts zu zimmern – mit Luxus-Hotels, Edel-Villen, Hubschrauberlandeplätzen und angrenzendem Flughafen. Eben alles, was den Reichen und Schönen so gefällt. Mit wenigen Mausklicks sind die ersten Löcher abgesteckt, hohes Gras gesät, Sandbunker ausgehoben, Flüsse angelegt und das Clubheim gebaut. Kurze Zeit später tummeln sich bereits die ersten neugierigen Otto-Normalgolfer auf Ihrem Parcours, die für eine Runde ein paar Dollar zahlen. Haben Sie beim Kursdesign die richtige Mischung aus Spaß und Anspruch gefunden und bieten Sie obendrein ein paar nette Zugaben wie Tennisplätze, ein Restaurant oder Parkgelegenheiten, gehen die Besucher bald eine Mitgliedschaft ein, die Ihnen Jahr für Jahr ein hübsches Sümmchen einbringt. Um die Popularität Ihrer Anlage zu erhöhen, lassen sich Golfturniere austragen, die nicht nur das Fernsehen, sondern auch den einen oder anderen werbewirksamen Promi anlocken. Nicht gerade prominent präsentiert sich die Grafik von *Sim Golf*, die nicht mal an das optisch ebenfalls bescheidene *Rollercoaster Tycoon* herankommt.


Mit einem einzigen Mausklick können Sie Ihren Golfplatz von Ihrem virtuellen Alter Ego antesten lassen.

Sims-alabim

Spaßiger Gag am Rande: Aus der bekannten Draufsicht können Sie Ihren Golfplatz sogar selbst testen, an Turnieren teilnehmen, Preisgelder einstecken und dadurch Ihre Fähigkeiten steigern. Durch ein benutzerfreundliches Tool lässt sich auch eine bereits kreierte Figur aus *Die Sims* importieren oder ein neuer Sims-Golfer erstellen. Das sorgt für zusätzliche Abwechslung, die willkommen ist – denn leider hat man bei *Sim Golf* viel zu schnell alles gesehen, gebaut und gewonnen, so dass fortan weniger spannende Routine das Spielgeschehen bestimmt.

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Zunächst verschleiert die verstaubte Optik mitsamt dem gewöhnungsbedürftigen Interface den wahren Spielspaß, dann ist dieser offenkundig und der Suchtfaktor entfaltet sich gewaltig, ehe selbiger sich mangels Abwechslung zusammen mit dem Unterhaltungswert langsam, aber sicher wieder verabschiedet. Kurzum: Wer Gefallen an derartigen Aufbausimulationen hat, hat mit Sim Golf bestimmt seine Freude. Allen anderen sei die bessere Alternative Theme Park Manager ans Herz gelegt, bei der die Motivationskurve länger konstant hoch liegt.

Sid Meier's Sim Golf

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur
Spielerzahl:	1 Sp.
CD/HD:	455 MB/ca. 515 MB
Internet:	http://simgolf.ea.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 40,–
Hersteller:	Firaxis/EA
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Sim Golf macht eine Menge Spaß – leider nur für maximal 20 Stunden, dann hat man alles gesehen. «

Genre:	WiSim
Testversion:	Beta von Jan. 2002
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	58%
Sound:	64 %
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

70%

Go for Gold

Pünktlich zu den Olympischen Winterspielen im verschneiten Salt Lake City steht auch das dazugehörige Computerspiel im Handel. Wir haben die Medaillenhoffnung einem gründlichen Leistungstest unterzogen.



Ziiiiieeeeeeh: Auf der Olympiaschanze dürfen Sie es den DSV-Adlern gleichtun und gen Tal fliegen.

Aus den Fehlern des mittelprächtigen Vorgängers hat Eidos gelernt und *Salt Lake 2002* getreu dem Motto „Weniger ist manchmal mehr!" etwas abgespeckt. In den sechs Disziplinen Herren-Abfahrtslauf, Damen-Abfahrtslauf, Freestyle, Skispringen, Zweierbob und Snowboard-Riesenslalom dürfen Sie für das Land Ihrer Wahl um einen Platz auf dem Siegertreppchen kämpfen. Herzstück ist natürlich der Olympia-Modus, bei dem Sie mit bis zu drei Mitspielern alle sechs Disziplinen der Reihe nach absolvieren. Alternativ können Sie in den einzelnen Sportarten starten oder im Training an Ihren Fähigkeiten feilen, bevor Sie sich in den Wettkampf stürzen. Letzteres ist generell empfehlenswert, denn die Steuerung geht – mit Ausnahme der alpinen Abfahrtsrennen – nicht allzu leicht von der Hand.



Gar nicht so einfach: Mit hoher Geschwindigkeit geht's für Sie beim spaßigen Abfahrtslauf den steilen Hang herunter.

Pistensau

Ohnehin herrscht innerhalb der einzelnen Wettbewerbe ein ziemliches Spielspaßgefälle. Machen Abfahrtsläufe, Snowboard und Skispringen noch sehr viel bis einigermaßen Spaß, sorgt der Zweierbob-Modus mit seinem happigen Schwierigkeitsgrad schon eher für Frust. Ganz zu schweigen vom missratenen Freestyle-Wettkampf, bei dem die Kombination diverser Stunts inklusive gelungener Landung fast der Quadratur des Kreises gleichkommt. Optisch landet das offizielle Spiel zu den Winterspielen auf jeden Fall auf dem Siegertreppchen – nicht nur die einzelnen Wettkampfstätten wurden originalgetreu und hübsch in Szene gesetzt, auch die Animationen der Olympioniken können sich sehen lassen.

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Die Umsetzung der diesjährigen Winterspiele ist dem Entwicklerteam besser gelungen als die Sommer-Olympiade 2000 (Sydney 2000). Dennoch ist die Steuerung teils kompliziert und erfordert einiges an Einarbeitungszeit. Dank des variablen Schwierigkeitsgrades sind virtuelle Olympioniken aber eine Zeit lang beschäftigt, auch wenn die weniger gelungenen Disziplinen „Freestyle-Buckelpiste der Damen" und „Zweierbob der Herren" den Spielspaß etwas senken.

Salt Lake 2002

Mindestens:	PIII 450, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 800, 128 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur
Spielerzahl:	4 Sp. an einem PC
CD/HD:	475 MB/510-725 MB
Internet:	www.eidos.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 40,-
Hersteller:	ATD/Eidos
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Mangels Alternativen für Wintersportfans noch die empfehlenswerteste Mehrkampfsimulation «

Genre:	**Sport**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**74%**
Sound:	**63%**
Mehrspieler:	**68%**
Einzelspieler:	

65%

Elchtest: Dumm gelaufen

Mit öden Spielprinzipien, die vor ungefähr 20 Jahren in waren, heute jedoch keine Socke mehr von der Wäscheleine locken, ist es wie mit Pilzgerichten – man sollte sie nicht nochmals aufwärmen. Andernfalls droht Brechreiz. Melker – Die Elchjagd, eine Art PacMan der Neuzeit, ist dafür ein gutes Beispiel.



Sie hoppeln über Hindernisse und sammeln allerlei Fressalien ein. Wie spannend.


Dieses Bild sollte beim Sehtest ein Kriterium sein. Können Sie die Fußspuren erkennen oder brauchen Sie eine Lupe?

Hach, wie putzig, Sie sind ein Elch, im Grunde genommen sogar ein ziemlich dämlicher. Nein, das sollte jetzt keine persönliche Beleidigung sein, sondern spiegelt lediglich die Intelligenz der Spielfigur Melker wider, mit der Sie sich rumschlagen dürfen. Sie gehören also zur Gattung der Geweihträger, und zwar zu der, die bei der Hirn-Verteilung nicht anwesend war. Wieso? Na ganz klar. Während Ihre Artgenossen zur Eröffnung der Jagdsaison ins sichere Naturschutzgebiet geflohen sind, haben Sie offenbar noch von prallen Elchkuhhintern geträumt und starren nun einsam und verlassen aus dem Dickicht. Und da die grünen Burschen mit den Gewehren immer näher rücken, nehmen Sie die Hufe in die Hand und versuchen, von dannen zu eilen.

Bis das Auge zuckt ...

„In Jump&Run-Manier geht es durch 14 verschiedene Levels in feinster Trickfilmgrafik!“, heißt es selbstbewusst auf der Spielpackung. Was die hauptberuflichen Schachtelbeschrifter feinste Trickfilmgrafik nennen, führt nach kurzer Spielzeit zum Pupillenkrampf. Während Sie über Fallen und Igel hoppeln, Waldfrüchte einsammeln und den Geschossen der Jäger ausweichen, dürfen Sie in der Pixelgrafik nach versteckten Wegen suchen, die durch winzig kleine Fußspuren gekennzeichnet sind. Im Klartext: Rutschen Sie ganz nah an Ihren Monitor ran, damit Sie die Spuren überhaupt erkennen. Das macht Freude – aber nur Ihrem Augenoptiker. Richtig fesch wird es, wenn Sie einen Renn-Trank ergattern. Da geht's mit Tempo 100 durch die grüne Pampa, bis auch Ihre Tastatur besagte Farbe trägt – wenn Ihnen der Mittagsspinat aus dem Gesicht fällt.

Tanja Bunke

Kommentar



Tanja Bunke

Na toll! Es gibt Tierschutzvereine, aber wer schützt uns Menschen vor solchen Elchen? Schon klar, das Spiel ist für Gelegenheitsspieler und recht günstig, aber ein wenig Niveau darf auch diese Randgruppe erwarten, oder nicht?

Melker – Die Elchjagd

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, Win9x/Me/2000
Sinnvoll:	PII 350, 32 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	1 Spieler pro CD
CD/HD:	35 MB/10 MB
Internet:	www.you-games.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 15,-
Hersteller:	Wihlborg/Rondomedia
Veröffentlichung:	Bereits erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Angabe



Genre:	Geschicklichkeit
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Mangelhaft
FFeedback:	–
Grafik:	9%
Sound:	7%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

6%

» Melker – Die Elchjagd stößt trotz seiner putzigen Pixelgrafik an die Grenzen der Zumutbarkeit. «

Megarace 3



Mit unserem gelben Flitzer starten wir eine schweißtreibende Aufholjagd. Noch ist alles offen.

Ähnlich wie im Action-Film *Running Man* mit Arnold Schwarzenegger riskieren Sie auch in Cryos *Megarace 3* bei einer verrückten Fernsehshow Kopf und Kragen zur Unterhaltung der Massen. Sie düsen als Pilot eines von zwölf futuristischen Rennvehikeln mit atemberaubender Geschwindigkeit über 20 abgedrehte Strecken und verweisen mit fiesen Tricks die Konkurrenz auf die hinteren Plätze. Hierfür stehen Ihnen mehrere Waffen zur Verfügung, etwa ein tödlicher Laserstrahl oder hochexplosive Minen. Im Spielmodus Katastrophe hingegen treten Sie „nur" gegen die Uhr an, werden dafür allerdings von herabfallenden Gesteinsbrocken und angriffslustigen Insekten behindert. *Megarace 3* sieht schick aus und eignet sich vor allem für ein schnelles Rennen zwischendurch. Schade, dass fehlerhafte Speicherfunktion und mangelhafte Steuerung den Spielspaß trüben.

Benjamin Bezold

Kommentar



Benjamin Bezold

MR 3 macht vor allem am Anfang viel Spaß. Auf Dauer jedoch nerven neben dem miserabel synchronisierten Quizmaster die fehlerhafte Speicherfunktion und die Tatsache, dass Joysticks mit dem Spiel nicht einwandfrei funktionieren.

Megarace 3

Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM, Win95/98/2000/Me
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	4 Sp. Netzwerk, Internet (1 Sp./CD)
CD/HD:	567 MB/20-447 MB
Internet:	http://megarace.cryogame.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 40,-
Hersteller:	Cryo/Modern Games
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Megaschnell, megahübsch, megaschwer. Megarace 3 eignet sich ideal für zwischendurch. «

Genre:	**Action-Rennspiel**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Ausreichend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**81%**
Sound:	**72%**
Mehrspieler:	**69%**
Einzelspieler:	

66%

Ladendetektiv



Nach 15 Minuten etwa so fesselnd wie ein Tele-Shopping-Beitrag über Klopapier: Der Spieler steuert eine drehbare und zoomfähige Überwachungskamera und muss Langfinger knipsen. Aldi-Grafik und REWE-Sound sind gerade noch erträglich. Wer allerdings Abwechslungsreichtum will, sucht lange – und findet höchstens optische Variation in Form der sechs Szenarien. Geht's noch öder als bei *Moorhuhnjagd*? Yo, Baby … **hfr**

Mindestens: PII 333, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik: OpenGL, DirectSound
Hersteller: Data Becker
Preis: Ca. € 10,-
Genre: Action
Grafik: 42% **Sound:** 31%
Mehrspieler: –% **Einzelspieler:** **24%**

Trainz



Sie haben daheim zu wenig Platz für eine große Modelleisenbahnanlage oder Ihnen fehlt einfach das nötige Kleingeld? Kein Problem, denn in *Trainz* erstellen Sie am PC Ihr eigenes Schienennetz und lassen anschließend mehrere originalgetreu nachgebildete Modellzüge drüberrauschen. Die optische Präsentation ist gut, der Spielspaß nicht. Denn abgesehen vom Streckenbau dürfen Sie nur am Trafo drehen und so manche Weiche stellen. **bb**

Mindestens: PII 400, 128 MB, Win98/Me/2000/XP
Technik: OpenGL, DirectSound
Hersteller: Auran/Strategy First
Preis: Ca. € 50,-
Genre: Simulation
Grafik: 71% **Sound:** 65%
Mehrspieler: –% **Einzelspieler:** **55%**

PGA Championship



Obacht: Hinter diesem Titel verbirgt sich das bereits im November 2000 veröffentlichte *PGA Championship Golf*, das seit kurzem mit 20 neuen Kursen, erweiterten Mehrspielerfunktionen und einem umfangreicheren Editor im Handel steht. Die neuen Golf-Parcours sind zwar spielenswert, am eigentlichen Gameplay hat sich aber nichts geändert. Wer ein umfangreiches Golfspiel sucht, kann zuschlagen – alle anderen dürfte der Preis abschrecken. **cs**

Mindestens: PII 333, 64 MB RAM
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Sierra
Preis: Ca. € 40,-
Genre: Sport
Grafik: 71% **Sound:** 70%
Mehrspieler: 78% **Einzelspieler:** **74%**

End of Twilight



Das Leben eines Wikingers ist hart. Zumindest für Eric, den Sie in zwölf abenteuerlichen Levels begleiten. In rundenbasierten Kämpfen strecken Sie Monster wie Spinnen, Kobolde und Orks nieder, lösen knifflige Rätsel und entwickeln sich durch neue Ausrüstung und Waffen zu einem gefährlichen Krieger. Grafisch wirkt *End of Twilight* nicht sonderlich ansprechend. Es erinnert an übergroße Playmobil-Figuren in einer zu putzigen Spielwelt. **tabu**

Mindestens: PII 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: NMG/Koch Media
Preis: Ca. € 30,-
Genre: Rollenspiel
Grafik: 51% **Sound:** 52%
Mehrspieler: –% **Einzelspieler:** **61%**

Versailles 2 – Das Testament



Unterhaltungen mit Nichtspielercharakteren sind für die Lösung diverser Rätsel sehr förderlich.

Mit den gewagten Worten „Der zweite Teil des bisher wichtigsten historischen Abenteuerspiels" präsentiert Cryo Games ein Adventure, das am Hofe des Sonnenkönigs Ludwig XIV. spielt. In der Rolle des Edelmannes Jean-Louis des Faverolles bewerben Sie sich im Versailles des 17. Jahrhunderts um eine Diplomatenstelle. Vorzugsweise für Spanien, da dort auch Ihre holde Maid Elvira schmachtet. Doch Intrigen und Zwietracht behindern Ihre Karriere und so müssen Sie sich zunächst Verbündete schaffen, Komplotte schmieden und den einen oder anderen Botengang erledigen. Zahlreiche Rätsel pflastern bei dieser Reise in die französische Geschichte Ihren Weg. Optisch wartet *Versailles 2 – Das Testament* mit hochauflösenden Rendergrafiken auf, in denen Sie sich um 360 Grad drehen können.

Tanja Bunke

Kommentar



Tanja Bunke

Sicherlich ist Versailles 2 – Das Testament nichts für hartgesottene Actionspieler. Authentische Schauplätze und das integrierte Informationssammelwerk haben jedoch einen gewissen Reiz – zumindest für Geschichts-Freaks.

Versailles 2 – Das Testament

Mindestens:	PII 350, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	1.300 MB/880 MB
Internet:	www.modern-games.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 40,-
Hersteller:	Cryo/Modern Games
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ohne Angabe



Genre:	Adventure
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	58 %
Sound:	55 %
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

» *Liebhaber der französischen Geschichte werden an dem Render-Abenteuer ihren Spaß haben.* «

51 %

HotWheels Jetz



Als Pilot eines Spielzeug-Jets müssen Sie bei dieser arcadelastigen Flugsimulation Patrouillenflüge durch Ihr Haus absolvieren. Feindliche Spielzeugpanzer und durch die Luft schwirrende Plastik-Doppeldecker haben es auf Sie abgesehen und nehmen Sie gemeinsam mit der im ganzen Haus verteilten turnschuhgroßen Flak unter Beschuss. Für die Mittagspause ganz nett, mehr aber auch nicht – auf Dauer zu eintönig. **cs**

Mindestens: PII 333, 64 MB RAM
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Eagle Int./THQ
Preis: Ca. € 35,–
Genre: Action
Grafik: 64% **Sound:** 53%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:**
54 %

Hot Wheels Mechanix



Bei diesem Arcade-Racer liefern Sie sich mit Matchbox-Autos halsbrecherische Rennen gegen drei Kontrahenten auf sieben Strecken. Im Laufe des Spiels erhalten Sie 18 Fahrzeuge zur Auswahl, die Sie mit drei Radtypen, aufgemotzten Motoren und sogar Tragflächen in drei Größen kombinieren können. Die Grafik ist mangelhaft und die Spieldauer viel zu kurz: Bereits nach einer Stunde haben Sie alle Rennen gewonnen. **ag**

Mindestens: PII 233, 32 MB RAM, Win95/98
Technik: Software, Direct3D, DirectSound
Hersteller: Awe Games/THQ
Preis: Ca. € 25,-
Genre: Rennspiel
Grafik: 44% **Sound:** 48%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:**
51 %

Matchbox Emergency Patrol



Tatütata: Das Matchbox-Land braucht einen Helden und der sind, na klar, Sie! Als Polizist, Feuerwehrmann oder Rettungssanitäter düsen Sie über die Straßen und müssen Ihr Vehikel schnellstmöglich zum nächsten Einsatzort lenken. Wer besonders schnell unterwegs ist, schaltet sich neue Stadtbezirke frei. Wer das nicht ist, hat auch nix verpasst: Grafik schlecht, Steuerung miserabel, Sound nervig und Spielspaß kurz vorm Abnibbeln – der nächste Patient bitte! **cs**

Mindestens: PII 233, 32 MB RAM
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Sandbox Studios/THQ
Preis: Ca. € 25,–
Genre: Rennspiel
Grafik: 31% **Sound:** 26%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:**
12 %

Hugo – Diamantenfieber



Der fast zahnlose Kobold darf sich in seinem neuesten Abenteuer wieder einmal gegen die miese Hexana behaupten. Die öden Reaktionstests vergangener Hugo-Spiele sind einem „echten" Jump & Run mit zwölf Levels gewichen, bei dem der Wicht Diamanten einsammeln, Monster wegpeitschen und versklavte Kikurians befreien muss. Netter Zeitvertreib für Jungzocker, bei dem jedoch die ungenaue Kameraführung am Spielspaß knabbert. **tabu**

Mindestens: P 200, 32 MB RAM, Win9x/2000/Me
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: ITE Media /NBG
Preis: Ca. € 25,-
Genre: Jump & Run
Grafik: 38% **Sound:** 36%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:**
42 %

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: Roland Gerhardt

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 Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, sowie der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW). Bad Godesberg
Verkaufte Auflage IV. Quartal 2001: 92.128 Exemplare

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

ISSN/Presseport: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-8290
VKZ B 50027

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem



Die PC ACTION 4/2002 erscheint am 20. März 2002

Spielerforum

S. 102, 106, 115

Neue Spielerforen



Der Herbst hat Spuren hinterlassen: Gute Spiele gab's haufenweise, für die sich binnen kurzer Zeit eine aktive Community begeistern konnte. Grund genug, diese Titel mit neuen Spielerforen gebührend zu würdigen. Freuen Sie sich auf Trends, Maps und Mods zu *Return to Castle Wolfenstein (dt.)*, *Empire Earth* und *Serious Sam*.

Seite 98

HL & Counter-Strike



Mit *Counter-Strike 1.4* steht der Mehrspieler-Mod der Superlative kurz vor der Veröffentlichung. Wir durften vorab Probe spielen und haben alle Informationen für Sie zusammengetragen, so dass Sie schon jetzt genau wissen, was Sie auf den kommenden LAN-Sessions erwarten wird.

Inhalt

Actionspiele 108
Der Elite-Mehrspieler-Mod für Ghost Recon, die Zusatzkarten DM_Innerbase und DM_Warehouse für Aliens versus Predator 2, das Co-Op Project für bis zu 16 Spieler für den Action-Kracher Deus Ex, die Mission Double Cross für Deus Ex, die Deathmatch-Karte SuperMario für Rune

Black & White 114
Auf den Hund gekommen: vier neue Wauwau-Skins für Ihre Wolf-Kreatur, das bärenstarke Organisations-Tool „B&W Control Center"

NEU: Empire Earth 115
Wie die Stainless Steel Studios gegen Cheater vorgehen, endlich möglich: Mehrspieler-Karten online oder im Netzwerk spielen

E-Sport 111
Neu in der Szene: die Internet-Liga PCGL lockt mit hohen Geldpreisen für Counter-Strike, Unreal Tournament und Q3, mTwIpca räumt auf diversen Turnieren kräftig ab

NEU: Gratisspiele 116
Jetzt im Spielerforum: Jeden Monat die 10 besten Gratisspiele für Sie auf der CD! Diesmal dabei: drei Action-, zwei Geschicklichkeits-, zwei Strategiespiele und drei Jump & Runs

Half-Life & Counter-Strike 98
Neue Infos und Fakten zu Counter-Strike 1.4, was taugt das Update wirklich? Der Mod The Opera lebt noch, was sich alles verändern wird. Neue Infos zum Half-Life-Mod Uncrossable Parallel: Special Forces, was ist los mit dem Mod Desert Crisis? Beta-Tester für Global Warfare gesucht, neuer Mod in Sicht: Star Ship Troopers

LAN-Partys 112
Monster-Partys stehen im März an: Big-FM Circus (Mannheim), gXp3: Arena (Göttingen), Project Unreal (Hanau), Netzwerk-Partys im Rückblick: ALPHA II; Schwaben-LAN, CapD Neujahrs-LAN

Operation Flashpoint 110
Was taugt das offizielle Update 4 von Codemasters? Der Mod Planet of War macht Ihr Operation Flashpoint zu einem Aufbau-Strategiespiel.

NEU: Return to Castle Wolfenstein (dt.) 102
Der Patch auf die Version 1.1, Punkbuster für Wolfenstein, endlich da: der Map-Editor und erste Karten, bald möglich: im Mehrspieler-Modus allein gegen Bots antreten

NEU: Serious Sam 106
Der Mod Moosey, kurios: der erste computergesteuerte Mitspieler für Serious Sam ist da! Serious Sam für Organizer, das Programm Serious Runner, drei neue Karten, der Bullet-Time-Cheat

Unreal Tournament 104
Der Mod Boos of the Arena, Neues von Operation Na Pali, Tactical Ops 2.2, UTetris, ein Tetris-Klon

Auf der Cover-CD

Actionspiele
Aliens versus Predator 2: Version 1.0.9.3 deutsch, Deus Ex Multiplayer-Patch 1

Black & White
Vier Hundeskins für Black & White: Collie, Dobermann, Schäferhund und Spaniel

Empire Earth
Das Multiplayer-Map-Tool in der Version 1.0

E-Sport
Fünf Counter-Strike-Demos, unter anderem von den WWCL-Finals, zwei Unreal-Tournament-Team-Deathmatch-Demos

Gratisspiele
Die Spiele-Highlights in diesem Monat: Takatis, Astro Man, Icy Tower, Peter Morphose, Die Teppichklinik, 3010, Super Gravity Blocks, Cyber Mind, Operation Overcrouded und Magno Ball

Half-Life & Counter-Strike
Endlich: das neue Retail-Map-Pack zu Counter-Strike 1.3, neue Demo vom zweifachen deutschen Meister cRackeN

LAN-Partys
Jede Menge Fotos von den WWCL-Finals und dem CI-MAX II

Operation Flashpoint
Das Upgrade 4 von Codemasters auf die aktuelle Version 1.42

Return to Castle Wolfenstein (dt.)
Der offizielle Patch auf die Version 1.1, zwei gelungene Mehrspieler-Karten: mp_wizemes und mp_bridge

Serious Sam
Das Development-Kit zum vereinfachten Erstellen eigener Karten, der aktuelle Patch 1.05, Serious Runner zum Starten eines eigenen Servers im Netzwerk

Unreal Tournament
Zwei offizielle Trailer zu Operation Na Pali

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

„Die neue Intelli-Maus der Firma Microsoft finde ich spitze. Mit ihrem neuen Sensor macht Counter-Strike endlich Spaß! Bei der alten Version des Lasers musste ich mit Aussetzern und Ungenauigkeit leben, dies ist jetzt Schnee von gestern."



Counter-Strike 1.4 steht kurz vor der Veröffentlichung. Alles Wissenswerte zur neuen Version finden Sie in dieser Ausgabe Ihres Spielerforums.



Die neue Map de_chateau bei CS 1.4: Der Bombenplatz (roter Kreis) liegt im Inneren eines Hofes.

Neues von CS 1.4

Lange haben wir nichts über den Mehrspieler-Mod der Superlative gehört. Doch jetzt sind erste Informationen durchgedrungen. Wir und die deutsche Fansite www.planet-cs.de haben für Sie die wichtigsten Neuerungen und Veränderungen bei *Counter-Strike 1.4* zusammengefasst.

Körper bleiben

Wenn Sie in der neuen *Counter-Strike*-Version einen Gegner abschießen, verschwindet dessen Körper nicht wie bisher nach einigen Sekunden im Nichts, sondern bleibt für den

Rest der Runde auf dem Boden liegen. Dies erhöht auf jeden Fall den Realismus-Faktor. In Zukunft wissen Sie ein wenig besser, wo sich der Gegner aufhält. Inwiefern sich dieses neue Feature auf die Bildwiederholungsrate (Framerate) auswirkt, ist noch unklar.

Auch das nervige Bunnyhopping soll endgültig vorbei sein. Dieses Feature wurde zwar bereits für die letzte *Counter-Strike*-Version angekündigt – jedoch konnte der „Programmfehler" immer noch von einigen Spielern ausgenutzt werden, wobei sie sich durch Herumgehüpfe Vorteile verschafften. In Version 1.4 werden Sie bei einem Sprung ein klein wenig langsamer. Dadurch ist das Thema Bunnyhopping nicht mehr von Belang.

Hitboxes korrigiert

Kein Bug sorgte für so viel Aufregung wie dieser: Selbst Anfänger schafften es immer wieder, Gegner mit Kopftreffern auszuschalten. Grund hierfür war die falsche Anordnung der Trefferzonen, auch Hitboxes genannt. Bei *CS 1.4* wurde dieser Fehler bereits beseitigt. Falls Sie wieder einmal das Zeitliche in *Counter-Strike* gesegnet haben, gibt es nun auch eine Ich-Perspektiven-Kamera, mit der es möglich ist, die Aktionen der restlichen Mitspieler besser zu verfolgen. Gerüchten zufolge kann man die Karte auch wie schon in HLTV komplett von oben betrachten. Falls Sie sterben, schwenkt die Kamera in eine Verfolgersicht und Sie können Ihr eigenes Ableben selbst betrachten. Danach wechselt die Kamera zum Gegner, von dem Sie niedergestreckt wurden. Flüche à la „Hä? Wo stand der denn, verdammt?" gibt es demzufolge nicht mehr.

Bombige Features

Auch in den DE-Karten wurden einige Änderungen vorgenommen. So können Sie sich in Zukunft beim Legen der Bombe nicht mehr bewegen. Falls ein Spieler die Bombe fallen lässt, leuchtet für kurze Zeit ein kleiner Punkt auf dem Radar auf. Und falls die Bombe dann von einem Spieler aufgehoben wird, werden alle Teilnehmer durch eine Meldung darüber informiert.

Die Zielgenauigkeit der Waffen ist ohne Frage in jeder neuen *Counter-Strike*-Version ein großes Gesprächsthema. So auch in der Variante 1.4. Von den meisten Beta-Testern ist zu hören, dass sich die Zielgenauigkeit „in der Bewegung" um einiges verschlechtert hat. Wenn Sie jedoch stehen bleiben oder im Ducken schießen, erhöht sie sich. Erstaunlicherweise soll die Zielgenauigkeit der PARA um ein Vielfaches verbessert worden sein.



Wir haben uns unentdeckt bis zum Bombenplatz der Karte geschlichen und legen jetzt den Sprengsatz. Dafür müssen Sie in Zukunft still stehen bleiben.



Das Auge schaut mit – dies dachte sich auch der Mapper. Der Kronleuchter an der Decke passt jedenfalls erstklassig zum Ambiente.



Und ab durch den Abwasserkanal. Wir schleichen uns vorsichtig voran und versuchen selbstverständlich, unentdeckt zu bleiben.

Die Geiseln

Wer kennt folgende Situation nicht: Sie wollen als Counter-Terrorist die hilflosen Geiseln befreien. Und was passiert? Genau: Die Typen springen wie aufgeschreckte Hühner umher, bleiben an Wänden und Ecken hängen oder stehen ganz einfach im Weg herum. Daher wurde die künstliche Intelligenz um einiges verbessert. Hoffen wir, dass dies nicht nur Gerüchte sind.

Schwerer schleichen

Bisher gab es zwei Möglichkeiten, keine Schrittgeräusche in *Counter-Strike* zu verursachen. Sie benutzten einfach die Gehen-Taste oder drückten die Vorwärtstaste nur einige Male hintereinander etwas behutsamer. Letzteres ist in der neuen Version nicht mehr möglich. Kleine Änderungen gibt es auch bei den Bomben- und Vip-

Auf CD-ROM

CS 1.3 Retail MapPack

In rekordverdächtiger Zeit lieferte das CS-Team das CS 1.3 Retail MapPack nach, das die Karten enthält, die in der Verkaufsversion fehlen.

ret_pack.exe

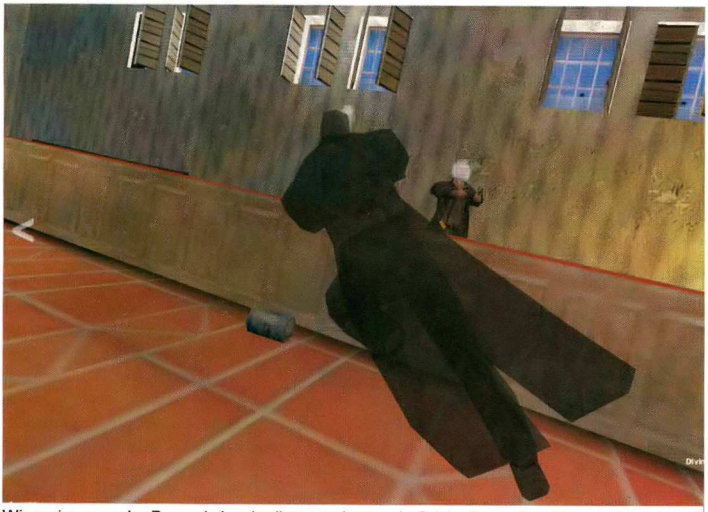
Demo – Teil 3

Und wieder haben wir eine Demo vom zweifachen deutschen Rekordmeister cRackeN auf der Cover-CD. Schauen Sie dem Profi zum dritten Mal in einem 3vs3 FunWar über die Schulter!

demo.exe



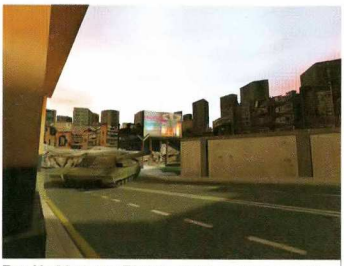
Berettas aus der Hosentasche gezaubert und Feuer frei – so spielt sich der Opera-Mod. Den Willkommensdrink haben wir dankend abgelehnt, wir sind schließlich im Dienst!



Wir springen an der Bar vorbei und rollen uns elegant ab. Solche Stunts à la Hollywood finden Sie sonst nur in Action Half-Life und bei einem indizierten Spiel von Remedy.



Szene aus dem beliebten Opera-Modus „Last Man Standing": Der Recke im Bild lässt schon mal die Patronenhülsen fliegen.



Der Up-Mod: Ein Panzer steht in einer zerstörten Stadt. Besonders die Himmelstexturen sind den Entwicklern gelungen.

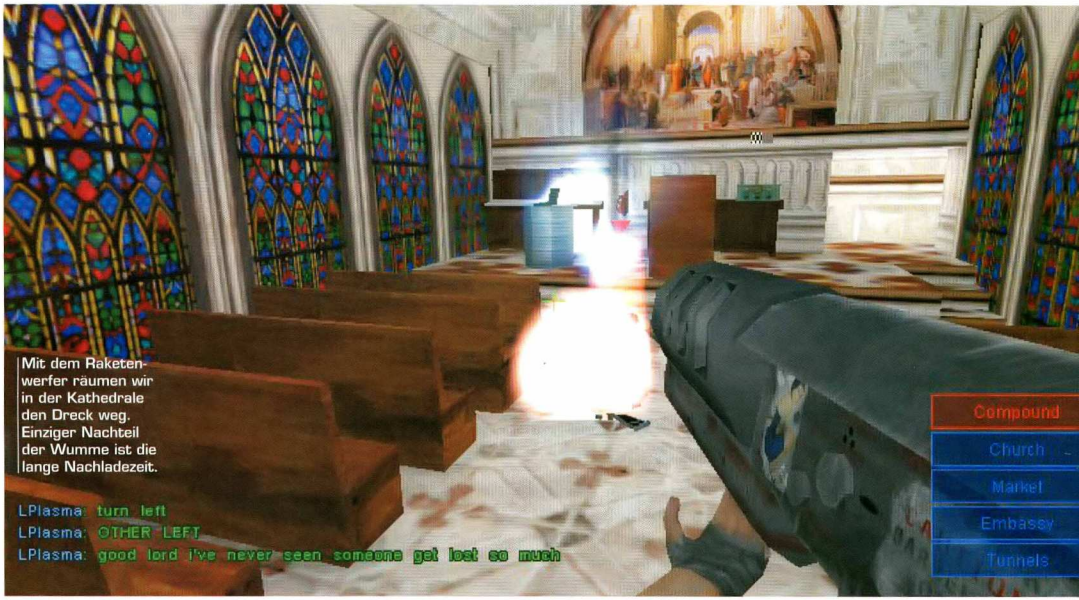
Texten, die nun in einer anderen Farbe sichtbar sind. Zudem wurden die Waffennamen geändert.

Unser Fazit

Auch die Ideen für die neue Version von *Counter-Strike* hören sich viel versprechend an. Wann es erscheint, stand bei Redaktionsschluss allerdings in den Sternen. Wir halten Sie selbstverständlich auf dem Laufenden und sind guter Dinge, dass wir Ihnen Version 1.4 bereits nächsten Monat auf unserer Silberscheibe präsentieren können. Wir bedanken uns bei Millennium (www.planetcs.de) für die Zusammenarbeit bei dieser Vorschau.

The Opera lebt

Fast schon in Vergessenheit geraten, gibt es jetzt neue Informationen auf der Homepage des Mods *The Opera*. Das Punktesystem wird komplett überarbeitet. Trotzdem bleibt Geld als Hauptwertung. Die Macher haben viele Waffen stark verändert, verschönert und es kommen vier neue hinzu: Taurus M44, IMI Jericho 941, Mossberg 590 Short und Makarov PM. Alte, unnütze Stunts werden entfernt. Welche genau, ist noch nicht bekannt. Alle Animationen sind überarbeitet worden. Der MP3-Player funktioniere nun auch innerhalb der Spiel-Action vernünftig, heißt es. *The Opera* soll zudem viel besser ausbalanciert sein – alle Waffen werden untersucht, ob sie nicht zu stark oder zu schwach sind. In naher Zukunft erscheint zudem ein neuer Patch. Eine Test-Version ist bereits an die Tester rausgegangen und momentan gibt es keine großartigen Programmfehler. Aus den 26 neuen Screenshots haben wir für Sie die besten herausgepickt. Für mehr Information: http://opera.redeemedsoft.com.



Grafikpower

Das Team von *Uncrossable Parallel: Special Forces* hat uns mit ein paar Screenshots einer neuen Map versorgt. Erstaunlich, was die Jungs noch alles aus der guten alten *HL*-Engine herausholen können. Die neue Karte nennt sich UP_Regime und wurde von Mapper Bad Mofo entwickelt. Die besten Bilder haben wir für Sie herausgesucht. Weitere Infos: www.planethalflife.com/uncrossable/sf.

Desert Crisis später

Die Veröffentlichung des Mods *Desert Crisis* verzögert sich. Das liegt daran, dass ein Bug, der zum Absturz führte, schwerer zu finden war als erwartet. Aber das Team hat die Zeit auch genutzt, die Zahl der Karten zu erhöhen. So ist vor einigen Wochen die Map dc_hamalio fertig gestellt worden. Sie ist in Beta 1 enthalten. Das macht nach derzeitigem Stand eine Kartenzahl von neun. Verbessert wurden auch die Granaten und das Pulsrifle. Hinzu kommen einige Maßnahmen, um das Schummeln (Cheaten) zu verhindern. Das *DC*-Team verspricht, dass der Mod in Kürze erscheint.

Beta-Tester gesucht

Wie die deutsche *Global Warfare*-Vertretung berichtet, soll das Beta-Tester-Team umstrukturiert werden. Deshalb suchen die Jungs fünf neue Mitglieder für die kommenden Versionen. Was Sie tun müssen? Schreiben Sie in einer E-Mail an Ivan (ivan@globalwarfare.de), warum gerade Sie in das Beta-Testing-Team gehören. Wer die neuesten *GW*-Versionen schon früher in den Händen halten möchte, sollte sich schleunigst bewerben.

Die Star Ship Troopers kommen

Vor einiger Zeit berichteten wir bereits über den *Star Ship Troopers*-Mod. Das Team hat jetzt einen neuen Host gefunden. Ferner gibt es ein neues Design für die Homepage, wo neue Infos zu finden sind. Der Mod basiert auf dem Film *Star Ship Troopers* und wird eine totale Konversion zu *Half-Life*. Vor einigen Tagen wurde die „Arsenal"-Section überarbeitet. Dort finden Sie jetzt viele Waffen- und Spielermodels sowie einige Karten-Screenshots. Allerdings kann der Programmierer des Teams momentan nicht weiter an dem Projekt arbeiten, so dass die Gruppe einen neuen Coder sucht. Wenn Sie also sehr talentiert sind, melden Sie sich beim *SST*-Team. Des Weiteren brachten wir in Erfahrung, dass in den nächsten Tagen neue Screenshots erscheinen, die noch nicht gezeigte Szenen sowie Maps enthalten. Weitere Infos zu Story und Gameplay erhalten Sie im nächsten Spielerforum. Falls Sie jetzt schon mal nach ersten Bildern stöbern wollen, besuchen Sie die offizielle Seite http://www.gamesfusion.net/sst.

Tipps für den Download

CS Guard
Download Mirror: http://olo.counter-strike.pl
Eine neue Version des serverseitigen Anti-Cheat-Tools CS Guard ist erschienen. Das Programm ist vergleichbar mit Punkbuster oder Paladin und läuft mittlerweile auf vielen deutschen CS-Servern.

CS Movie – Status Owned
Download Mirror: http://www.clanbase.com/news.php?nid=32950&lid=0
Ein weiterer CS-Movie ist erschienen, Status Owned von pdx^nichtsnutz. Das gute Stück zeigt Bilder, nett anzuschauende Action und CS-Stunts à la Hollywood.

Geekplay 1.0
Download Mirror: http://www.geekboys.org/download.php?type=f&id=2
Die Geekboys haben eine neue Version ihres Demo-Players Geekplay veröffentlicht, der nun unter anderem auch HLTV-Demos abspielen kann.

Half-Life Protocol 3.0
http://www.stivan.dk/hlprotocol/HLprot30.zip
HL Protocol ist ein einfacher HL-Spiele-Launcher, allerdings mit einer Ergänzung: Ein einfacher Klick auf einen Link zu einem Spieleserver (z. B. auf einer Webseite) startet den HL-Launcher, der Sie zum Server verbindet.

Return to Castle Wolfenstein



Damian Sokol ist Webmaster der größten deutschen Wolfenstein-Seite planetwolfenstein.de. Jeden Monat präsentiert er Ihnen hier das Aktuellste aus dem On- und Offline-Bereich zu Wolfenstein.

Damian Sokol (alias PolishFool)
20 Jahre, Zivildienstleistender
aus Hamburg
www.planetwolfenstein.de
E-Mail: polishfool@planetwolfenstein.de

„RtCW ist der neue Lichtblick am Online-Spielehimmel und erfährt logischerweise immer mehr Zuspruch."

Patch auf Version 1.1

Es hat nicht lange gedauert, bis der offizielle Patch auf die Version 1.1 veröffentlicht wurde. Durch den nur 1,5 MB großen Bugfix wurden die größten Fehler im Spiel behoben, die hauptsächlich im Mehrspielermodus auftraten. Für den Einzelspieler-Teil des Spieles gibt es keinerlei Neuerungen. Außerdem ist die Version 1.1 kompatibel zur Version 1.0. Das heißt, Sie können weiterhin mit der 1.0 auf die neuen Server mit der 1.1-Version zugreifen. Den Patch finden Sie auf der Cover-CD. Zur Installation entpacken Sie alle Dateien. Die im neu erstellten Wolf_1_1-Ordner enthaltenen Files kopieren Sie in Ihr *Wolfenstein*-Verzeichnis und überschreiben dabei die alten Dateien.

Punkbuster für Wolfenstein

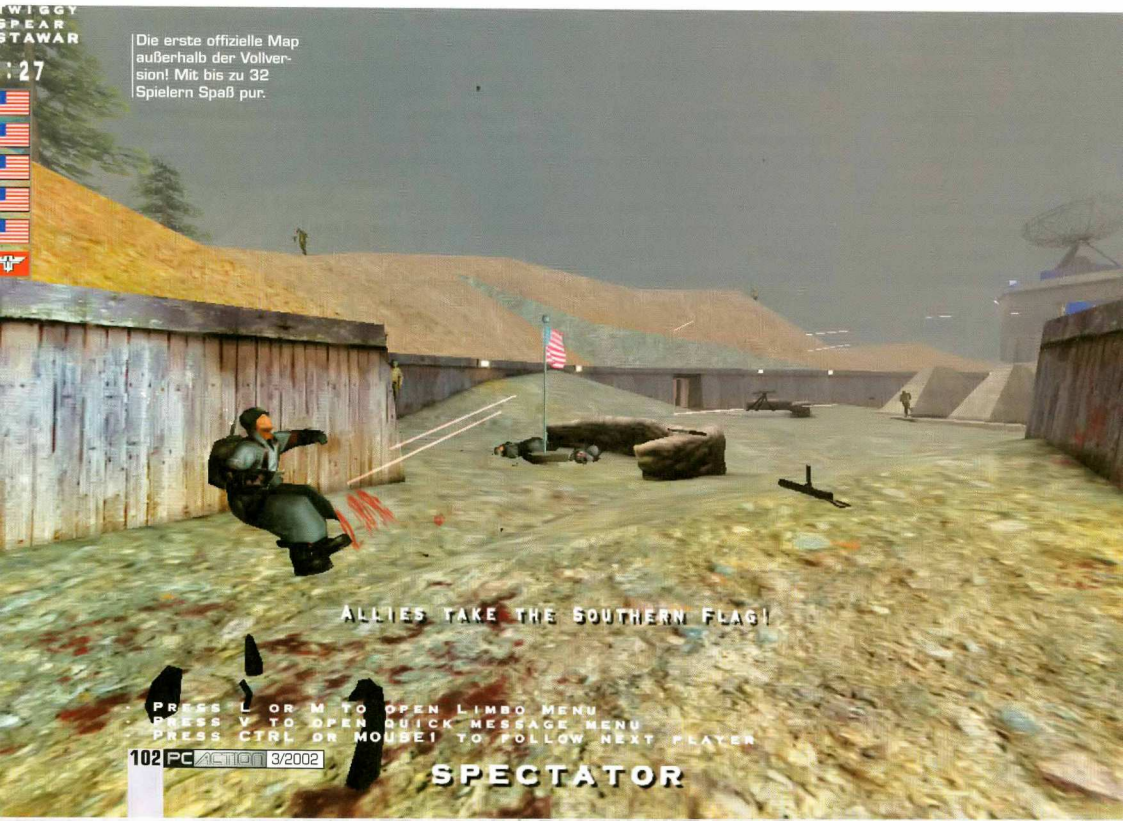
Das Team, das die bekannte Anti-Cheat-Software Punkbuster für *Counter-Strike* entwickelt hat, wurde von id Software gebeten, Punkbuster auch in *Wolfenstein* zu integrieren. Dank der engen Zusammenarbeit mit id und des geplanten Direkteinbaus des Tools in den Spielcode soll das Cheaten enorm schwer werden. Das schon durch die *Q3*-Engine relativ cheatfreie Spiel wird dadurch nochmals sicherer und Sie können beruhigt zu Onlineduellen antreten. Punkbuster wird in einem der nächsten *Wolfenstein*-Patches enthalten sein.

Offizielle Maps und Map-Editor

Nerve Software, zuständig für den Mehrspielermodus, veröffentlicht weitere offizielle Maps. Diese sollen die gewohnt hohe Qualität erreichen und sehr gut ausbalanciert sein. Die erste offizielle Karte, Trench Toast, wurde bereits veröffentlicht. Es handelt sich um eine Checkpoint-Map, die für bis zu 32 Spieler gedacht ist. Neben vielen weitläufigen Flächen gibt es jede Menge Verstecke und Gräben. Ein wahres Eldorado für Scharfschützen! Nachdem Sie sich die Map unter www.planetwolfenstein.de/maps/maps.php runtergeladen haben, entpacken Sie anschließend die Datei in Ihr *Wolfenstein*-Hauptverzeichnis, so dass Sie nun die Datei mp_pakmaps0.pk3 in diesem vorfinden. Ebenfalls veröffentlicht haben id Software und Nerve Software den offiziellen Map-Editor. Somit sollte eine neue Flut an Einzel- und Mehrspielerkarten nicht lange auf sich warten lassen.

Surftipps

www.planetwolfenstein.de
www.dangerzone.de.tf
www.punkbuster.com
www.gunjack.de



Die erste offizielle Map außerhalb der Vollversion! Mit bis zu 32 Spielern Spaß pur.



Die Custom Map Bridge. Hier wütet gerade der Flammenwerfer unter den Gegnern.

Gegen Bots offline spielen

Viele vermissen in *Wolfenstein* die Funktion, im Mehrspielermodus allein gegen Bots antreten zu können. Vor allem Spieler mit einer schlechten Internetverbindung und ohne Flatrate haben häufig das Nachsehen. Doch das könnte sich bereits sehr schnell ändern. Denn das Mod-Team von Special Forces of WWII hat angekündigt, Bot-Unterstützung in seinen Mod einzubauen. Allerdings gibt es noch keine genauen Informationen, wann dieser Mod erscheint. Wir halten Sie auf dem Laufenden.

Jede Menge Karten

Zwar ist der offizielle Map-Editor für *Wolfenstein* gerade erst der Öffentlichkeit zugänglich gemacht worden, dennoch kursierten bereits vorher jede Menge selbst entworfener Karten im Internet. Diese wurden hauptsächlich mit dem vorhandenen *Q3*-Map-Editor erstellt, der aufgrund der gleichen Grafik-Engine auch für *Wolfenstein* geeignet ist. Eine kleine Sammlung dieser Karten finden Sie auf unserer Heft-CD und unter der Internetadresse http://www.planetwolfenstein.de/maps/maps.php. Natürlich sind nicht alle selbst gebastelten Levels von überragender Qualität, vor allem die Spielbalance stimmt längst nicht überall, doch es gibt eine Menge Lichtblicke. Um die neuen Karten spielen zu können, müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

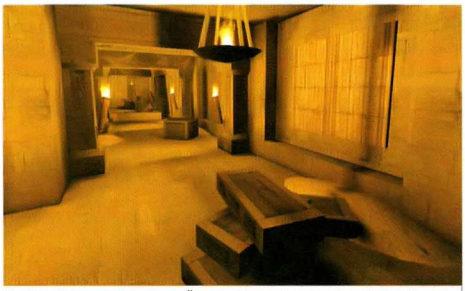
1. Die Exe- oder Zip-Datei in das *Wolfenstein*-Hauptverzeichnis (z. B. d:\programme\return to castle wolfenstein\main) entpacken.
2. Im Hauptverzeichnis muss sich nun eine mapname.pk3-Datei befinden.
3. Spiel starten und die Konsole öffnen. (Die Konsole wird mit der „^" Taste links neben der „1" geöffnet.)
4. In die Kommandozeile /map mapname eingeben und die Karte wird gestartet.

Falls Sie selbst eigene Maps erstellen wollen, finden Sie auf www.dangerzone.de.tf jede Menge Tutorials zum Thema Mapping mit der *Q3*-Engine. Hilfe und Tipps bekommen Sie jederzeit auch im Editoren-Forum von planetwolfenstein.de.

Auf CD-ROM

Patch 1.1
Der offizielle Patch auf die Version 1.1
Wolf_11.exe

Custom Maps
Zwei gelungene Mehrspielerkarten
mp_wizernes.exe
mp_bridge.exe



Fieslings Map spielt in einem Ägypten-Szenario nahe einer Pyramide. Das Innere ist extrem detailliert und vermittelt eine sehr gute Atmosphäre.



Unreal Tournament



Unser Experte Heiko Schubert informiert über die *Unreal Tournament*-Szene und sammelt für Sie Tipps und Tricks von Profis.

Heiko Schubert alias mTw.pcaPuReSteeL
28 Jahre; Student aus Hagen
http://www.planetmtw.de
E-Mail: puresteel@mtw-clan.de

„Die Berichterstattung über Unreal 2 und Unreal Tournament 2 nimmt stetig zu. Die Community trägt diesem Trend Rechnung und so entstehen immer mehr Fanprojekte und Mods zu beiden Shootern."

Wer ist hier der Boss?

Der *UT*-Mod Boss of the Arena gibt dem gewöhnlichen Deathmatch einen neuen Kick. Nach wie vor gewinnt der Spieler mit den meisten Frags, mit dem Unterschied, dass es bei diesem Mod mehr Punkte für den Spieler gibt, der den Boss umnietet. Chef der Arena wird automatisch derjenige Spieler, der den Obermotz erfolgreich erledigt hat. Um der ganzen Sache noch einen gewissen Pfiff zu geben, darf sich der Boss, der eh schon von allen übrigen Spielern gehetzt wird, nicht ausruhen. Gegen ihn tickt unerbittlich die Uhr, nach Ablauf eines bestimmten Zeitlimits explodiert er. Zum Glück kann der Boss sein Zeitkontingent durch Fraggen der Gegner aufstocken. Dies gibt dem Spiel noch einmal einen Geschwindigkeitsschub. Den 21 Kilobyte kleinen Download finden Sie unter http://perso.infonie.fr/crokx/mods.htm.

Auf CD-ROM

Operation Pa Nali

Zwei Videos zu der kommenden UT-Erweiterung von Team Vortex

Ptrailer.exe

Lesereinsendung

Leser Alexander ‚lehmi' Lehmann hat uns zwei schöne *Unreal Tournament*-Maps eingesandt. DM-Vayu richtet sich in erster Linie an Freunde einer gepflegten Partie Team Deathmatch. Die Spielkarte erinnert von der Architektur her am ehesten an einen längst verschollenen Tempel aus einem Indiana-Jones-Film. In dem relativ großen Level finden bis zu acht Spieler Platz und heizen sich im Teamspiel auf verschiedenen Ebenen so richtig ein. Wichtige Gegenstände wie Sprungstiefel oder Rüstung sind strategisch gut platziert.

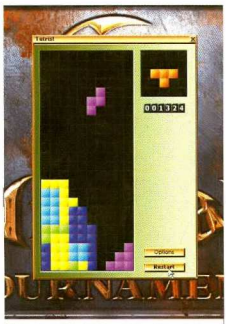


Tactical Ops 2.2: Die Bots agieren zielstrebiger und stellen sich Ihnen dabei energisch in den Weg. In diesem Gang versuchen die Terroristen, Ihnen den Zugang zu den Geiseln durch geballte Feuerkraft zu verwehren.

Die zweite Map DM-Carun ist für deutlich weniger Recken ausgelegt. Laut Lehmann handelt es sich um eine 1on1-Spielkarte. Doch wer es gerne actionreich mag, kann auf diesem recht hoch gebauten Level auch gut zu viert spielen. Die Positionierung der einzelnen Gegenstände ist in diesem Werk sogar noch ein wenig besser geglückt als bei DM-Vayu. Die Karten stehen zum



Die neue Tactical-Ops-Version 2.2 wartet neben zahlreichen Detailverbesserungen auch mit zwei neuen Karten auf. Hier sehen Sie die Special Forces auf ihrem Weg durch eine Tiefgarage in der Map Thunderball2.



Für den Quickie zwischendurch: UTetris verkürzt die Wartezeit auf Mitspieler oder einen freien Platz auf Ihrem Lieblingsserver.

Download unter www.planetunreal.com/lehmi/maps/DM-Vayu/DM-Vayu.zip und www.planetunreal.com/lehmi/maps/DM-Carun/DM-Carun.zip bereit.

Operation Na Pali

Team Vortex hat uns zwei Videos zur kommenden *Unreal Tournament*-Einzelspielererweiterung Operation Na Pali zur Verfügung gestellt. Die Filme zeigen neue Maps und geben vor allem einen Ausblick auf die zahlreich geskripteten Ereignisse. Zum Beispiel wird in einer Szene eine Brücke von nahenden Raumgleitern beschossen und zerstört, wodurch Sie gezwungen sind, sich einen neuen Weg auf die andere Seite zu suchen. In einer weiteren Szene gibt es einen Ausblick auf die zu erwartenden Rätselelemente. Weitere Infos und die Videos finden Sie unter www.planetunreal.com/teamvortex.



Auf den Spuren von Indiana Jones: Die Lesereinsendung DM-Vayu von Alexander Lehmann verspricht heiße Teamaction in einem verschollenen Tempel.

Tactical Ops 2.2

Die Entwickler rund um Tactical Ops waren wieder fleißig und so gibt es ein neues Update zu Tactical Ops (www.tactical-ops.to/index.php?page=download) auf die Version 2.2. Neben zahlreichen Fehlerbeseitigungen dieses *Unreal Tournament*-Mods erhielten das Gameplay und die KI der Computergegner eine Aufbesserung. Ferner haben die Macher den Aktionsradius des Messers leicht erhöht, so dass man nun ohne Munition nicht ganz chancenlos ist. Die Gewichtung des Schadens im Trefferzonenmodell ist angepasst worden. So verursachen Kopftreffer jetzt 166, Körpertreffer 100 und Beintreffer lediglich 66 Prozent Schaden. Zu den Detailverbesserungen und Fehlerbereinigungen gesellen sich zwei neue Maps. Des Weiteren haben die Entwickler die Spielkarten Monastery, Province und RapidWaters2 überarbeitet. Neue Wummen sind für die Tactical-Ops-Version 3.0 angekündigt.

UTetris

Sollten Sie mal gelangweilt vor dem Bildschirm hocken, weil kein Spielpartner in Sicht ist, können Sie sich mit *UTetris* die Zeit verkürzen. Dieser Tetris-Klon wird innerhalb des Benutzermenüs von *UT* gespielt. Sie wählen im Mod-Menü von *Unreal Tournament* den Punkt „Tetris" aus und schon können Sie spielen, ohne *UT* beenden zu müssen. Damit gestaltet sich das Warten auf einen freien Platz auf Ihrem Lieblingsserver doch gleich viel angenehmer. Bei www.planetunreal.com/modsquad/asp/breviews.asp?144 finden Sie den rund 600 Kilobyte großen Download.



Die Gegnerin im Wasser hat gleich nichts mehr zu lachen, kommen doch gerade drei Raketen von oben geflogen. DM-Carun ermöglicht reichliche Action durch die durchdachte Architektur.

Außerdem

/// Bei www.utkingdom.com finden ambitionierte Leveldesigner im Download-Bereich **zahlreiche Texturen und Sound-Dateien für UT**, die nur darauf warten, in Ihren Eigenkreationen verwendet zu werden. /// Einige **neue Bildschirmhintergründe zu Unreal 2** finden Sie auf der offiziellen Webseite zum potenziellen Actionhit, im Download-Bereich von www.unreal.com. /// Bei www.planet-unreal.com/sas gibt es zahlreiche neue **Screenshots** zu neuen Maps und Modellen des in den Startlöchern stehenden **UT-Mods SAS – Into the Lion's Den**. /// Auch in dieser Ausgabe wurden die Files von Danny (www.planet-multiplayer.de) für Sie im Netz gesucht. ///

Serious Sam



Robert Heinrich kennt Sam Stone besser als sich selbst und leitet Serious Daily, die größte europäische Serious-Sam-Gemeinschaft.

Robert "CyrusQ" Heinrich.
21 Jahre, Student aus Hannover
www.seriousdaily.de
cyrusq@seriousdaily.de

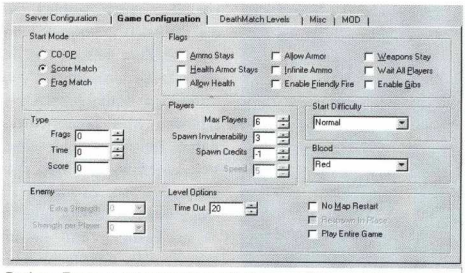
„Ich freue mich diesen Monat auf spannende Mehrspielerschlachten in Serious Sam: Second Encounter!"

Mod: Moosey

Witzig, was Schöpfer „Ctrl-Alt-Delete" in seinem Moosey-Mod verwirklicht hat. Vorlage sind die Comicfiguren Moosey und Pokey, deren Abenteuer Sie auf www.nettimesta.com/moosey im Internet nachlesen können. Als Pinguin Pokey reiten Sie den Elch Moosey und müssen Ihre Gegner mit Fischen abwerfen. Kühe versuchen Sie umzurennen, Nussknacker beschießen Sie und ein Pacman wartet darauf, Sie aufzufressen! Soundeffekte und Levelaufbau unterstreichen den (fast) verrückten Einfallsreichtum der Entwickler. Enthalten sind acht Einzelspieler- und sechs Mehrspielerkarten. Sie müssen Ihre Geschicklichkeit bei Jump&Run-Einlagen unter Beweis stellen und Ihre Gegner von den Elchen werfen. Die aktuelle Version gibt es unter www.nettimesta.com/cad/CADfiles.htm.

Der erste Bot!

Oskar „Zoot" Lindgren hat den ersten computergesteuerten Mitspieler für *Serious Sam* programmiert! 30 Stunden brauchte Lindgren nach eigenen Angaben für die erste Version. Die zweite, verbesserte Version finden Sie hier: www.fileplanet.com/dl/dl.asp?/3dationplanet/serioussam/serious_boot_beta_0.1v.exe. Entpacken Sie die Datei ins Verzeichnis „/SeriousSam/Mods" und wählen Sie im Hauptmenü unter „Mods" den Eintrag „Bot". Schon können Sie die Mehrspielerkarten gegen Computergegner zocken. Einen neuen Bot setzen Sie im Fragmatch ein, indem Sie die Konsole mit der ^-Taste öffnen und „addbot" eingeben. Als Bonus ist die Mehrspielerkarte „A Certain Shade of Green" enthalten.



Serious Runner: Weniger Herzinfarkte auf Netzwerk-Partys.

Serious Runner

Dieser so genannte „Game Launcher" ist ein nützliches Programm für jede Netzwerkparty. Sie können problemlos durch wenige Klicks einen Server mit individuellen Einstellungen starten. Neben dem Spielmodus erlaubt Ihnen das Programm die Anzahl der Spieler, Zeitlimits, eigene Karten und vieles mehr einzustellen. Unterstützt wird auch der Mod Seriously Warped, der standardmäßig im Nachfolger *Serious Sam: The Second Encounter* steckt. Das Programm funktioniert momentan nur mit *Serious Sam: The First Encounter*. Die aktuelle Version finden Sie auf der Cover-CD oder direkt beim Entwickler Custom Installations (http://runner.gameadmins.com) oder auf SeriousDaily (www.seriousdaily.de).

Mehr Karten

Drei neue Karten und Aufgaben für *Serious Sam* haben wir uns diesen Monat für Sie angesehen: Snow Mountains, Eye of Ra, City of Gold. In Snow Mountains wollte sich Sam von den Strapazen erholen und in seinem Haus in den Schneebergen Urlaub machen. Doch seine Ruhe hat er auch dort nicht. Monster kommen in die Berge, um die vier Artefakte zu stehlen. Was zu tun ist, können Sie sich sicher denken ... Download hier: www.fileplanet.com/dl/dl.asp?3dacionplanet/serioussam/

Auf CD-ROM

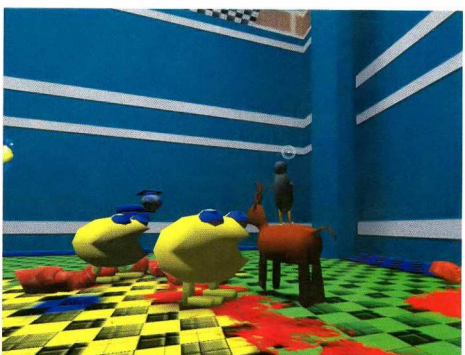
Development Kit
Offizielle Tools zum vereinfachten Erstellen eigener Karten
sdk105.exe

Aktueller Patch 1.05
Für die Karten und Mods brauchen Sie die neuste Version von Serious Sam: hier ist sie!
SeriousSamPatch105_Euro.exe

Serious Runner
Komfortables Programm zum Starten eines eigenen Servers im Netz
werk.SeriousRunner1.8.exe



Moosey-Mod: Wer schon immer mal auf Elchen reiten wollte, braucht ab sofort nicht mehr nach Skandinavien zu reisen.



Pac-Attack im Moosey-Mod: Die hungrigen, gelben Pillenfresser greifen an! Hoffentlich bestehen Sie den Elch-Test!



Wenn im Tempel der Karte „Eye of Ra" von allen Seiten die Gegner auf Sie zustürmen, bleibt garantiert keine Wand trocken.

snowmountains.zip. In Eye of Ra warten über eine Stunde Angst und Action auf den Spieler: Der ist gefangen in einem ägyptischen Tempel. Über 1.000 Monster sind zu besiegen und überall sind Fallen und „Secrets" versteckt. Besonders für Veteranen von *Serious Sam* eine Herausforderung! Die Karte finden Sie hier: www.fileplanet.com/dl/dl.asp?3dactionplanet/serioussam/eyeofra.zip. City of Gold teleportiert Sam zu den Ruinen einer Pyramide. Schnell wird klar, dass der Schurke Mental vor ihm dort war und alle Sirenen getötet hat. Sams Computer NETRISCA teilt Ihnen mit, dass ein großer Vorrat von Gold in der Nähe lagert. Können Sie das Geheimnis des Goldes lüften? Hier geht's zur Karte: www.fileplanet.com/dl/dl.asp?3dactionplanet/serioussam/cityofgold.zip.

Sam ballert am Palm

Alle Besitzer eines Organizers mit Palm OS dürfen sich freuen: *Serious Sam* wurde für dieses tragbare System konvertiert. Die Grafik ist sogar noch in dieser Auflösung akzeptabel, so dass der Spielverlauf halbwegs erhalten bleiben sollte. Über den Vertrieb und ob die Version auch in Deutschland erscheint, ist noch nichts bekannt. Interessante Neuigkeiten gibt es zur Xbox-Version: Croteam plant, Levels aus dem ersten und zweiten Teil neu für die Microsoft-Konsole zusammenzuwürfeln.

Bullet-Time-Cheat

Mit einem kleinen Cheat können Sie die Spielgeschwindigkeit von *Serious Sam: The Second Encounter* so weit herabsetzen, dass Sie sich wie im Film *Matrix* oder einem indizierten Actionspiel von Remedy fühlen. Öffnen Sie mit „F1" die Konsole und geben Sie „gam_frealtimefactor=#" ein. Für „#" müssen Sie einen beliebigen Zahlenwert rund um „1" wählen. Während Sie mit der Einstellung „2" die Geschwindigkeit verdoppeln, bewegt sich bei „0.5" alles nur halb so schnell.



Serious Sam gibt's jetzt auch am Pixel-Palm: klein, aber fein.

Actionspiele



Lars Ruckpaul, Webmaster von Planet-Quake.de, präsentiert Ihnen Neuigkeiten zu den beliebtesten Actionspielen.

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

„Jede Menge neue Action-Kracher und kein Ende in Sicht. AvP 2, RtCW, Ghost Recon und – ganz neu – Medal of Honor. Da ist viel Spaß doch garantiert."

Ghost Recon: Zu zweit schleichen sich diese Kämpfer durch das gegnerische Camp in einer neuen Map aus dem kommenden Mission Pack.

Ghost Recon

Kaum veröffentlicht und schon sind Patches und Add-ons in Arbeit. Und auch die Community ist wieder schnell dabei. Es sind schon einige neue Maps und Mods zum Download im Internet bereitgestellt. Denn bei *Ghost Recon* wurde, wie auch bei *Red Faction*, gleich der Editor auf der Verkaufs-CD mitgeliefert. Auf http://timeless.niteclan.com/ befindet sich der Elite-Mehrspieler-Mod von Jean „Timeless" Koh. Der Mod wartet mit einigen neuen Models, Waffen, zusätzlichen Spielmodi und verschiedenen Spielablaufänderungen auf. Die Modifikation ist für *Ghost Recon*-Spieler auf jeden Fall einen oder auch mehrere Blicke wert.

Mod-Installation

Mods in *Ghost Recon* werden folgendermaßen installiert:

- In den Mods-Ordner Ihres *Ghost Recon*-Verzeichnisses extrahieren
- *Ghost Recon* starten und auf den Menüpunkt „Options" gehen
- Dort in den Menüpunkt „Mods" wechseln, den Mod Ihrer Wahl anklicken und aktivieren
- *Ghost Recon* beenden und erneut starten, wodurch der Mod aktiviert wird

Auf CD-ROM

Aliens versus Predator 2
AvP 2 Version 1.0.9.3 deutsch
avp2_de_093.exe

Deus Ex
Deus Ex Multiplayer Patch 1
deusexmppatch1112fm_d1.exe

Aliens versus Predator 2

Endlich ist es geschehen: Die Editing-Tools für *Aliens versus Predator 2* wurden veröffentlicht (ftp://ftp3.sierra.com/pub/goodies/avp2tools.exe).

Die Arbeiten an Karten und größeren Mods sind bereits in vollem Gange. Zwei der ersten Maps für *AvP 2* können wir Ihnen vorstellen. Die Zusatzkarten heißen DM_InnerBase, erstellt von Syntron und DM_Warehouse von seph. Die Installation der Maps ähnelt natürlich der Mod-Installation, aber hier noch eine kurze Erklärung: Extrahieren Sie die Karten in Ihr *AvP 2*-Verzeichnis, so dass sie sich im Unterordner maps\worlds\multi\dm befinden. Starten Sie dann das Spiel und geben Sie unter „Options" „+rez maps" in die Kommandozeile ein. Danach aktivieren Sie „always specify these command-line parameters". Jetzt sollte Ihnen die neue Map zur Verfügung stehen.

DM_Warehouse

Groß genug für zehn Spieler und mit einigen Extras ausgestattet, etwa einem Raumschiff, ist diese selbst erstellte Karte. Die Karte ist noch nicht mit besonders vielen Texturen versehen, überzeugt jedoch sowohl in puncto Aufbau als auch durch das Leveldesign. Den Download finden Sie unter ftp://ftp.freenet.de/pub/4players/3dspmaps/avp2/maps/dm_warehouse_1.2.zip

DM_InnerBase

Obwohl nicht sonderlich groß, bietet diese Karte ausreichend Munition und Verstecke für bis zu sechs Spieler. Das De-



In dem Mod spielen Sie in einer Drei-Phasen-Story alle drei Kreaturen. Weitere Infos: www.planetavp.com/darklance.



InnerBase: Sie liefern sich Gefechte auf mehreren Ebenen und in vielen Gängen – da ist Spaß garantiert.



In Mittelpunkt von dm_warehouse steht dieses schöne Map-Objekt, drumherum befinden sich drei Etagen.



Wer kennt es nicht? Hüpfen Sie einfach mit dem Kopf gegen die Klötze, um Extras zu erhalten.

sign der Map besticht durch detaillierte Texturen. Besonders die Außenbereiche der Karte und auch die Lüftungsschächte versprechen interessante Gefechte. Zugänglich ist die Karte unter ftp://ftp.freenet.de/pub/4players/3dspmaps/avp2/maps/dm_innerbase_b10.zip

Deus Ex

Co-Op Project

Um alle Maps und Mods zu *Deus Ex* nutzen zu können, sollten Sie zunächst den Patch installieren, den Sie auf der Cover-CD finden. Das Team von Co-Op Project hat versucht, wie der Name schon sagt, mit dem Mod einen Kooperativ-Modus für *Deus Ex* zu erstellen. Das Ziel war, bis zu 16 Spielern im Mehrspieler-Modus alle Handlungsoptionen zur Verfügung zu stellen, die Sie bereits aus dem Einzelspieler-Modus kennen. Dazu muss das Team unter anderem die bestehenden Maps neu generieren. Dadurch soll es später auch anderen Mod-Teams möglich sein, einen eigenen Kooperativ-Modus auf der Basis des Co-Op Projects zu entwickeln. Die aktuelle Version des Mods (http://coop.deus-ex.org/) ist leider noch nicht mit der deutschen *Deus Ex*-Version spielbar, wir halten Sie jedoch auf dem Laufenden.

Double Cross – Chapter 1

Double Cross ist eine spannende Einzelspieler-Mission. Sie wurde von Tristan „Jherax" Blease (http://jherax.gamedesign.net) erstellt, in der Mapper-Szene keinesfalls ein Unbekannter, weil er schon häufiger durch clever designte Karten zu *Beben 3* auffiel. Auch seine *Deus Ex*-Karte hat Klasse. Sie belegte den 1. Platz beim „Level of the year"-Wettbewerb von Entwickler Ion Storm und ist unter www.fileplanet.com/dl/dl.asp?/planetdeusex/dx1/fms/Jh1-DC-Ch1.zip zu finden.

Die Installation der Mission ist einfach:

- Die Zip-Datei in Ihr *Deus Ex*-Verzeichnis extrahieren
- *Deus Ex* starten und auf den ersten Spielbildschirm warten
- Danach zunächst „T", dann Backspace drücken (bis das „say" gelöscht ist)
- Tippen Sie jetzt ein: „open Jh1_Intro"

Rune

Maps

Des Weiteren bieten wir noch eine Custom-Map für *Rune* an, die Sie sich unter www.runecenter.com/php-bin/getfile2.inc/130939/DM-Super-Mario.zip aneignen können. DM-SuperMario ist eine spaßige Karte im bunten *Mario World*-Stil von Jake „Kid Ying" Byrd (http://kidying.cjb.net). Kid Ying griff auf die Originalmusiken des Konsolen-Klassikers zurück. Wie beim Original fliegen auch hier bei Sprüngen gegen die in der Luft schwebenden Blöcke witzige Icons aus diesen heraus.

Surftipps

Aliens versus Predator 2:
www.planetavp.com
www.avp2daily.de
www.avpnews.com
www.avpcenter.com

Ghost Recon:
www.ghostrecon.com (offiziell)
www.ghost-recon.de
www.theplatoon.com

Sonstige:
www.runecenter.com
www.redfactioncenter.com
www.planetdeusex.com
http://coop.deus-ex.org
www.3dactionplanet.com

Operation Flashpoint



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

Robert „Acutus" Freudenreich
17 Jahre, Schüler aus Ostersbach
www.operation-flashpoint.de | acutus@krawall.de

„Mit der Ankündigung der Veröffentlichung von Oxygen haben nicht nur die Mod-Teams wieder einen Motivationsschub bekommen. Auch ich sehe der Zukunft von OFP wieder viel entspannter entgegen, da nun Mods und andere Add-ons in greifbare Nähe geraten."

Desert Malden: Als Kommandant eines M1A1-Abrams im Wüstenlook befinden wir uns mitten in einem Gefecht mit feindlichen Panzern des Typs T-72.



Mit unserem OH-58 Kiowa brettern wir über die neue inoffizielle Insel Jungle Everon, auf der Dschungel-Action garantiert ist.

Aller guten Dinge sind 4

So oder so ähnlich könnte das Sprichwort zum kürzlich veröffentlichten Upgrade 4 lauten. Und das, obwohl das Upgrade 4 leider das erste von Codemasters ist, das keine neuen, offiziellen Add-ons beinhaltet. Stattdessen hat man sich ausschließlich auf die Fehlerbeseitigung und Verbesserung des Spiels konzentriert. Dazugekommen sind unter anderem Editing-Befehle, die es einem erleichtern, große, dynamische Missionen zu erstellen. Aber auch eine Vielzahl von Programmfehlern wurde behoben. So verwendet die KI ab Version 1.40 wesentlich seltener das Fernglas als bisher. Auf der Heft-CD finden Sie den aktuellsten Patch auf Version 1.42, in dem auch das Upgrade 4 enthalten ist.

Auf CD-ROM

Upgrade 4 (Patch auf 1.42)
Dieser Patch bringt Ihr OFP auf die aktuelle Version 1.42.
ofp_patch_142.zip

Außerdem

/// Bohemia Interactive veröffentlicht demnächst zwei Tools des **Software Development Kits** (SDK). /// **Oxygen**, das Programm, um Modelle für *OFP* zu erstellen, wird bereits Ende Februar für die Öffentlichkeit freigegeben, **Visitor** hingegen, das sich zum Erstellen von Inseln eignet, erscheint erst im Mai oder Juni. /// Mit **Operation: Winter March** wurde ein neuer Mod angekündigt, der an der Ostfront während des Zweiten Weltkrieges spielt. Infos: www.3dactionplanet.com/flashpoint/wintermarch ///

Planet of War

So heißt ein neuer Mod, der derzeit in Entwicklung ist und *OFP* in ein Aufbaustrategiespiel im Stil von *Command & Conquer* verwandelt. Dabei gilt es nicht nur, sämtliche Feinde auszuschalten, sondern auch die eigene Basis auf- und auszubauen. So erzeugen Sie Soldaten, bauen Fahrzeuge und sammeln Ressourcen. Verpackt ist das Ganze in eine recht passable Story. Im Jahr 2012 fällt die gute alte Erde einem Meteoritenhagel zum Opfer und versinkt im Chaos. Eigentlich schlimm genug, doch der Staat „Die Company" macht sich die Situation zunutze und beginnt, das Element Meteron aus den Meteoritenfragmenten abzubauen. Warum? Ganz einfach: Meteron ist ein extrem harter Rohstoff, der sich ideal zum Panzer- und Waffenbau eignet. Glücklicherweise hat sich eine Untergrundbewegung namens „Die Rebellion" zusammengeschlossen, um dem munteren Treiben der Company Einhalt zu gebieten. Aber auch der Mehrspielerpart soll in Planet of War nicht zu kurz kommen. Außer am klassischen TDM-Modus arbeiten die Mod-Macher an einem kooperativen Spielmodus, in dem ein Zocker als Imperator fungiert und sich um den Ausbau der Basis und um die Versorgung kümmert, während die anderen Mitspieler den Feind angreifen. Eine spielbare Demo-Version des bis zu 90 Prozent fertig programmierten Mods sowie weitere Infos finden Sie unter www.xqube.org/~opf/ofp-webpool/PlanetOfWar.

Surftipps

www.operation-flashpoint.de
Hier finden Sie aktuelle News, Downloads, Missionen und vieles mehr ... die ideale Anlaufstelle.

www.ofpediting.de
Die beste deutschsprachige Seite für alle Missionsbastler

www.ofp.info
Eine internationale Seite in vielen Sprachen, die auch viele Add-ons zum Download anbietet

www.ofpeditingcenter.com
Eine sehr gute, englischsprachige Editing-Seite

http://www.ofpleague.com/downloads/Addons/STTDesert_Malden1_00.zip
Falls Ihnen Malden zu grün ist, packen Sie schon mal den Turban ein, denn bei Desert Malden geht es in die Wüste.

http://www.ofpleague.com/downloads/Addons/Jungle_Everon_1_20.zip
Dieses gelungene Insel-Add-on versetzt Sie mitten in den Dschungel.

E-Sport & mTwIpca



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.pcalphomeXa
22 Jahre, Azubi aus Oberhausen
phomexa@esport-today.com

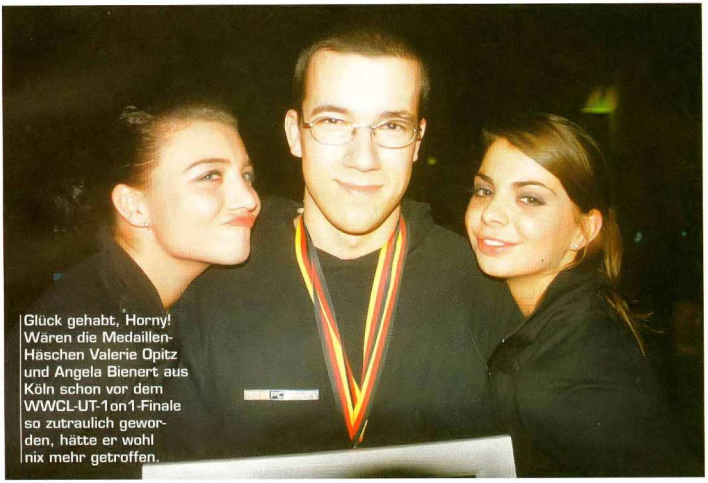
„Die WWCL war sicher eines der wegweisenden Events. Bleibt abzuwarten, welche weiteren Turniere in dieser Größenordnung folgen."

Jahresauftakt PGCL

Nach der WWCL (siehe Blickpunkt ab Seite 30) ist die PGCL (www.pgcl.de) die zweite Liga, bei der es um hohe Geldbeträge geht. Jeweils 50.000 Euro stehen für *Counter-Strike*, *Unreal Tournament* und den immer noch aktuellen Spross aus dem Hause id Software zur Verfügung. Neu an dieser Liga ist unter anderem, dass die Teilnehmer Mitglied in einem Verein, dem OSB (Online Spieler Bund) e.V., sein müssen. Dieser versucht, eine höhere Akzeptanz in der Gesellschaft gegenüber E-Sport und besonders Ego-Shootern zu erreichen.

Drei Klassen

Die Spieler erwartet ein vollautomatisches Liga- sowie ein Booking-System für die ligaeigenen Server. Die Clans müssen also für keine eigenen Server sorgen. Das Turniersystem gliedert sich in drei Kategorien: die Premium-, die Ober- und die Basisliga. Jeder neu angemeldete Clan startet zunächst in der Basisliga und hat am Ende der Saison die Chance, in die höheren Ligen aufzusteigen. Das zugehörige Finale wird im Netzwerk ausgetragen. Bei Erscheinen dieser Ausgabe sollte die PGCL bereits gestartet sein.



Glück gehabt, Horny! Wären die Medaillen-Häschen Valerie Opitz und Angela Bienert aus Köln schon vor dem WWCL-UT-1on1-Finale so zutraulich geworden, hätte er wohl nix mehr getroffen.

MTW PC ACTION

MONTHLY UPDATE

mTwIpca auf der WWCL

Das *Unreal Tournament*-1on1-Turnier entschied Horny in einem spannenden Finale gegen shuuk'solo nach vier gewonnenen Maps für sich. Ebenso erfolgreich war das *UT*-Team-Deathmatch-Team. Es gewann das 4on4-Turnier souverän.

Redaktionsteam erhält Zuwachs

Da die Homepage von mTwIpca eine der meistbesuchten Seiten rund um Ego-Shooter geworden ist, wurden von über 250 Bewerbungen 14 neue Redakteure verpflichtet. Folgende Szenekenner verfassen für mTwIpca News und kümmern sich um Demos: Azrael (CS), Bliss (CS), darkkk (Hardware), Decardo (CS), fanat1c (CS), Greenday (UT), Hittman (id), holo (Hardware), joe fuzzy (Demos), mash (Demos), Oscar (CS), r1co(Board), scape (UT), Xqish (CS).

mTwIpca gewinnt Clanbase-idCTF-Cup

In einem spannenden Finale gewann mTwIpca den Clanbase-idCTF-Cup gegen den Clan IQS. Nachdem die erste Map an IQS ging, nutzten Duke, Dart, Keanu, Shadow, Willow sowie Elchi (Coach) ihre Chance und gewannen die drei folgenden Maps.



Die UT Spieler von Mortal Teamwork | PC Action nehmen ihre Preise für den Sieg des UT-4on4-Turniers bei der WWCL in Empfang.

Auf CD-ROM

CS Demo
CS 1.3 – perdox vs Team Slaughterhouse – Map: de_dust2 – POV: tSh'coolf1re
4111_pdxdust2t.exe

CS Demo
WWCL Finals – Deutschlands kranke Horde vs n!faculty – Map: de_cbble – POV: HLTV
4051_5on5_WWCL_DkH-CT_vs_n!-T_Cbble.exe

CS Demo
plague.cs vs Olympic Lurkers – Map: de_aztec – POV: FraGer
4035_pvsol.exe

CS Demo
Mortal Teamwork | PC Action vs optimum – Map: de_dust2 & de_train – POV: mTwIpca.philipp
3836_hazzopt.exe

CS Demo
Mortal Teamwork | PC Action vs RuSh – Map: de_dust2 – POV: mTwIpca.jens
3656_mTwRuShdust2.exe

UT TDM Demo
UwR vs Mortal Teamwork | PC Action – Map: DM-Deck16II – POV: [UwR]DonalD
4005_mtw_uwr_deck.exe

UT TDM Demo
uKL vs Mortal Teamwork | PC Action – Map: DM-Deck16II – POV: mTwIpca.Virus
4097_ukldeckg.exe

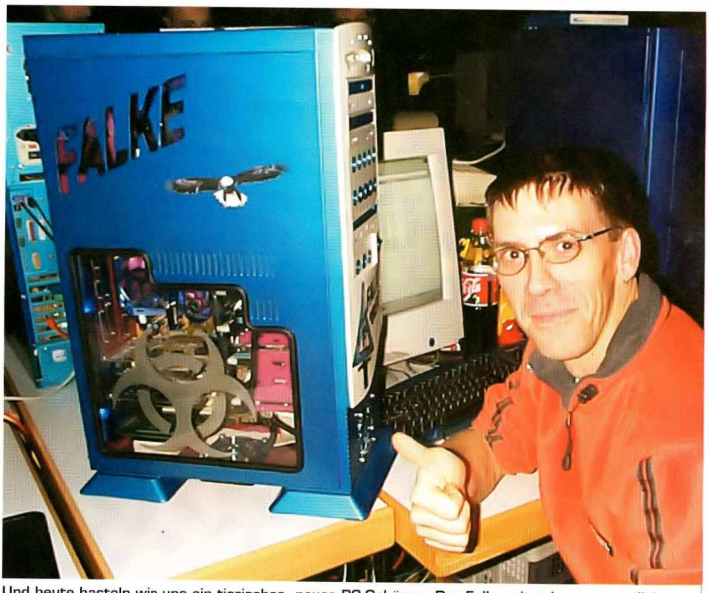
LAN-Partys



LAN-Partys haben Hochkonjunktur. Bis zu 200 solcher Veranstaltungen gibt es monatlich. PC Action und Felix Lohmeier von PlanetLAN informieren Sie über die Szene in Deutschland, Österreich und der Schweiz.

Felix Lohmeier
aka Parcefix
19 Jahre, PlanetLAN
fl@planetlan.de

„Die konsequente Kontrolle von illegalem Datentransfer bei den WWCL-Finals war keine Eintagsfliege. Auf den drei großen Events im März wird es ähnliche Vorkehrungen geben – ein weiterer wichtiger Schritt in Richtung E-Sport."



Und heute basteln wir uns ein tierisches, neues PC-Gehäuse: Der Falke mit seinem persönlichen Case-Mod bei der ALPHA II.

ALPHA II

„Just before X-MAS", so lautete das Motto der Party in Celle mit 600 Zockern. Die weihnachtlich dekorierte Congress Union zählt zu den exklusivsten Örtlichkeiten für eine LAN-Party. Bei der zweiten Ausgabe hatte sich ein neuer Netzwerk-Hersteller präsentiert. BATM bot nach eigenen Angaben eine Innovation: Durch das eigens entwickelte „Traffic Shaping" war es möglich, das Netzwerk softwaregesteuert zu kontrollieren. Damit wurde der Datenverkehr so abgesteckt, dass z. B. Gameserver mit genügend Bandbreite ausgestattet werden konnten. Für Schlagzeilen sorgte die konsequente Turnierorganisation bei *Counter-Strike*, die sich strikt an die WWCL-Regeln hielt. Nach mehreren Regelverstößen wurden namenhafte Clans wie Shuuk oder DkH bereits in den ersten Runden disqualifiziert. (www.alpha-lanparty.de)

Schwaben-LAN

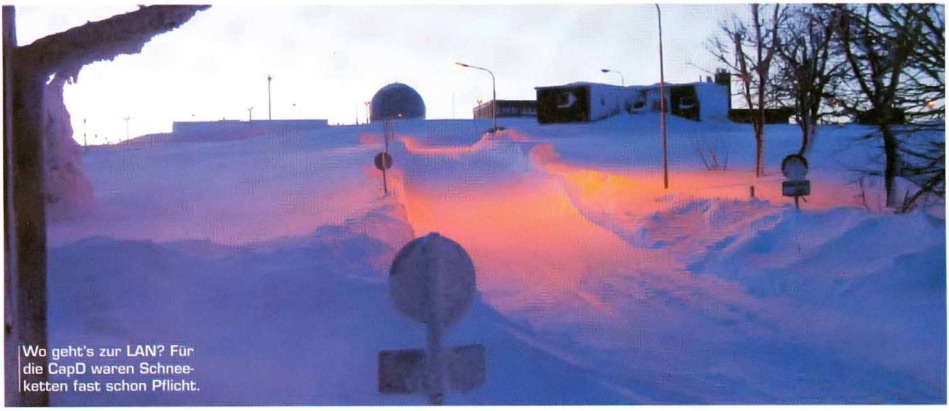
Die Schwaben-LAN war die erste Veranstaltung eines neuen Teams, das sich direkt an die Teilnehmergrenze von 500 Mann gewagt hatte – noch dazu mit kurzer Planungsphase. Vom 28. bis 30. Dezember stieg die Party in Schorndorf, Baden-Württemberg. Wie schnell eine größere Veranstaltung ein unerfahrenes Team überfordern kann, sah man an diesem Beispiel: Stromausfälle, Warteschlangen beim Einlass, mangelnder Platz, die Turnierdurchführung katastrophal. Viele Besucher forderten ihr Eintrittsgeld zurück, so dass das Forum kurzerhand geschlossen wurde. Eine zweite Veranstaltung ist jedoch in Planung. Auf der Website der Schwaben-LAN ist in einem Statement zu lesen: „Das nächste Mal machen wir alles so wie diesmal – nur alles, was scheiße war, wird viel besser!" (www.schwaben-lanparty.de)



Die Göttinger Lokhalle ist Austragungsort der gXp3:Arena. Wegen der großen Nachfrage wurde die Teilnehmerzahl auf 1.823 erhöht.

CapD Neujahrs-LAN

Zwei Tage vor dem Einlass standen 90 Zentimeter Schnee auf der Wasserkuppe in Gersfeld. Trotzdem kämpften sich rund 120 Zocker bei minus zehn Grad in Autos und mit Schneeketten auf den Berg. Besonderheit dieser LAN-Party: Die Veranstaltung erstreckte sich über



Wo geht's zur LAN? Für die CapD waren Schneeketten fast schon Pflicht.

fünf Tage und bot für jeden ein warmes Bett und drei warme Mahlzeiten pro Tag. Mit vielen WWCL-Turnieren und einigen Offline-Events wie einem Cocktail-Abend hielten sich die Zocker bei Laune. (http://lan.capd-clan.de)

Veranstaltungstipps

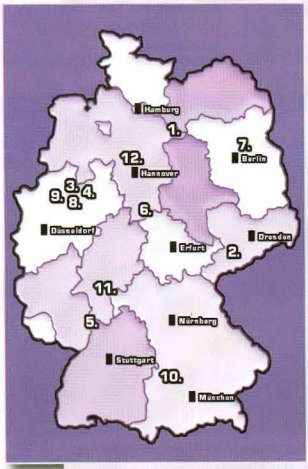
Nach den WWCL-Finals dominieren drei große LAN-Partys den März. Die Veranstalter der WWCL-Finals und des CI-MAX II hatten illegalen Datentransfer konsequent und aktiv unterbunden (siehe Blickpunkt ab Seite 30). Ähnliche Vorkehrungen treffen für die kommenden Veranstaltungen zu: Der Circus-Infernus (www.circus-infernus.de) organisiert für den 8. März den bigFM-Circus mit 1.666 Zockern in Mannheim mit aktiven Kontrollen. DarkBreed und die TLC AG haben noch kein offizielles Statement abgegeben. Doch auch hier ist es wahrscheinlich, dass der Netzwerk-Transfer eingeschränkt wird, um Maßnahmen gegen die Software-Piraterie zu ergreifen.

Des Weiteren gibt es von beiden Veranstaltern neue Ankündigungen: Die gXp3:Arena (www.gxp.de) war bereits Mitte Januar ausgebucht. Daher hat sich die TLC AG entschlossen, die Teilnehmerzahl um 323 Zocker zu erhöhen. In der Lokhalle Göttingen steigt vom 15. bis 17. März die Reinkarnation der alten gXp-LAN-Partys mit 1.823 Teilnehmern. DarkBreed hat für die Project Unreal vom 29. bis 31. März mit 1.111 Zockern in Hanau erste Details des Rahmenprogramms angekündigt. Dazu gehören ein Rodeo auf dem elektrischen Bullen und ein Kickerturnier mit einem fast 100 Quadratmeter großen Spieltisch. Die Zocker werden hier zu „Figuren" an der Stange.

Auf der Cover-CD

LAN-Party-Fotos
Weitere Bilder von den WWCL-Finals und dem CI-MAX II.
WWCL.html

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. LANstrike IV	22.02.2002	29525 Uelzen	500	www.lanstrike.de
2. Freestyle Dust 6	22.02.2002	08340 Schwarzenberg	408	www.freestyle-dust.de
3. Warm Up For The Arena	22.02.2002	59071 Hamm	400	www.lan-team.de
4. Firetage Fortissimo	01.03.2002	59457 Werl	300	www.firetage.de
5. bigFM-Circus (CI-MAX III)	08.03.2002	68163 Mannheim	1.666	www.circus-infernus.de
6. gXp3:Arena	15.03.2002	37077 Göttingen	1.823	www.gxp.de
7. Strike One	22.03.2002	13439 Berlin	320	www.strike-one.de
8. Slaughterhouse #8	22.03.2002	59494 Soest	500	www.team-slaughterhouse.de
9. Xolon 8	22.03.2002	48165 Münster	315	www.xolon.de
10. WOLP V	23.03.2002	86391 Stadtbergen	400	www.wolp.de
11. DB – Project Unreal	29.03.2002	63128 Hanau	1.111	www.darkbreed.net/pu
12. LANstorm 4.2	29.03.2002	31303 Burgdorf	230	www.lanstorm.de
ÖSTERREICH				
VLP II	22.03.2002	6911 Lochau	70	http://vlp.planetlan.at
dagor.net – II	22.03.2002	3100 St. Pölten	600	www.dagor.net
Ennsomnia 2002	28.03.2002	4470 Ems	400	www.mclan.at/ennsomnia2002/
SCHWEIZ				
Turicane 3	08.03.2002	6102 Malters (LU)	100	www.turicane.ch
sLANp IV	15.03.2002	3906 Saas Fee	100	www.slanp.ch
RJ45	22.03.2002	8590 Romanshorn	300	www.lanpartys.ch

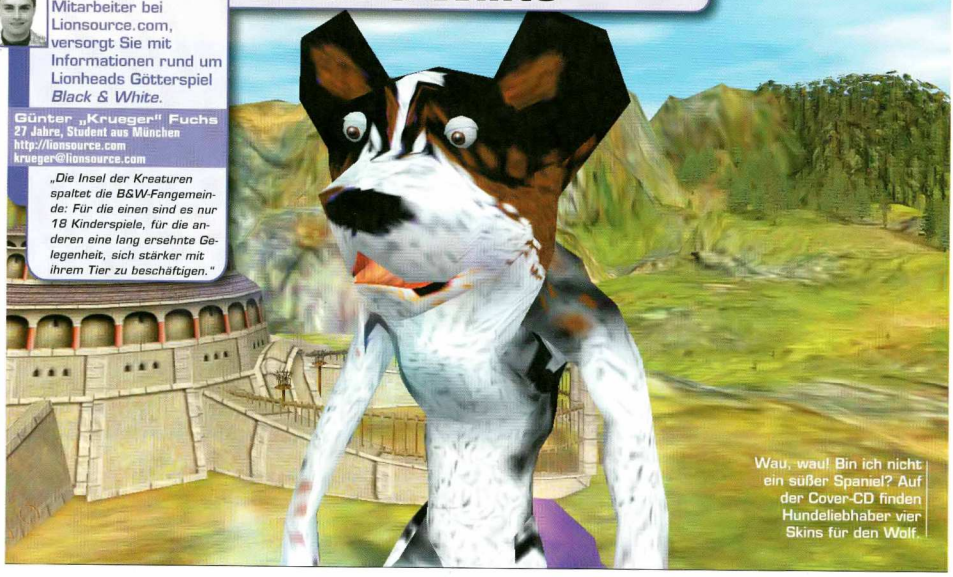
Black & White



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

„Die Insel der Kreaturen spaltet die B&W-Fangemeinde: Für die einen sind es nur 18 Kinderspiele, für die anderen eine lang ersehnte Gelegenheit, sich stärker mit ihrem Tier zu beschäftigen."



Wau, wau! Bin ich nicht ein süßer Spaniel? Auf der Cover-CD finden Hundeliebhaber vier Skins für den Wolf.

Leinenpflicht!

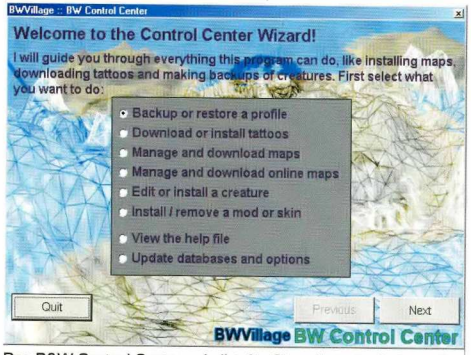
Für alle Hundefreunde unter den Lesern haben wir diesen Monat vier Hundeskins auf die Cover-CD gepackt. Es handelt sich dabei um einen Cavalier King Charles Spaniel von „Fragezeichen" und je einen Collie, einen Dobermann und einen Schäferhund von Rolemaster. Alle vier Häute sind für die Wolf-Kreatur. Den Schäferhund-Skin gibt es für alle drei Gesinnungen. Collie und Dobermann ersetzen den neutralen Wolf. Der Spaniel ist für den guten Wolf entworfen worden. Die Skins installieren Sie, indem Sie die entpackten „.l3d"-Dateien in das Verzeichnis „Black & White\data\creaturemesh" kopieren.

Neues Organisations-Tool

Nach dem „Online Map Manager" der vergangenen Ausgabe haben die Jungs von BW Village ein noch umfangreicheres Tool programmiert: Das „B&W Control Center" nimmt Ihnen so ziemlich alle lästigen Arbeiten ab, die Sie bisher von Hand erledigen mussten. So legt es beispielsweise vollautomatisch eine Sicherheitskopie Ihres Profils an und verwaltet die Tätowierungen für Ihre Kreatur. Außerdem können Sie mit dem Programm Gefechts- und Online-Karten herunterladen und automatisch installieren oder Skins und Mods managen. Das „B&W Control Center" kann sogar auf Wunsch im Internet nach neuen Programmversionen suchen. Interface und Hilfe-Datei sind komplett in Englisch. Sie finden das Tool hier: www.planetblackandwhite.com/bwvillage.

Auf CD-ROM

Vier Hundearten
Vier Skins von Rolemaster und Fragezeichen für den Wolf, die allesamt verschiedenen Hunderassen nachempfunden sind: Collie, Dobermann, Schäferhund und Spaniel.
hundeskins.exe



Das B&W Control Center erledigt für Sie selbstständig fast alle Backup- und Installationsarbeiten.



Das altbekannte „Hol das Stöckchen"-Spiel im Stil von Black & White: Hol den Baum, Schäferhund!

Empire Earth



Georg Bayer ist Webmaster von Europas größter EE-Fansite EmpireEarth.de.

Georg Bayer aka Bacardi
17 Jahre, Schüler aus Nürnberg
Bacardi@EmpireEarth.de

„Ich informiere Sie hier in Zukunft über alles Wichtige aus der ständig wachsenden Empire-Earth-Community. Diesen Monat ist durch die Eröffnung der EE-Liga ordentlich Bewegung in die Clanszene gekommen."

Auf CD-ROM

Multiplayer Map Tool v.1.0
Das Programm erstellt und verwaltet eigene Karten, in denen nun erstmals auch menschliche Spieler gegeneinander antreten können.
MP_Tool_v1_Evaluation.exe

Da ist wohl Rückzug angesagt, denn der Gegner hat nicht nur einige Langbogenschützen mehr, sondern steht mit seiner Truppe auch noch leicht erhöht, was seine Angriffsstärke und Reichweite verbessert.

Keine Macht den Cheatern

Durch einen in Russland entwickelten „Multiplayer-Trainer" war es einigen Spielern möglich, sich auch im Mehrspielermodus der Cheats zu bedienen. Dagegen haben die Stainless Steel Studios jetzt zum Glück harte Maßnahmen ergriffen: Jeder Spieler, bei dem dieses Programm erkannt werden konnte, wird sofort aus dem Online-Spiel entfernt und sein CD-Key für die Server auf sierra.com gesperrt. Wenn Sie also in Zukunft in einem Spiel die Nachricht bekommen, dass „das Spiel mit ‚Spieler X' nicht mehr synchron läuft", wurde dieser Spieler eventuell als Cheater erkannt und vom Server geworfen. In 1vs1-Partien soll das Cheat-Programm glücklicherweise nie funktioniert haben.

Multiplayer Map Tool

Viele Spieler hatten sich darüber geärgert, dass es in *Empire Earth* trotz des leistungsfähigen Editors nicht möglich ist, selbst erstellte Karten online oder über Netzwerk im Mehrspielermodus zu spielen. Dieses Problem wurde jetzt durch ein Programm von www.TheCleverGroup.com behoben. Das Multiplayer Map Tool v.1.0 generiert Maps in wenigen Klicks und kopiert diese direkt in den richtigen Ordner, so dass sie sofort spielbar sind. Aber das wichtigste Feature des Programms ist, dass es vier Plätze für menschliche Spieler freischaltet. So kann also jetzt jeder sein eigenes Szenario gegen seine Kumpels zocken. Die nächste Version des Tools, in der dann alle acht Spielerplätze freigeschaltet werden, finden Sie voraussichtlich in der nächsten Ausgabe.



Die von EmpireEarth.de unterstützte EE Clan Liga (www.EE-Liga.de) ist mit 32 Clans und über 200 Spielern erfolgreich in ihre erste Saison gestartet.



Das Ende einer Flotte: Die Hurrikans der Propheten machen mit Schiffen meist kurzen Prozess.

Gratisspiele



Carsten Ostermann, Betreiber von Triggerzone.de, kürt zusammen mit Joachim Hesse regelmäßig die zehn besten Gratisspiele des Monats.

Carsten Ostermann
22 Jahre, Student aus Löningen
www.triggerzone.de
intoxicant_@hotmail.com

„Ist wegen seines dank PC Action gut gefüllten Kontos dem Kaufrausch verfallen und gönnt sich massig Shoot em Ups für seine Konsolen und zockt exzessiv Raiden Fighters, Hellfire und Icy Tower."

Takatis

Genre: Action

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns noch ein Leckerbissen für Ballerspiel-Fans: *Takatis*! In Ausgabe 9/2001 berichteten wir Ihnen im Rahmen des Programmierertreffens Dusmania zum ersten Mal von dem an den Baller-Klassiker *Katakis* angelehnten 2D-Shooter. Jetzt ist er fertig! Umfangreich ist er zudem geworden: Zwölf Levels, unterteilt in sechs grafisch abwechslungsreiche Themengebiete, warten auf den Spieler. Ein gutes Leveldesign, eine exakte Kollisionsabfrage sowie ausreichend Extra-Waffen sind ebenfalls mit von der Partie.

Info: www.poke53280.de.vu

Astro Man

Genre: Jump & Run

Als winziger Astro Man versuchen Sie in diesem 2D-Spiel, ein Ziel innerhalb eines knapp bemessenen Zeitlimits zu erreichen. Klettern Sie über Leitern und Tunnel, teleportieren Sie von A nach B und weichen Sie atomaren Fallen aus, bevor die Energieleiste den Nullpunkt erreicht. Kreative Köpfe wagen sich an den Level-Editor und basteln ihre eigenen Spielstufen.

Info:
http://chris.cellosoft.com/index.html

Icy Tower

Genre: Jump & Run

Icy Tower ist der Beweis, dass ein Spiel nicht komplex sein muss, um zu unterhalten. Als cooler Rapper hüpfen Sie Stufe für Stufe einen Turm empor und kassieren für jeden Sprung Punkte. Da das Spieltempo nach jeder bewältigten Stufe zunimmt, dürfen Sie nicht auf einer Stelle stehen bleiben. Diverse Spezialmanöver wie Salti und extra hohe Sprünge sowie eine Online-High-Score-Liste sind Garant für hohen Spielspaß. Die Grafik ist hübsch und farbenfroh, die sich ständig wiederholenden Hip-Hop-Soundschleifen jedoch etwas eintönig. Gratulation an die Programmierer: *Icy Tower* macht süchtig.

Info: www.freelunchdesign.com

Peter Morphose

Genre: Jump & Run

Bei *Peter Morphose* schlüpfen Sie in die Haut des Verwandlungskünstlers Peter. Auf seiner Flucht vor der steigenden Lava müssen Sie eine Vielzahl an Gegnern und Fallen überwinden. Auf dem Weg sammeln Sie fleißig Sterne für den Score oder bedienen sich eines der vier Kostüme, die Sie in den Pfeile schießenden Flitzebogenpeter oder unverwundbaren Feuerpeter verwandeln. Details wie herunterrieselnde Gräser oder Blut spritzende Tempelwächter sind liebevoll gestaltet. Bei der Stange halten Sie die vielen Levels und jede Menge Aktionsmöglichkeiten.

Info: www.petermorphose.de

Die Teppichklinik

Genre: Action

Teppiche zu reinigen, ist nicht einfach. Sie kurven in Ihrem Lieferwagen durch die Stadt und warten auf den Telefonanruf eines Kunden. Nach dem ersten Klingeln beginnt die Hektik: Schnell zum Haus rasen, den Teppich abholen, reinigen lassen und auf kürzestem Wege wieder zurück zum Kunden, bevor das Zeitlimit abläuft. In späteren Stufen erhöht sich der Schwierigkeitsgrad durch das parallele Erfüllen mehrerer Aufträge. Welcher Teppich gehört zu welchem Haus? Panik!

Info: www.outline-development.de

3010

Genre: Strategie

3010 ist ein rundenbasiertes Strategiespiel im japanischen Anime-Stil. Die Menschheit hat selbst über ein Jahrtausend in der Zukunft noch nicht begriffen, dass das blinde Streben nach Macht und Reichtum nicht das primäre Lebensziel darstellt. Sie befinden sich im Krieg und übernehmen die Kontrolle über Bodentruppen, um den Feind in die Schranken zu weisen. Eingebettet in eine fiktive Hintergrundgeschichte, die von ehrbaren Kriegern und futuristischen Mech-Soldaten berichtet, fasziniert das Spiel mit einem ausgearbeiteten Kampfsystem sowie einer großen Zahl von Missionen.

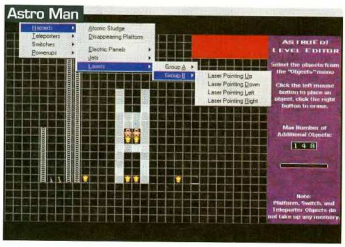
Info: http://gsoft.cjb.net

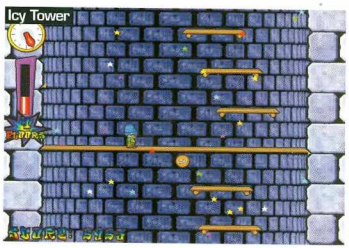
Super Gravity Blocks

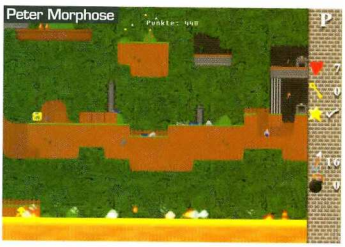
Genre: Geschicklichkeit

Super Gravity Blocks ist ein Geschicklichkeitsspiel, das mal kein *Columns-*, *Tetris-* oder *Bust-a-Move*-Klon ist, sondern mit Innovationen aufwartet. Dabei ist die Grundidee ähnlich simpel: Drehen Sie Blöcke so geschickt, dass die von den äußeren vier Seiten heranschnellenden Kugeln nur mit gleichfarbi-



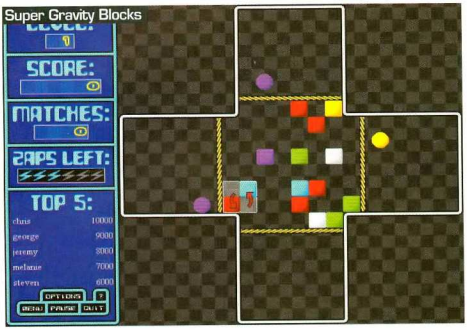


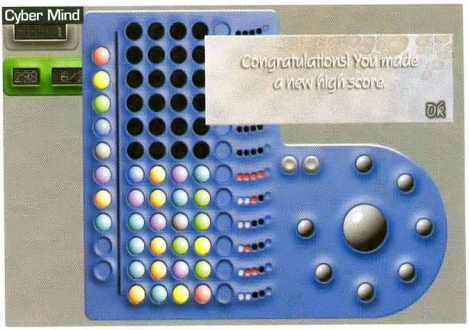












gen kollidieren. Verschiedene Extras und die Jagd auf Punkte fesseln bestimmt für einige Stunden vor den PC.

Info:
http://chris.cellosoft.com/index.html

Cyber Mind

Genre: Denkspiel

Das Brettspiel *Mastermind* hat bereits mehr als 20 Jahre auf dem Buckel. Im Original erraten Sie eine Kombination farbiger Bälle. Je weniger Züge Sie benötigen, umso besser. Diese PC-Variante verläuft exakt wie die Brettspielvorlage, bietet dem Spieler jedoch noch einige Einstellmöglichkeiten hinsichtlich des Schwierigkeitsgrades sowie eine High-Score-Liste. Fazit: Nur rauchende Köpfe sind gute Köpfe!

Info: www.cylog.org/about_3.asp

Operation Overcrouded

Genre: Action

In der nahen Zukunft ist die Menschheit auf der Suche nach einer Alternative zum Planeten Erde. Dabei stößt sie auf Rebbusgup. Unglücklicherweise ist die neue Heimat bereits mit Reptilien übervölkert, so dass der einzige Ausweg der Griff zur Schrotflinte ist. Bei *Operation Overcrouded* betrachten Sie das Geschehen aus der Vogelperspektive und nehmen die Kaltblüter per Mausklick aufs Korn. Vier Areale sowie die Jagd auf Punkte markieren die Eckpfeiler dieses zynischen *Moorhuhn*-Klons.

Info: www.liquidiron.com

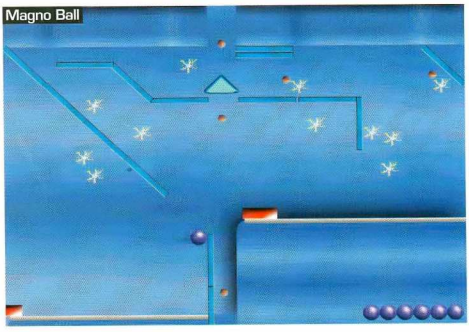
Magno Ball

Info: Geschicklichkeit

Maģno Ball mutet auf den ersten Blick wie eine Kopie des Klassikers *Break Out* an, bietet jedoch frische Ideen. Im Gegensatz zum Original säubern Sie den Bildschirm nicht von Blöcken, sondern dirigieren den Ball mit zwei Paddles in eine winzige Öffnung. Nur dort geht es zum nächsten Level. Viele Levels sowie ein umfangreiches Repertoire an Extras fesseln für einige Zeit vor den Monitor.

Info: www.liquidiron.com





G-710 UNSER

Gold, aber günstig



HOTLINE
✆ 0180 512 513 3
www.g-series.com

PS/2 KEYBOARD

GOLDSTÜCK!



- INTEGRIERTE POWER, SLEEP WAKE UP-FUNKTIONEN
- GERÄUSCHARME, SENSIBLE MEMBRAN- TASTEN FÜR LEISES UND LEICHTES TIPPEN
- LASERBEDRUCKTE TASTEN

PC ACTION GOLD

G

Sprechstunde



DragonballZ ruleZ

Ich hab's getan! Zum allerersten Mal. Dauernd haben mir junge Leser gesagt, wie toll DragonballZ auf RTL II ist. Wollten mich zum Anime-Jünger bekehren. Jetzt hab ich mir zwei Folgen am Stück reingesaugt. In der ersten ging's um einen stachelhaarigen Typen in einem roten Schlafanzug, der gegen so eine Art magersüchtiges Michelin-Männchen kämpfte. Der hieß Freezer, also Gefriertruhe. Den anderen Namen habe ich nicht verstanden. Warum sich die zwei prügelten, habe ich auch nicht begriffen. Egal. Jedenfalls war Gefriertruhe viel stärker, so dass unser Karate Kid für Kassenpatienten irgendwelche kosmischen und komischen Mächte beschwören musste. Er stand 15 Minuten mit erhobenen Muskelarmen in der Pampa rum und beschwörte vor sich hin. Während dieser Viertelstunde fragte ich mich, warum Gefriertruhe dem Spack nicht einfach in die Fresse haut. Machte er nicht. Er schaute zu und fragte sich ständig, was sein Gegenüber da wohl Lustiges macht. Dazwischen gab es immer wieder die Zwei-Phasen-Animationen von anderen herumstehenden Witzfiguren zu sehen. Irgendwann machte es dann „Rumms" und Gefriertruhe schaute bedröppelt aus der Wäsche. Selber schuld! Hätte er den Gegner mal während des autogenen Trainings umgenietet. Tot war Gefriertruhe nicht, er trat im zweiten Teil wieder auf. Was da passierte, hab ich gar nicht mehr mitgekriegt. Die Flasche Wein, die ich während der ersten halben Stunde inhaliert hatte, weil ich's sonst nicht ertragen hätte, war zu viel. Bitte nicht zu Hause nachmachen, liebe Kinder! Ich hab's getan. Zum allerletzten Mal. Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

Leserbriefe



Zungenschlag

Ich muss vehement gegen die Behandlung der Cover-Girls protestieren. […] So ist nicht zu übersehen, dass das aktuelle Model (Heft 2/2002) wegen der enormen winterlichen Kälte stark friert (vgl. Bild Seite 4, stellen Sie nicht mein Wissen über die weibliche Anatomie in Frage!). Und das alles nur, um die spätpubertären Phantasien von der Gattung eines Christian Sauerteig zu befriedigen. […]Dass dieses nicht immer glimpflich abläuft, beweist das Foto auf Seite 40. Hier erkennt man nämlich die Folgen der eindeutigen Annäherungsversuche. Ich frage mich, wessen Zunge es ist, die da blutig abgebissen an der Schulter des Models hängt? […]

Christian Hoffmann, Görlitz

Ihre war es jedenfalls nicht, Herr Hoffmann, Sie neidischer, spätpubertärer Lustmolch! Scheiße, was? Und unsere Mädels frieren nicht, falls Sie mit Ihren schlüpfrigen Andeutungen auf die Plastiknippel anspielen (der neueste Schrei aus Amerika), die wir extra für Voyeure wie Sie unter ihr Leibchen geklebt haben.

Lippenbekenntnis

[…] Zum Leserbrief von Waldemar Schleicher aus PCA 2/2002. Ich finde es erstaunlich, was die Leute doch alles an einem Coverfoto entdecken. Ich habe nicht gesehen, dass die HK irgendein Granatenwerferimitat hatte. […]Ich weiß nicht, wie es den anderen geschätzten Lesern geht, aber nehmen wir

Anzeige



VERDAMMT! AUCH DAS NOCH!

WAREN SIE SCHON MAL AUF DER BRANDNEUEN INTERNET-SEITE **WWW.HARALD-FRAENKEL.DE**? DORT FINDEN SIE PEINLICHE BILDER – UNTER ANDEREM VON MEINER EINSCHULUNG – UND ZUM TEIL UNVERÖFFENTLICHTE TEXTE. ICH WEISS, DIE ERGÜSSE EINES GRENZDEBILEN SPIELE-REDAKTEURS INTERESSIEREN SIE VIELLEICHT NICHT. DOCH ICH KANN NIX DAFÜR! ICH MUSSTE DIESEN WERBEBLOCK EINSTREUEN! HINTER MIR STEHT IM MOMENT EIN GEWISSER LUKASZ CISZEWSKI AUS BERLIN UND BEDROHT MICH MIT EINEM VIDEOREKORDER. ER HAT DEN FINGER AUF DER PLAY-TASTE. IM INNEREN DES GERÄTES BEFINDET SICH EIN ENDLOSBAND MIT SARAH-CONNOR-VIDEOS. ICH HATTE ALSO KEINE WAHL. VERZEIHEN SIE MIR! MIT DEMSELBEN FOLTERINSTRUMENT HATTE MICH DER KNILCH GEZWUNGEN, DASS ER EINE HOMEPAGE ÜBER MICH MACHEN DARF. AUSSERDEM MUSS ICH IHN „WEBMASTER" NENNEN.
DAS IST ALLES SO FURCHTBAR!

mal das Coverfoto der PCA 2/2002. Da schaue ich mir eher die schönen, großen, wohlgeformten... äh ... äh Lippen an.

Ingo Räth per E-Mail

Super Ingo! Für hormongesteuerte Typen wie Sie machen wir unsere Cover! Obwohl die Lippen doch gar nicht zu sehen waren. Ferkel.



Erst abbeißen und dann 'ne Neue wollen! Nicht mit uns, Herr Matthias Hübl aus Atting!

Bestellung

[...] Ich wollte euch fragen, ob ihr mir ein Spiel, das mit Silvester-Feuerwerkskörpern zu tun hat (bitte nicht englisch) schicken könnt? [...]

Fabian Lutz, Nürnberg

Tut uns Leid, wir haben nur noch Spiele auf Lager, die mit benutzten Klobürsten und gehäuteten Hamstern zu tun haben. Du hast aber Glück, Fabian, die sind nicht in Englisch, sondern Suaheli. Schick einfach eine neue Bestellung, dein Versandhaus PC Action hilft gern.

Geld her!

Ihr habt eure Preise für diese Spitzen-Zeitung gesenkt. 1. Da ich ein Abonnent bin, möchte ich wissen, ob ihr mir diese 0,12 € pro Ausgabe zurückerstattet. 2. Des Weiteren bin ich enttäuscht, dass sich keine Sonderausgabe in meinem Briefkasten befindet. 3. Entweder ihr schickt mir bitte eine Antwort, oder ... [...]

Sascha Hahn, Rahnsdorf.

1. Nein, 2. hä?, 3. hiermit geschehen. Gegenfrage, Sascha: Hat deine Mama eigentlich sehr schlimme Depressionen, seit du auf der Welt bist?

Heißer Hobbit

Mir ist gerade die PC Action meines Freundes in die Hände gefallen und ich kam nicht umhin, die Leserbriefe zu studieren, da sich mein eben erwähnter Freund dabei regelmäßig scheintot lacht. Dabei fiel mein Augenmerk auf Ihre „Herr der Ringe"-Kolumne. Da ich ein Fan des Hauptdarstellers Elijah Wood bin, finde ich mich verpflichtet, dessen Ehre zu verteidigen! Deshalb schicke ich folgendes Foto : [...] Bei Ansicht dieses Körpers fallen abgekaute Fingernägel nicht wirklich auf, bzw. ins Gewicht. [...] Davon abgesehen – wie war das mit dem Verhältnis von Schuhgröße und Größe des ...? [...]

Katy Heinze, Nürnberg

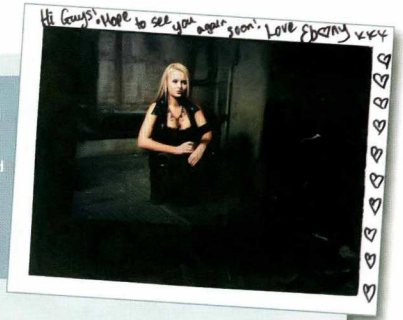
... Johannes? Schwachsinn. Die Schuhgröße lässt lediglich Rückschlüsse auf die Länge des Unterarms zu. Hat Ihnen Ihr Freund wohl Unfug erzählt, Frau Heinze? Er wird wissen, warum. Hat er zufällig große behaarte Füße wie ein Hobbit, aber eine kleine Nase? Übrigens: Der Riechkolben von Elijah Wood ist auch nicht sonderlich groß, finde ich.

Toter Hobbit

Florian Weidhase hat auf Seite 119 der PC Action 2/2002 geschrieben, dass man ihm erklären soll, warum Gandalf in „Der Herr der Ringe" es nicht vermag, mit dem Adler (der ihn vom Turm abholt) gleich den Ring über den Flugweg in den Vulkan zu werfen. 1. Gandalf kann den Ring nicht selbst tragen. Seine Macht würde zu schnell von ihm Besitz ergreifen, so dass Gandalf, noch bevor er beim Vulkan ankommt, der bösen Macht verfällt. Zauberer sind halt anfälliger für die böse Versuchung als unscheinbare Hobbits. 2. Der Vulkan wird von vielen bekannten und unbekannten Flugwesen umkreist, die Gandalf (oder jemand anderen auf einem Adler) in Stücke hacken würden. 3. Die Ringgeister hätten es in der Luft noch leichter als auf dem Boden, dem Ring aufzulauern. [...]

Alexander Schumacher, Leinefelde

Quatsch, Schuhmacher! Die Ringgeister mussten nach ihrer Niederlage an der Furt vor Bruchtal doch erst mal zu Fuß nach Mordor zurückdackeln, weil ihre Pferde abgesoffen waren. Oder? In der Zwischenzeit hätte Blödian Gandalf locker seinen Adler satteln und mit Frodo zum Vulkan heizen können. So wäre der weißbärtige Zauber-Geront auch nicht von der Macht des Rings beeinflusst worden. Aus den paar pimmeligen Flugwesen am Feuer speienden Berg hätte sein Federvieh Hühnerfrikassee gemacht. Es ist schließlich ein Monster-Greif und kein billiger Buntspecht von Aldi. Über dem Vulkan hät-



Sucht ein neues Zuhause: Das handsignierte Polaroid von Cover-Girl Ebony Gilbert aus England.

Willst du mich haben?

Spiele, PCs, Weltreisen, Autos oder Häuser verlosen kann jeder! Doch nur bei PC Action gibt es weltuniversumsexklusiv Preise, die Leser wirklich wollen! Diesmal ist mir beim Cover-Shooting ein handsigniertes Polaroid unseres aktuellen Titel-Mädels Ebony (19) in die Hände gefallen. Solche Schnellschüsse machen Profi-Fotografen vor der eigentlichen Arbeit, um die Lichtverhältnisse zu prüfen. Und was tue ich in meiner unglaublichen Großzügigkeit? Ich verschenke das Bild! Es sind sogar Fingerabdrücke von Ebony drauf. Und ich glaube, es riecht sogar ein bisschen nach ihr! Wer das Polaroid haben will, schreibt einen Brief oder eine E-Mail (vgl. Adressen im „Briefkasten") und beantwortet folgende Schätzfrage:

An welcher Stelle ihres Körpers hat sich Ebony ein Playboy-Häschen tätowieren lassen?

Ich weiß es, ich hab's gesehen, als sich die Dame umgezogen hat, ätsch! Der Leser mit der exaktesten Beschreibung gewinnt. Frauen dürfen auch mitmachen. Lechzende Christian Sauerteigs übrigens nicht. Im Zweifelsfall entscheidet das Los. **Einsendeschluss ist Mittwoch, 27. März 2002.** Der Rechtsweg, Bestechung, Morddrohungen und andere perfide Tricks sind ausgeschlossen.

Redakteure

Spiele-Redakteure sind doof, unfähig, haben keine Ahnung und machen ständig schlimme Fehler. Diesen Monat haben Sie es uns echt dreckig gegeben, verehrte Leser! Danke! Da steh'n wir voll drauf!

Ich hab mir grad erst die PC Action gekauft und les zuerst die Leserbriefseiten, die übrigens immer besser werden, schiebe die CD 2 in mein CD-ROM-Laufwerk und sehe einen Fehler: Irgendein Idiot hat doch tatsächlich „Strib langsam" geschrieben. [...]

Simon Vandieken per E-Mail

Sorry, aber Cover-CD-Macher **Jürgen Melzer** ist Legastheniker! Wenn sich jemand kunstvoll auszieht, schreibt sich das natürlich nicht mit „b", sondern so: „Strip langsam".

Vorschau

Strib Langsam



Legastheniker sind einfach billigere Arbeitskräfte.

Hallo ihr Grasdackel! Ist euch aufgefallen, dass euer ach so toller Bernd Holtmann nicht rechnen kann? Also, wenn man die Preise aller Bauteile eures Super-PCs [im Kaufberater „Welchen Rechner hätten S' denn gern?"; PCA 2/2002/Anm. d. Red.] zusammenrechnet, kommt 3.625 Euro raus, dazu noch 150 € für das Betriebssystem, das macht zusammen, na, wer von den dummen Redakteuren weiß es? Jaaa: 3775 € und nicht 3915. [...] PS: Macht euch nicht über meinen Namen lustig. [...]

Momme Rakow, Hamburg

Ich würde beim Vornamen „Momme" meine Eltern zur Adoption frei geben. Egal, **Bernd Holtmann** konnte nachweisen, dass er unschuldig ist. Der Fehler passierte bei der Seitenproduktion. Allerdings war nicht aufzuklären, ob es Layouterin Gisela Müller oder Christian Bigge verfuscht hat. Beide waren zu feige, um zu gestehen. Obwohl ich Bigge übelst provoziert habe: „Bist du ein Mann oder eine Momme?". Der Gesamtpreis von 3.915 Euro ist übrigens korrekt. Falsch war der Einzelpreis für die Soundblaster Audigy Platinum eX, die 290 Euro statt 150 kostet. PS: Was ist eigentlich ein Grasdackel? Ein krummbeiniger, kleiner Drogenspürhund?

Hiermit beantrage ich eine drakonische Strafe gegen Tanja Bunke, weil diese in der Ausgabe 2/2002 im Artikel zum Thema des Monats (Stirb-Langsam-PC-Spiel) ganz schönen Scheiß verzapft hat! Es ist nämlich so: Das Hochhaus heißt nicht Nakanomi Plaza, sondern Nakatomi Plaza. [...]

Ingo Wandel per E-Mail

Na ja, Tanja Bunke hat sich an die Vorgaben des Herstellers gehalten. Sie hätte also im Zweifelsfall auch Makkaroni Plaza geschrieben. „Vielleicht heißt das Haus im Spiel ja anders als im Film?", dachte sie. Bei unserer späteren Recherche stellte sich heraus, dass **Vivendi Universal Interactive** Deutschland auf der Website Mist gebaut hat. Pressesprecherin Tanja Hohmann: „Echt, wir haben Nakanomi geschrieben? Oh, Mann ... besser kein weiterer Kommentar :-)"

Das Bild unten auf Seite 47 macht mich stutzig, wenn nicht sauer: Meiner Meinung nach (und ich bin ein bescheuerter Star-Wars-Fan) ist das ein reinrassiger Weequay, und kein Tusken (wie es in der Bildbeschreibung zu lesen ist)! [...]

Benny Popp, Bayreuth

Sie haben ja so Recht, Herr Popp! Sie sind bescheuert (Danke für die Vorlage, jetzt muss ich mir nicht mal eine Beleidigung ausdenken). Menschen, die auch ein reales Leben haben, stört so was doch einen fetten Furz. Aber gut, **Benjamin Bezold** hat natürlich Bockmist gebaut.

[...] In Ihrem Test zu „Medal of Honor" in Heft 2/2002 im Kasten „Leistungsmerkmale" fiel mir etwas Seltsames auf. Bei einer Auflösung von 640x480 und einem AMD Duron750/128 samt TNT2 Ultra (entspricht meinem System) erreicht das Spiel zwei von vier Balken. Schraubt man die Auflösung auf 1024x768, erreicht das Spiel drei von vier Balken, beim selben System wohlgemerkt! Das ist ein Widerspruch, wie ich fand. Deshalb würde ich gern wissen, ob das ein Tippfehler war oder es wirklich so ist.

Christian Ball per E-Mail

Ha! Jetzt hat's Layouterin **Gisela Müller** doch erwischt! Bei der Auflösung von 1024x768 hätte sie nur ein Kästchen ausmalen dürfen – wie auf unserem Beispiel zu sehen. Sie können es sich ausschneiden und ins Heft 2/002 einkleben, Herr Ball!
Ist das Service?
Ist das Service?



Sonderservice für Bastelfreaks.

[...] Wegen Seite 48 sind mir echt die Augen rausgefallen (toll, sie liegen jetzt unter dem Schreibtisch ...). Oben links steht: TEST Unreal Tournament 2. Wow, die PC Action hat schon den Test zu UT2! [...] Ich muss dich ja nicht extra drauf hin weisen, dass das Ganze schwer nach Pranger riecht. [...]

Danien Feier, Wetzlar

Ja, zum Glück hat Layout-Maus **Carola Giese** ihren Fehler aber nicht komplett durchgezogen und über die folgenden Seiten den richtigen Kopf „Vorschau" gesetzt. Sei dankbar! Anders hättest du „Superhirn" den Fauxpas doch gar nicht bemerkt.

[...] Seit wann kann der Sanitäter bei Return to Castle Wolfenstein (Mehrspielermodus) Tote wieder zum Leben erwecken? Zitat (bei den Spieltipps): „Der Sanitäter kann Erste-Hilfe-Pakete abwerfen und Tote zum Leben

an den Pranger

erwecken." Der kann einen nur wiederbeleben, wenn man VERLETZT und nicht TOT ist! Wenn man tot ist, ist man tot, und muss warten, bis man wieder mitspielen darf! Aber danke für den Tipp, wenn ich nämlich tot bin, frag ich 'ne Krankenschwester, ob sie mich wieder heile-heile macht!

Max Oneal, Hausen

Machen Sie das, Herr Oneal! Wir hoffen, sie hat in dem Moment Feierabend und keine Zeit. Es gibt einfach viel zu viele Haarspalter auf der Welt. Soll ich dir von Tipps-&-Tricks-Redakteur Lars Theune ausrichten!

Es war an einem So., ein schöner Nachmittag (Nmt), als ich als begeisterter OFP-ler einen Schock bekam! [...] Es dürfte weithin bekannt sein, dass sich Operation Flashpoint mit OFP abkürzt, dies tatet ihr ja auch bisher immer. Aber jetzt das! Da steht doch auf S. 9 unter „Highlights aus den Spielerforen" ein skandalöses „OPF"!

[...] Für mich als Abkürzungsfreak brach eine Welt zusammen! [...] Ich bitte um eine Erklärung, mit so vielen Abkürzungen wie möglich!

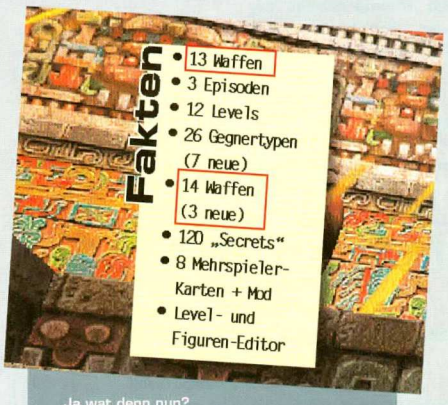
Christian Burger, Ebersbach/Fils

LmaA, d. kl. Kl.-Sch. Reicht das an Abkürzungen, Herr Burger? Dummerweise, das müssen wir zugeben, sind Sie im Recht. Chef-Hirni und Versager Christian Bigge schämt sich jetzt fürchterlich.

Ey Hesse, wie war das mit dem Kurs zu „Alkoholmissbrauch in den 20ern"? Hast wohl selber zu lange an der Flasche genuckelt, oder warum steht bei Serious Sam 2 bei „Fakten" erst „13 Waffen" und dann „14 Waffen (3 neue)" [...]

Robert Schwabe, Teltow

Du hast die Wahrheit verdient, Robert: Joachim Hesse weiß nicht, warum das dort so steht. Stell dich nicht so mädchenhaft an und such dir was aus!



Ja wat denn nun?

te Gandalf dem Hobbit einen kleinen Schubs geben und ihn mitsamt des Rings in die Flammen befördern können. Hey, dann wären wir gleichzeitig den schwulen Hobbit losgeworden! Kurz: Ich stimme Kollegen Weidhase zu. Ein Film, beziehungsweise ein Buch hätte gereicht. Aber nein, Tolkien musste ja übertreiben.

Gut so!

Christian Sauerteig steht auf Jungfrauen!!!!!!!!!!

Oliver Eichler per E-Mail

Erzählen Sie was Neues, Eichler! Sauerteig steht übrigens auch auf Zwillinge, Widder und Wassermänner und alle anderen Sternzeichen. Hauptsache Frauen. Und das ist gut so.

Hurenkind

Als ich unschuldiger Junge an meiner Clanpage gearbeitet habe, ist mir etwas Merkwürdiges in dem Programm Webeditor 4 von Namo aufgefallen (siehe Anhang-Bilder) Dazu kann ich nur sagen: An was hat der Programmierer dabei nur gedacht? PFUI! PFUI! PFUI!

Oliver Martin, Spabrücken

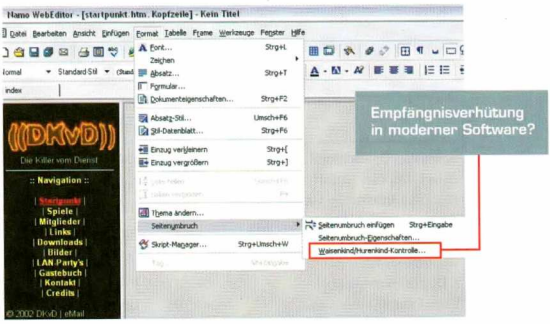
Er hat an den unter Schriftsetzern gängigen Fachbegriff für eine Zeile gedacht, die beim Seitenlayout in die nächste Spalte oder nächste Seite rutscht. Das ist ungünstig, unschön und deshalb verpönt. Was dachtest du denn, woran er gedacht hat, Oli? DU bist PFUI! PFUI! PFUI!

Buchführung

[...] Eine Bitte an dich Harald: Wechsle mal häufiger deine Jeans. Ich meine damit, dass du seit Ausgabe 2/2001 in fast allen Zeitschriften im Begrüßungsbild mit ein und derselben Jeans erscheinst (von Ausnahmen wie in 10/2001, wo du dich sicher der Masse beugen musstest, und Heft 7 und 3/2001, wo man deine Hose nicht richtig erkennen kann, mal abgesehen). Von deinem Gürtel, den du immer zu tragen scheinst, reden wir am besten gar nicht. Hautenge T-Shirts kommen gut an – vielleicht nimmt dich ja mal ein Teenager (wie ich keiner bin) als Vorbild – mit so viel Muskeln... [...]

Michael Lehmann, Finsterwalde

Ich zieh die nicht für Teenager an, sondern, um Homosexuelle anzumachen. Nur die führen nämlich exakt Buch darüber, was ich auf den Auftaktbildern trage. Letztlich schreiben sie 'ne Mail und baggern mich an, wobei sie so tun, als würden sie mich wegen der hautengen T-Shirts aufziehen wollen. In Wahrheit wünschen sie ein Rendezvous. Und jetzt der Clou: Ich sage denen dann brutal ins Gesicht, dass ich stockhetero bin. Ich liebe es, Menschen zu enttäuschen! Sorry, Michael! Sei nicht allzu traurig! Was die Hose be-





Auf der Cover-CD

PC Action in Gefahr

Christian Sauerteig und Tanja Bunke klingelten Nachts bei wildfremden Leuten und verschenkten Spiele – bis die Polizei kam …

PC Action in Gefahr.mpg

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.at

CD macht Mucken?
Siehe Umtauschcoupon auf der CD-Papphülle!

Spiel will nicht/Hardware streikt?
Siehe Hotlines in der Rubrik „Hit-Countdown"!

trifft: Ich hab halt nur eine. Ist sozusagen eine Arbeitshose. Privat trage ich nur Röcke und Kleider.

Der, die, das

Obwohl euer Heft echt Klasse ist und ihr immer die schönsten Titel-Seiten habt, muss ich meiner Entrüstung Ausdruck verleihen: Ihr alle schreibt immer EINEN Mod, doch Mod kommt von „Modifikation" und es heißt deshalb EINE Modifikation! […]

Mike Pelzer, Zürich

Der Fremdwörter-Duden hierzu: „Mod <engl.> der; -s, -s (meist Plural): Angehöriger einer Gruppe männlicher Jugendlicher, die den Musikstil der 60er-Jahre u. als Kleidung Anzug u. Krawatte bevorzugen." Okay, das hilft nicht wirklich weiter. Da die Abkürzung „Mod" eine Art neuer Fachbegriff aus dem Bereich Computerspiele ist und auch von „der Modifikator" kommen könnte, erlauben wir es uns einfach frech, „der" statt „die Mod" zu schreiben. Aus unserer Sicht klingt das besser. Verklag uns doch, Mike!

Gruftige Grüße

In Ausgabe 2/2002 […] schreibt ihr Redakteur Benjamin Bezold unter der Überschrift „Fliegende Grufties" folgendes: … hatte ich den Anblick der ergrauten Flugbegleiterinnen mit einem Mindestalter jenseits der 50 zu ertragen. Dazu folgendes: 1. Ich werde dieses Jahr 50 (!), damit ihr Magazin mich nicht ertragen muss, werde ich AB SOFORT keine PC Action mehr kaufen/lesen. […]

Rainer M. Büchel, Amberg

Warum? Sind Sie Stewardess, Herr Büchel? Dann tut's uns Leid. Ich habe den Bezold schlimm gerügt. Bitte kaufen Sie PC Action weiterhin, büddebüddebüdde. Sie müssen sie ja nicht lesen. Hauptsache wir kriegen Ihre Kohle. Wär' das kein Kompromiss?



Harald Fränkels Feinde versuchen in Sachen „Briefbomben" mittlerweile jeden Trick.

Idiotentest

Was soll denn dieser Psychotest beim Medal-of-Honor-Test? In meinen Augen ist der so überflüssig wie ein Basketball mit Ecken. […] Und das Ganze dann auch noch auf dem Cover zu vermerken, ist echt genial! […]

Dennis Day, Beckum

Der reißerische Vermerk auf dem Cover diente dazu, dass Leute wie Sie drauf reinfallen und Asche für das Heft abdrücken. Kurz: Sie sind bei unserem Idiotentest mit Pauken und Trompeten durchgerasselt, Herr Day.

Inserentenverzeichnis PC Action 3/2002

Activision Deutschland GmbH	21, 81	Eidos Interactive GmbH	77, 79	Microsoft GmbH	17
Asus Computer GmbH	153	GyroTwister-Vertrieb Nann	2	MVF Magazin-Verlag GmbH	163
Blackstar Interactive GmbH	3	Infogrames Deutschland GmbH	10/11	Philips Consumer Electronics	23
Bundesinnenministerium für Arbeit und Soziales	19	InnoVision Multimedia Deutschland GmbH	125	Saturn Verwaltungs GmbH	41
Computec Media AG	12, 166/167, 169	InterAct of Europe - Jöllenbeck GmbH	118/119	Sonera Z Deutschland GmbH	171
CTX Computer GmbH	161	Lever Fabergé	27	Take 2 Interactive GmbH	55, 172
Dino Entertainment AG	91			WCom	155

InnoVISION

Mehr Infos unter www.inno3d.de

DU oder ER?

Was nützt die schnellste Reaktion, wenn Deine Grafikkarte nicht mitmacht?

Gib Dir 'ne Chance!



Tornado GeForce 3 Titanium 200



GeForce 2 Titanium



Tornado GeForce 3 Titanium 500



mbit peacock CompuFlash hd-computer

3D CARDS

inno3D

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	▶	1	 Return to Castle Wolfenstein *Gray Matter*	25,0%
2	▶	2	 Counter-Strike *Gooseman*	11,4%
3	▲	neu	 Unreal Tournament *Epic Games*	9,1%
4	▲	neu	 Medal of Honor: Allied Assault *2015*	6,8%
5	▲	neu	 Aliens vs Predator 2 *Monolith*	4,6%
6	▼	4	 Wiggles *SEK Ost/Innonics*	4,5%
7	▲	10	 Black & White *Lionhead*	4,3%
8	▲	neu	 FIFA 2002 *EA Sports*	4,0%
9	▲	neu	 StarCraft: Broodwar *Blizzard*	3,8%
10	▲	neu	 Aquanox *Massive*	2,2%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▲	2	Unreal 2	20,5%
2	▲	7	Anno 1503	17,9%
3	▼	1	Duke Nukem Forever	12,8%
4	▲	neu	Unreal Tournament 2	7,7%
5	▼	4	Doom 3	5,1%
6	▲	neu	Mafia: The City of Lost Heaven	5,0%
7	▲	neu	Salt Lake 2002	4,9%
8	▲	neu	Hitman 2: Silent Assassin	2,6%
9	▼	3	GTA 3	2,4%
10	▼	9	Warcraft 3	2,3%

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	2	Empire Earth	Vivendi
2	▲	neu	Return to Castle Wolfenstein	Activision
3	▼	1	Harry Potter & The Sorcerer's Stone	EA
4	▲	8	RTL Skispringen 2	THQ
5	▲	neu	Die Sims - Hot Date	EA
6	▲	neu	Operation Flashpoint Gold	Codemasters
7	▲	neu	Silent Hunter 2	Ubi Soft
8	▲	neu	Comanche 4	EA
9	▲	neu	Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft
10	▲	neu	Star Wars: Galactic Battlegrounds	EA

Quelle: MCV

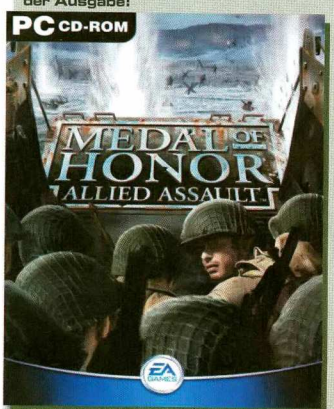
Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	Medal of Honor: Allied Assault	EA
2	▲	neu	Sid Meier's Sim Golf	EA
3	▲	neu	Black & White: Creature Isle	EA
4	▲	neu	Star Wars Starfighter	EA
5	▲	neu	Train Sim Modeler Design Studio	Abacus
6	▶	6	The Sims: House Party	EA
7	▲	9	The Sims: Livin' Large	EA
8	▼	1	Harry Potter & The Sorcerer's Stone	EA
9	▼	2	Myst 3: Exile	Ubi Soft
10	▲	neu	Chessmaster 8000	Ubi Soft

Quelle: Amazon USA

Gewinner der Ausgabe:

PC CD-ROM



Thaddäus Engelhardt aus Attendorn

erhält ein Spiel

Medal of Honor: Allied Aussault (dt.)

(Test des Monats 2/2002)

Hit-Countdown

Action			
Breed	Action-Spiel	Brat Designs	2. Quartal 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	März 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	2. 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	März 2002
Stirb Langsam	Ego-Shooter	Piranha Games	März 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	2. Quartal 2003
Galleon	Action-Adventure	Interplay	2. 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	4. Quartal 2002
DTM Race Driver	Story-Rennspiel	Codemasters	3. 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
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
Gothic 2	Rollenspiel	Piranha Bytes	Mai 2002
Neverwinter Nights	Rollenspiel	Black Isle Studios	1. Quartal 2002
Shadowbane	Online-Rollenspiel	Wolfpack Studios	Mai 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	2. Quartal 2002
Lock On: Modern Air Combat	Moderne Flugsimulation	Eagle Dynamics	August 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	Mai 2002
Far West	Aufbaustrategie	Jowood	2. Quartal 2002
Impossible Creatures	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	2. Quartal 2002
Orb	Rundenstrategie	Strategy First	2. Quartal 2002
Praetorians	Echtzeitstrategie	Pyro Studios	2. Quartal 2002
Republic	Echtzeitstrategie	Elixir Studios	2. Quartal 2002
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	2. Quartal 2002
Wirtschaftssimulation			
Anstoss 4	Sportmanager	Ascaron	August 2002
Der Planer 3	WiSim	Phenomedia	2. Quartal 2002
Die Gilde	WiSim	4 Head Studios	März 2002
FM 2003	Sport-Manager	EA Sports	4. Quartal 2002
Industriegigant 2	WiSim	Jowood	2. Quartal 2002

Hotlines

- Acclaim www.acclaim.de
0 89-32 94 06 00 — Mo, Mi, Do 14⁰⁰–19⁰⁰

- Activision www.activision.de
0 18 05-22 51 55 — Mo-So 16⁰⁰–18⁰⁰ (nicht an Feiertagen)
01 90-5 00 55 — (Spieletipps)

- Ascaron www.ascaron.de
0 52 41-96 66 90 — Mo-Fr 14⁰⁰–17⁰⁰
0 52 41-9 39 30 — (Mailbox)

- Blackstar www.black-star.de
0 42 41-95 33 88 — Mo-Fr 14⁰⁰–16⁰⁰

- Cryo Interactive www.cryo-interactive.de
0 52 41-95 35 39 — Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰, Sa, So 14⁰⁰–16⁰⁰

- Disney Interactive www.disney.de/DisneyInteractive
0 69-66 56 85 55 — Mo-Fr 11⁰⁰–19⁰⁰, Sa 14⁰⁰–19⁰⁰

- Egmont Interactive www.egmont.de
0 18 05-25 83 83 — Mo-Do 18⁰⁰–20⁰⁰

- Eidos Interactive www.eidos.de
0 18 05-22 31 24 — Mo-Fr 11⁰⁰–13⁰⁰, 14⁰⁰–18⁰⁰
01 90-51 00 51 — (Spieletipps)

- Electronic Arts www.electronicarts.de
01 90-77 66 33 — Mo-Fr 13⁰⁰–17⁰⁰
00 49-22 1-97 58 25 55 — Mo-Fr 13⁰⁰–17⁰⁰
01 90-78 79 06 — (Spieletipps, 24 Stunden täglich)

- Empire www.empireinteractive.com
0 89- 85 79 5 38 — Mo-Fr 9⁰⁰–13⁰⁰

- Greenwood Entertainment www.greenwood.de
02 34-9 64 50 50 — Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- Ikarion Software www.ikarion.de
02 41-470 15 20 — Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- Infogrames www.infogrames.de
01 90-77 18 83 — Mo-Fr 11⁰⁰–19⁰⁰
01 90-77 18 82 — (technische Fragen)

- Innonics www.innonics.de
05 11-33 61 37 90 — Mo, Mi, Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- Konami www.konami.com
01 90-82 46 94 — Mo-So 8⁰⁰–24⁰⁰

- Magic Bytes www.magic-bytes.de
0 52 41-95 33 33 — Mo-Fr 14⁰⁰–19⁰⁰

- Mattel www.mattelmedia.com
0 69-95 30 73 80 — Mo-Fr 9⁰⁰–21⁰⁰

- Max Design
00 43-3 68 72 41 47 — Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- Microsoft www.microsoft.com/germany/support
01 80-5 67 22 55 — Mo-Fr 8⁰⁰–18⁰⁰, Sa 9⁰⁰–17⁰⁰

- Mindscape www.mindscape.com
02 08-99 24 114 — Mo, Mi, Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- Navigo www.navigo.de
0 89-32 47 31 51 — Mo-Fr 13⁰⁰–18⁰⁰

- NEO www.neo.at
00 43-16 07 40 80 — Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- Nintendo www.nintendo.de
01 30-58 06 — Mo-Fr 11⁰⁰–19⁰⁰

- Ravensburger Interactive www.ravensburger.de
07 51-86 19 44 — Mo-Do 16⁰⁰–19⁰⁰

- Sega www.sega.de
0 40-2 27 09 61 — Mo-Fr 10⁰⁰–18⁰⁰

- Sierra www.sierra.de
0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9⁰⁰–19⁰⁰

- Software 2000 www.software2000.de
01 90-57 20 00 — Mo-Do 14⁰⁰–19⁰⁰, Fr 10⁰⁰–14⁰⁰

- Sony Computer Entertainment www.sonyinteractive.com
01 90-57 85 78 — Mo-Fr 10⁰⁰–20⁰⁰

- Sunflowers www.sunflowers.de
01 90- 51 05 50 — Mo-Fr 11⁰⁰–19⁰⁰

- Swing! Entertainment www.swing-games.de
0 21 31-4 06 64 99 — Mo, Mi, Fr 16⁰⁰–19⁰⁰

- Take 2 Interactive www.take2.de
01 80-5 21 73 16 — Mo-Fr 12⁰⁰–20⁰⁰
01 90-87 32 68 36 — Mo-Fr 8⁰⁰-24⁰⁰ (Spieletipps)

- THQ/Softgold www.thq.de
01 80-5 60 55 11 — Mo-Fr 16⁰⁰–20⁰⁰
01 90-50 55 11 — Mo-Fr 16⁰⁰-20⁰⁰ (Spieletipps)

- Ubi Soft www.ubisoft.de
02 11-3 38 00 30 — Werktags 9⁰⁰–16⁰⁰

- Virgin www.vid.de
0 40-89 70 33 33 — Mo-Do 15⁰⁰–20⁰⁰
01 90-5 89 70 33

- Vivendi Universal www.vivendiuniversalinteractive.de
0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9⁰⁰–19⁰⁰
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.

Noch Meer Spaß

Aquanox Flüssiger abtauchen



Mit der verbesserten Performance lässt sich Aquanox auch in höheren Auflösungen flüssig genießen.

Auf CD-ROM

Updates CD #1

Aquanox v1.17 (d)

Massive Development feilt weiter an *Aquanox*. Mit der Version 1.17 ist es den Machern gelungen, die Performance weiter zu verbessern und so ein noch flüssigeres Spiel zu garantieren. Abgesehen von den Änderungen an der Grafik-Engine beseitigt das Update einen Fehler der Gegnerintelligenz und überarbeitet zwei Missionen, die somit etwas fairer gestaltet sind. Am meisten profitiert der Mehrspielermodus von der neuen Version: Die Datenübertragung wurde optimiert, was speziell bei schlechteren Verbindungen einen spürbaren Vorteil bringen sollte. Für Gefechte zwischen Spielern wurde am Balancing geschraubt und die Wirkung zweier Waffen modifiziert. Für zusätzliche Abwechslung sorgen vier neue Karten im Mehrspielermodus, die für zwei bis 16 Spieler entworfen sind. Zur Nutzung der neuen Karten ist das Update zwingend für alle Mitspieler erforderlich.

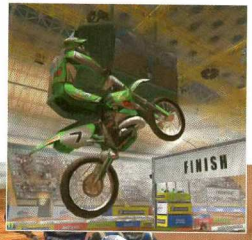




Für den Mehrspielermodus überarbeitete Massive die Wirkungsweise zweier Waffen.

Außerdem

/// Die Version 1.05 zu einem indizierten Spiel von **Remedy Entertainment** beseitigt Bugs, durch die das Spiel unter anderem abstürzte, wenn ein neuer Level geladen wurde. Nähere Informationen dazu auf www.remedy.fi. /// Eine riesige Masse an Fehlern behebt das Update auf v1.3 (auf der Cover-CD) zu **Pool of Radiance 2**. Dazu gehören Logikbugs, fehlerhaftes Gegnerverhalten sowie technische Fehler, die zu Abstürzen führen können oder verhindern, dass sich das Spiel erfolgreich abschließen lässt. /// Der Patch auf v1.1 (auf der Cover-CD) zum **Patrizier-2-Add-on** berichtigt etliche störende Fehler der Wirtschaftssimulation, wodurch sich die Spielbarkeit erhöht.





Höhere Auflösungen und konfigurierbare Steuerung erhöhen den Spielspaß!

Durchgestartet

Moto Racer 3 Auflösung und Steuerung konfigurierbar

Delphine Software hat ein Einsehen und beseitigt per Update nachträglich zwei monierte Mankos in dem rasanten Zweiradspektakel: Zum einen dürfen Sie nach Installation der Version 1.10 die Auflösung ändern, wodurch Sie je nach Leistung Ihres Rechners in den Genuss einer detaillierteren Grafik oder flüssigeren Performance kommen. Des Weiteren besteht nun die Möglichkeit, Ihr Gamepad nach Ihren Wünschen zu konfigurieren. Gerade weil die Tasten in der Grundeinstellung nicht für alle Rennarten optimal angeordnet sind, verbessert sich dadurch die Spielbarkeit. Davon abgesehen können Sie auf zwei bereits veröffentlichte und eventuell bald einige weitere neue Strecken nur zurückgreifen, wenn Sie die Version 1.10 installiert haben. Das Update ist ausschließlich für europäische Versionen von *Moto Racer 3* geeignet.

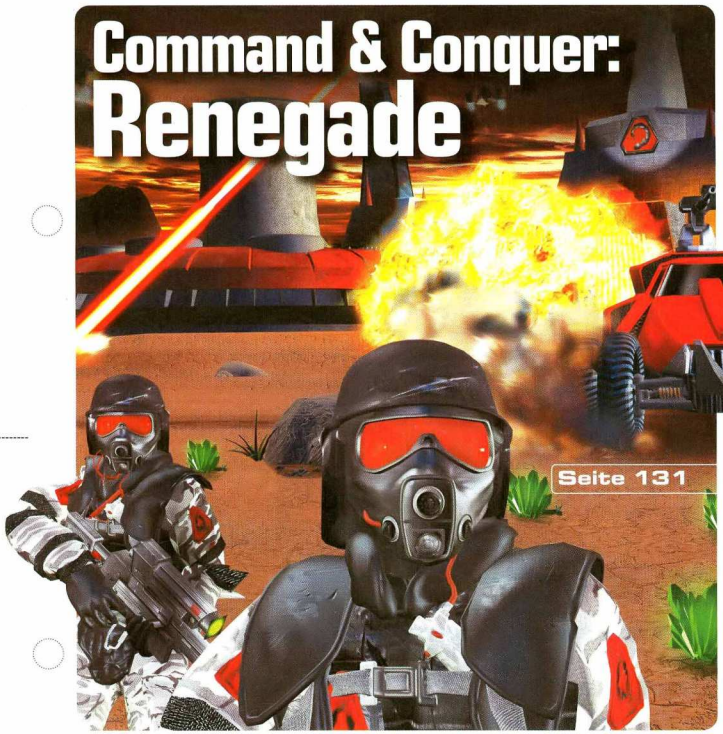
Auf CD-ROM

Updates CD #1

Moto Racer v1.10 (d)

PC ACTION Spieletipps

3/2002



Ausgetrickst



Sie kennen bestimmt die Studie, die besagt, dass Männer beim Einkaufen ähnlichen Belastungen wie ein Jetpilot ausgesetzt sind. Da ich direkter Nachkomme eines Jetpiloten bin, fühlte ich mich allen Herausforderungen einer Einkaufstour während des alljährlichen WSVs gewachsen. Welch groteske Selbstüberschätzung! Schon beim ersten Anblick der Einkaufsmeile schossen mir die Erzählungen meiner Mutter durch den Kopf: So muss es also damals während der Kuba-Krise zugegangen sein. Menschenmassen hetzen mit starrem Blick und bis zur Belastungsgrenze mit Einkaufstüten bepackt durch die Straßen. Na ja, wenn man schon mal da ist, kann man sich auch umschauen. Die Ernüchterung folgte auf dem Fuße – obwohl tonnenweise Waren heruntergesetzt waren, handelte es sich bei diesen vermeintlichen Schnäppchen entweder um scheußliche Unterwäsche, peinliche Oberhemden oder Lederjacken, die auch reduziert noch ein halbes Vermögen kosten. Man lernt ja nie aus – ich werde in Zukunft jeden Schlussverkauf meiden. Es gibt wirklich angenehmere Dinge im Leben – zum Beispiel eine gepflegte Runde Medal of Honor (Tipps gibt's ab Seite 139). In diesem Sinne, bis zum nächsten Mal.

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

Command & Conquer: Renegade 131
Komplettlösung

Medal of Honor: Allied Assault. . . . 139
Komplettlösung

Serious Sam: The Second Encounter . . . 145
Allgemeine Spieletipps

Kurztipps

Autobahn Raser 3 149
Cultures: Die Entdeckung Vinlands. . 149
Frank Herbert's Dune 148
Fußball Manager 2002. 150
Gothic. 150
Metal Gear Solid 148
Operation Flashpoint: Red Hammer. 149
Pool of Radiance 2 150
Return to Castle Wolfenstein (dt.) . 148
Rollercoaster Tycoon 150
RTL Skispringen 2002. 148
Serious Sam: The Second Encounter . . 147
Starlancer 147
Startopia 148
Star Trek: Armada 2 147

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
Command & Conquer: Renegade	Komplettlösung	3/02
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
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
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
Medal of Honor: Allied Assault	Komplettlösung	3/02
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 (dt.)	Komplettlösung	1/02
S.W.I.N.E.	Allgemeine Tipps	12/01
Sacrifice	Allgemeine Tipps	2/01
Serious Sam: The Second Encounter	Allgemeine Tipps	3/02
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 *CSC 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

Command & Conquer: Renegade

Endlich ist es so weit – zum ersten Mal erleben Sie das C&C-Universum am eigenen 3D-Leib. Dank unserer Komplettlösung erreichen Sie spielend das Ziel.

Mission 1: The Scorpion Hunters

Der Überfall bei den Felsen

Die NOD-Infanteristen tauchen immer abwechselnd auf den Felsen im Südosten, Süden und Osten auf. Achten Sie auf die Flammenwerfer-NOD, die sich aus dem Helikopter abseilen, sie sind am gefährlichsten.

Allgemeine Tipps

1. Suchen Sie in den NOD-Gebäuden immer nach dem Hauptterminal und zerstören Sie es.
2. Schalten Sie alle Offiziere aus, damit der Nachschub ins Stocken kommt.
3. Legen Sie den Nachschub an Tiberium lahm (Ernter und Raffinerie zerstören).
4. Prägen Sie sich die Respawnpunkte von Gegnern und Ausrüstung ein.
5. Nutzen Sie den Schadensradius einiger Waffen aus (Raketenwerfer, Flammenwerfer), um mehrere Gegner gleichzeitig zu verletzen.
6. Suchen Sie immer alle Gebäude komplett ab, um an alle Waffen, Ausrüstung und Sicherheitskarten zu gelangen.
7. Versuchen Sie, möglichst alle NOD-Einrichtungen zu zerstören, um nach Möglichkeit Bonusziele zu erfüllen.

Mission 2: Rescue And Retribution

Panzersperre

Nach dem Treffen mit dem Offizier stoßen Sie hinter einer Felsbiegung auf eine Panzerkolonne. Gehen Sie schnell wieder in Deckung und warten Sie, bis die Bedrohung durch GDI-Jets beseitigt worden ist.

Die drei Geschütztürme

Benutzen Sie den GDI-Panzer, um damit durch den Tunnel zu fahren. Achtung, auf der anderen Seite wartet schon ein Light-Tank auf Sie! Knöpfen Sie sich diesen zuerst vor und erledigen Sie dann die drei Geschütztürme auf den Hügeln.

Geiselbefreiung an der Kirche

Setzen Sie zuerst den Schützen auf dem Kirchturm außer Gefecht und stürmen Sie dann die Gebäude. Verpassen Sie nicht, den Kirchturm komplett zu durchsuchen – oben befinden sich einige Flammenwerfer für Ihre Ausrüstung.

Den Ernter zerstören

Beseitigen Sie zuerst die umstehenden NOD und platzieren Sie drei C4-Pakete auf einmal am Ernter. Damit haben Sie genügend Sprengkraft, um das Fahrzeug mit einer Zündung in seine Einzelteile zu zerlegen.

Die „Hand von NOD" lahm legen

Sprengen Sie zuerst die SAM-Site am Fuße der Kaserne in die Luft, damit Nachschubtruppen landen können. Säubern Sie anschließend schnell die nähere Umgebung von NOD. Für den Buggy sollten Sie allerdings die Chain-Gun besitzen oder den Flammenwerfer einsetzen. An der Westseite der „Hand" ist der Hintereingang. Arbeiten Sie sich im Gebäude nach unten durch – dort finden Sie den Hauptterminal, um den Bereich lahm zu legen.

Mission 3: Armored Assault

Offizier und Helikopter ausschalten

Um das Helipad brauchen Sie sich nicht zu kümmern, damit werden Ihre Kameraden schon fertig. Behalten Sie lieber die Nachschubtransporter im Blick, die Sie mit dem Raketenwerfer zu Boden bringen. Stürmen Sie dann entschlossen vor, um möglichst schnell den NOD-Offizier zu beseitigen, damit der Nachschub gestoppt wird.

Sicherung der Häuser

Klemmen Sie sich hinter das Steuer des Jeeps und helfen Sie mit, die Light-Tanks bei den beiden Häusern zu zerstören. Erst wenn alle Gegner in der Umgebung ausgelöscht sind und Sie das jeweilige



Die SAM-Sites sind nur unscheinbar im Hintergrund zu erkennen. Für Ihren Panzer ist das aber kein Problem.



Setzen Sie das Scharfschützengewehr immer sparsam ein. Genreüblich ist ein Treffer am Kopf am effektivsten.





Die Hauptterminals der verschiedenen NOD-Gebäude sind in der Regel gut bewacht. Seien Sie also feuerbereit.



Achten Sie beim Zerstören der SAM-Site auf den Rocket-Soldier (1), der auf dem Turm postiert ist.

Haus betreten, ist das entsprechende Missionsziel erfüllt.

Kampf mit dem Konvoi

Fahren Sie mit dem Mammoth erst ein Stück aus dem Tunnel hinaus und machen Sie schnell die Luftabwehrstellung platt. Ziehen Sie sich dann gleich wieder in den Tunnel zurück, damit der gegnerische Panzer auf Sie zukommt. So entgehen Sie dem Rocket-Soldier auf dem weit entfernten Turm. Diesen Knaben holen Sie am besten mit dem Scharfschützengewehr vom Dach.

EXTRA-Tipp Mammoth:
Wenn Ihr Gefährt zu stark angeschlagen ist, begeben Sie sich damit zu einer geschützten Stelle. Wie im Originalspiel verfügt auch der 3D-Mammoth über Regenerationsfähigkeiten.

Ski-Ressort

Wichtig ist hier, schnell den Offizier auszuschalten, da sonst ständig Infanterienachschub eintrudelt. Erledigen Sie mit dem Mammoth zuerst die NOD-Panzer und steigen Sie dann schnell aus. Gehen Sie zur Rückseite des Gebäudes, dort hält sich der gesuchte Offizier auf.

Den Saft abdrehen

Das NOD-Kraftwerk ist ziemlich gut bewacht. Benutzen Sie am besten die Chain-Gun, um mit den NOD-Horden schnell aufzuräumen. Als Nächstes kommt die „Hand von NOD" dran. Um einige der Türen öffnen zu können, benötigen Sie eine grüne Sicherheitskarte. Das Plastikstück finden Sie direkt bei der Ausgangstür, die zum Flugfeld führt.

Gerangel auf dem Flugplatz

Sobald Sie die Hand von NOD verlassen haben, sollten Sie den Rocket-Soldier vom Dach des Gebäudes pusten. Unten bei den Containern tummeln sich etliche NOD und der finstere Mendoza. Sie können ihn hier noch nicht besiegen, sollten ihm aber schon kräftig einheizen (Flammenwerfer benutzen). Wenn er genügend Treffer eingesteckt hat, haut er mit einem Helikopter ab.

Tertiäre Ziele

Bevor Sie ins Flugzeug steigen, nutzen Sie die Gelegenheit, um der Bruderschaft noch einen Denkzettel zu verpassen. Zerstören Sie den Tower und die beiden Silos mithilfe von C4-Paketen beziehungsweise der Ionen-Zielmarkierung. Dies bringt Ihnen zusätzliche Punkte für das Debriefing ein.

Mission 4: The Plot: Erupts

SAM-Sites ausschalten

Nachdem Sie das Tiberiumfeld passiert haben, erreichen Sie eine Ruinenlandschaft. Nutzen Sie dort die Deckung aus und zerstören Sie schnell



Stoppen Sie den NOD-Nachschub, indem Sie den Offizier an der Rückseite des Gebäudes in den Ruhestand schicken.



Mit dem Raketenwerfer können Sie an dieser Stelle schon aus großer Entfernung mit den Gegnern aufräumen.



Säubern Sie die Höhle zuerst von den gefährlichen Chemiekriegern, bevor Sie sich an die Maschinen heranwagen.



Die grüne Karte in der dritten Mission ist nicht leicht zu finden. Sie liegt herrenlos an dieser Eingangstür herum.

die beiden SAMs und die Geschütztürme. An der südwestlichen Felswand ist ein Zugang zu einem Tiberiumstollen. Zerschießen Sie die Bretter und marschieren Sie durch den Stollen. Sie gelangen so zu weiteren SAM-Sites. Wenn Sie die Alternativroute an der Küste entlang benutzen, müssen Sie sich bei dem Wasserfall mit einem Geschützturm herumschlagen.

In der Basis

Schwächen Sie die NOD, indem Sie mit dem Raketenwerfer die Erntemaschine zerstören. Dringen Sie anschließend in die Raffinerie ein. Einer der Offiziere trägt eine Sicherheitskarte bei sich. Verschaffen Sie sich nun Zutritt zum Kommunikationscenter. Vorsicht, in dem Gebäude sind einige Deckengeschütze angebracht – schauen Sie sich also gut um. Gehen Sie nun durch die grüne Tür. Wenn Sie alle Gegner erledigt haben, sollten Sie im Besitz der gelben Sicherheitskarte sein. Damit lassen sich die Türen im Kraftwerk öffnen, um zum Hauptterminal zu gelangen. Legen Sie das Kraftwerk lahm.

Sakura besiegen

Wenn Sie den Hauptrechner aktiviert haben und wieder an der Oberfläche sind, werden Sie von Sakura angegriffen. Schießen Sie mit dem Raketenwerfer immer erst dann, wenn sie mit dem Hubschrauber innehält, um auf Sie zu feuern. Gehen Sie dann sofort in Deckung.

Mission 5: Stowaway

Raketen sabotieren

Ihr erstes Nebenziel ist die Sabotage der Raketen hinter der südlichen Tür. Da jede Menge Gegner in die Kammer strömen, sollen Sie am besten die Chain-Gun benutzen.

Befreiung der Gefangenen

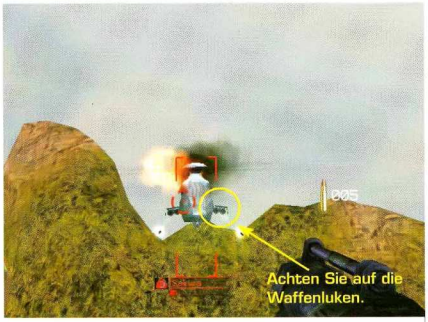
Arbeiten Sie sich durch den Tiberium-Mutanten-Raum hindurch, um schließlich das offene Schiffsdeck zu betreten. Suchen Sie im oberen Deckbereich nach der Kajüte mit dem Ingenieur. Er wird von einem Black-Hand-Soldaten bewacht. Schalten Sie diesen aus, um an die grüne Sicherheitskarte zu gelangen. Damit können Sie die Zellen im unteren Deckbereich öffnen.

Der erste Schiffsmaat

Gehen Sie von der Zelle aus die Treppen nach oben und durch die grüne Tür. Der erste Schiffsmaat, den Sie finden müssen, wird gut bewacht, erledigen Sie die Gegner am besten direkt vom Treppenaufgang aus und laufen Sie nicht einfach auf die Brücke.

Kapitänstreffen

Kehren Sie mit der neuen Sicherheitskarte wieder zum Startpunkt zurück und gehen Sie durch eine der gelben



Sakura hält immer kurz inne, bevor sie feuert (Waffenluken sind offen). Das ist für Sie der Moment zum Schießen.



Halten Sie im Maschinenraum des Schiffs nach diesen Konsolen Ausschau. Achtung, der Raum wird gut bewacht.





Nutzen Sie die Deckung des Treppenaufgangs hier aus und erledigen Sie die Gegner auf der Brücke.



Der Standort des Kapitäns ist mithilfe des Radars nicht gerade leicht zu finden. Er befindet sich auf der Bugbrücke.

Türen in Richtung Bug. Auf dem Weg können Sie die Torpedos sabotieren und einen Apache-Hubschrauber mit dem Raketenwerfer zerstören. Der Weg zum Kapitän ist gepflastert mit Chemie-Kriegern und Black-Hands. Benutzen Sie daher nach Möglichkeit die Chain-Gun und das Scharfschützengewehr. Auf der Kapitänsbrücke sollten Sie den Chem-Sprayer einsetzen, damit schädigen Sie gleich mehrere Gegner auf einmal.

Mision 6: Deadly Reunion

Hotwire finden

Achten Sie in diesem Level unbedingt auf die Gebäude. Die Gegner verstecken sich meistens hinter Fenstern und auf den Dächern oder Balkonen. Setzen Sie daher oft die Zieloptik des Scharfschützengewehrs ein, um die NOD rechtzeitig zu erkennen. Gehen Sie mit der Munition sparsam um, vor allem mit dem Raketenwerfer. Setzen Sie ihn nur gegen Panzerfahrzeuge ein. Den Schuttberg im Westen, hinter dem Hotwire ist, brutzeln Sie einfach mit dem Flammenwerfer weg. Behalten Sie die Straße nach Süden im Auge, von dort rücken weitere NOD nach.

Gunner kontaktieren

Setzen Sie zunächst auf dem Dorfplatz den Light Tank außer Gefecht und kümmern Sie sich um die Rocket-Soldiers bei den Häusern. NOD schickt noch einige Verstärkungstruppen, die mit Gunners Hilfe jedoch schnell erledigt sind.

Deadeye suchen

Gehen Sie nach Nordosten durch das Gebäude auf den Holzsteg. Dort ist ein Geschütz postiert. Vom Steg aus können Sie den Light Tank auf der nördlichen Straße zerbröseln. Wenn Sie den Standort des Panzers erreichen, öffnen Sie die Tür zum Schuppen im Nordwesten, um weitere Widerstandskämpfer zu kontaktieren.

Eskorte zum Wrack

Wenn Sie die Widerstandsgruppe in der Nähe des NOD-Wracks kontaktiert haben, müssen Sie einige Chemiekrieger abwehren und erneut Mendoza die Stirn bieten. Auch diesmal macht er sich kurz vor seinem Ableben aus dem Staub. Achtung, nach dem Kampf mit Mendoza taucht ein weiterer Flammenpanzer aus dem Osten auf.

Fertigstellung des Obelisken verhindern

Kurz hinter dem Heli-Wrack führt eine Holztreppe nach Norden. Dort oben wartet eine Nebenaufgabe auf Sie. Sie müssen schnellstens den Buggy, die beiden Rocket-Soldiers und einen Apache-Hubschrauber ausschalten (Raketenwerfer nötig). Erst dann können Sie in Ruhe die Techniker aufs Korn nehmen.



An die grüne Sicherheitskarte gelangen Sie, wenn Sie den dazugehörigen NOD-Soldaten eliminiert haben.



Wenn Sie über den Steg laufen, sollten Sie schon die Ziele auf der anderen Seite unter Beschuss nehmen.



Erst wenn Sie Mendoza auf wenige Lebenspunkte reduziert haben, verschwindet er von der Stadtmauer.



Halten Sie immer nach den gezeigten Alarmschaltern Ausschau und zerstören Sie diese am besten mit der Pistole.

Der verletzte Techniker

Wenn Sie dem um Hilfe rufenden NOD-Techniker helfen, entpuppt sich das Ganze als Falle. Lassen Sie ihn lieber einfach links liegen, es sei denn, Sie möchten nicht auf die „Kills" verzichten.

Deadeye suchen

Wenn Sie weiter durch die Straßen ziehen, gelangen Sie zu einem großen Platz mit dem „Fancy Inn" in der Mitte. Ihr Kumpel Deadeye wird belagert. Sie müssen zwei Transporter, einen Buggy und einen Panzer ausschalten, um zu ihm zu gelangen.

Babushka retten

Folgen Sie Deadeye und schnappen Sie sich den Flammenpanzer. Fahren Sie damit die enge Gasse Richtung Westen weiter. Achtung, am Ende der Gasse tauchen Mendoza und ein Rocket-Soldier auf. Stürmen Sie das Gebäude, in dem Babushka festgehalten wird und erledigen Sie die NOD, bevor sie ihre Geisel töten können.

Patch und der Kampf an der Kirche

Nachdem Sie Ihren Kameraden Patch kontaktiert haben, sollten Sie zunächst auf der Kirchenempore bleiben und von den Fenstern aus die mobile Artillerie und die NOD-Helikopter zerstören. Setzen Sie nach Möglichkeit den Raketenwerfer und die Chain-Gun ein. Die Ionenwaffe ist ebenfalls eine gute Wahl. Danach können Sie sich aus dem Gebäude herauswagen, um die verbleibenden Black-Hands auszuschalten.

Mission 7: The Grip Of the Black Hand

Der Weg zum Chateau

Setzen Sie zunächst hauptsächlich die Pistole ein, um die patrouillierenden NOD unauffällig aus dem Verkehr zu ziehen. Wenn Sie den Wachturm vor dem Eingang besteigen, kommt ein Helikopter angeflogen, der zwei Black-Hands entlädt. Beobachten Sie aufmerksam die Dachfront des Chateaus – dort stehen einige Rocket-Soldiers.

Deaktivieren des Alarms

Gehen Sie gleich durch die erste Tür an der Ostwand und dann in das südliche Wirtschaftsgebäude. Sprechen Sie den Diener an, der Ihnen eine Chain-Gun überreicht. Das Terminal ist gut bewacht, setzen Sie am besten den Granatwerfer ein und erledigen Sie die Deckenkanone.

Computer-hacker

Arbeiten Sie sich durch den Park zum Chateau vor. Wenn Sie erst einmal drin sind, gehen Sie an der rechten Wand nach Norden zum Treppenhaus. Arbeiten Sie sich bis in den zweiten Stock zum Computerraum vor und achten Sie dabei immer wieder auf Deckenkameras und -kanonen.

Den Zellenkomplex und den Wissenschafter finden

Kehren Sie wieder in den ersten Stock zurück und halten Sie sich westlich. Bleiben Sie immer im Bereich des Speisesaals (Dining Hall) und gehen Sie vorsichtig eine Treppe nach der anderen hinunter. Im Zellengang sind zusätzlich



Dieses Missionsziel ist verdammt schwer zu erreichen. Sie müssen schnell die Abwehr (Rocket-Soldiers, Helikopter) ausschalten und dann genau zielen.





Die Chemiekrieger landen in der gezeigten Zone. Erst wenn alle Gegner beseitigt sind, befreien Sie die Gefangenen.



Gehen Sie am Felsrand entlang um den Obelisken herum. So gelangen Sie zum Eingang der Abwehranlage.

zu den Chemie-Kriegern an beiden Enden Deckenkanonen installiert. Öffnen Sie nur die mittlere Zelle, um ein tertiäres Ziel zu erfüllen. In der dritten Zelle ist ein Mutant inhaftiert, der Sie angreift.

Mission 8: Obelisk Of Oppression

Das Team beschützen

Laufen Sie möglichst vor dem Team entlang. Hinter der ersten Ecke sollten Sie zuerst blitzschnell den Geschützturm auf der Straße wegfegen. Gehen Sie an der rechten Hauswand in Deckung und kümmern Sie sich um den unteren Geschützturm und um die Transporter. Die Straße Richtung Osten ist mit Wracks versperrt. Dahinter kommen jeweils Gegner hervor – behalten Sie also den Finger am Abzug!

Die Abwehr zerstören.

Stürmen Sie mit dem Raketenwerfer im Anschlag die westliche Straße entlang und zerbröseln Sie zuerst die Transporter und den Buggy. Sobald der Apache auftaucht, halten Sie auf ihn drauf. Ihr Team kümmert sich inzwischen um die Abwehrstellungen.

Die Widerstandskämpfer befreien

Bei diesem Missionsziel sollten Sie zuerst die umliegende Gegend um den offenen Platz mit dem Schuppen untersuchen. Wehren Sie mehrere Wellen Chemie-Krieger ab, die mit Fallschirmen abspringen, kümmern Sie sich um die Offiziere und um den Transporter im Westen und stürmen Sie danach das Gebäude im Nordwesten. Dort finden Sie einen Atomzünder. Danach können Sie in Ruhe die Gefangenen befreien.

Den Obelisken und den Tarnpanzer ausschalten

Nach einer hektischen Panzerfahrt und etlichen Straßenscharmützeln kommen Sie schließlich zum Platz mit dem Obelisken. Kümmern Sie sich zuerst um den Tarnpanzer. Sie können ihn an der flimmernden Luft erkennen. Halten Sie mit dem Raketenwerfer drauf. Gehen Sie anschließend an der Wand des Talkessels in östlicher Richtung entlang. Die schwarzen Pfosten markieren die Grenze für die Reichweite des Obelisken. Wenn Sie auf der Rückseite sind, müssten Sie genau auf die Tür der Anlage blicken können. Stürmen Sie darauf zu, einen Treffer werden Sie wohl oder übel einstecken müssen.

Mission 9: Evolution Of Evil

Die Flucht aus dem Knast

Erledigen Sie die beiden Offiziere schnell durch gezielte Kopfschüsse, um an die Chain-Gun zu gelangen. Im oberen Teil des Zellenblocks ist eine Waffenkammer. Hinter der Tür gegenüber wacht ein NOD, der den Schlüssel bei sich trägt.

Ausrüstung beschaffen

Verlassen Sie den Zellenblock durch die nördliche Tür. Achtung, auf den Gefängnismauern sind einige Geschütztürme und NOD-Soldaten postiert! Klappern Sie alle Gebäude ab, um sich mit ausreichend Waffen und Munition zu versorgen. Das Helipad, das Sie zerstören sollen, wird von einem Light Tank bewacht.

Durch die Wüste

Schnappen Sie sich den Light Tank vor dem Tor und fahren Sie damit zügig durch den Canyon. Verzetteln Sie sich nicht in die Gefechte, da NOD ständig Nachschub erhält. Halten Sie auf den blauen Tunnel zu und düsen Sie mit Vollgas durch. Am Ende müssen Sie sich einem Flammen- und einem Tarnpanzer stellen.

MENDOZA

Gleich nach der Zwischensequenz haben Sie Zeit, ein oder zwei Raketen auf Mendoza zu feuern. Bleiben Sie nach Möglichkeit seinem weitreichenden Flammenwerfer fern. Mendoza wird immer wieder kurze Pausen einlegen, in denen er stehen bleibt. Das ist der ideale Zeitpunkt, um ihn mit Raketen zu beharken. Kurz bevor er dahinscheidet, wird er sich auf Sydney stürzen. Sehen Sie zu, dass Sie Mendoza schnell mit der Chain-Gun endgültig erledigen.



Bonusziel

Steigen Sie am Ende des Tunnels aus und gehen Sie die Felsen Richtung Süden hoch. Durch einen schmalen Hohlweg nach Osten gelangen Sie zu einem Tempel, vor dem ein Ernter steht. Zerstören Sie ihn und durchsuchen Sie den Tempel. Achtung, der Rückweg wird von auftauchenden NOD erschwert!

Infiltrieren der Basis

Betreten Sie die Anlage von Nordwesten her. Im Inneren müssen Sie nach Aufzügen Ausschau halten, die nach unten fahren. Sie gelangen so zu einem Panzer, den Sie benutzen können. Die Fahrt endet vor einem weiteren Aufzug. Fahren Sie damit nach unten und halten Sie sich links. Hinter dem Geschützturm führt ein Lift hinunter.

Erfüllung der Ziele

Tief unter der Erde erreichen Sie schließlich einen Raum mit einem „Kane-Hologramm". Die beiden Türen links und rechts führen jeweils zu einem Terminal. In diesem Bereich lauern gefährliche Tarn-Soldaten und Acolytes. Laden Sie zum Schluss Ihren Raketenwerfer durch und betreten Sie die Aufzugplattform hinter dem Hologramm.

Misison 10: All Brains, No Brawn

Dr. Moebius beschützen

Erledigen Sie schnell die anrückenden Flammenwerfer-NOD. Achten Sie in dem Level vor allem auf die Decken, an denen jetzt Kanonen angebracht sind. Setzen Sie auf Ihrer Flucht am besten den Flammenwerfer gegen die vielen Initiates ein. Außerdem halten sich etliche Tarneinheiten in dem Bereich auf. Achten Sie auf verdächtige Anzeichen in der Luft. Versuchen Sie, möglichst vor Moebius zu bleiben und schalten Sie immer zuerst die Deckenkanonen aus. Besonders in der Nähe der Aufzüge müssen Sie mit schwerem Widerstand rechnen. Der Flammenwerfer leistet hier gute Dienste.

Mission 11: Tomorrow's Technology Today

Sabotageakt

Bevor Sie auf die Hand von NOD zumarschieren, beobachten Sie die nähere Umgebung genau. Auf den Mauern stehen einige NOD-Raketensoldaten. Machen Sie als nächstes die Tiberium-Raffinerie unschädlich.

Den Obelisken zerstören

Wenn Sie immer alle Tore geöffnet haben, können Sie den Mammoth besteigen und in die Anlage eindringen. Bleiben Sie damit außer Reichweite des Obelisken und feuern Sie auf ihn.

Landebahn und Bauhof

Säubern Sie die Gegend um die Landebahn zunächst von Infanteristen. Achtung, viele Einheiten sind hier getarnt! Dringen Sie in den Tower ein und bringen Sie am Terminal einen Sprengsatz an. Bevor Sie in den Bauhof eindringen, sollten Sie das Helipad zerstören, da sonst immer wieder ein NOD-Hubschrauber auftaucht. Wenn Sie alle Gebäude infiltriert haben, sollten Sie unter anderem im Besitz der roten Codekarte sein.

Das UFO untersuchen

Gleich in der Nähe des Tores, das zum Obelisken führt, befindet sich das blaue, außerirdische Raumschiff. Sie müssen im Besitz der roten Schlüsselkarte sein, um Zugang zu erhalten. Kämpfen Sie sich durch das Schiff, um eine weitere starke Waffe zu ergattern.

RAVESHAW

Gleich nach der Zwischensequenz können Sie mit dem Raketenwerfer auf Raveshaw feuern. Laufen Sie nach Möglichkeit rückwärts und behalten Sie ihn im Blick, damit Sie nicht in seine Fänge geraten. Er springt immer wieder auf die Metallkonstruktion in der Mitte hoch. Nutzen Sie diesen Moment, um weiter auf ihn zu feuern. Sobald seine Lebensanzeige im roten Bereich ist, versucht er sich zu regenerieren. Dabei muss er zwangsläufig stehen bleiben. Das ist Ihre Chance zum Schießen.





Um gefahrlos an diesen Lift zu gelangen, müssen Sie einen Tarnpanzer und ein Geschütz aus dem Weg räumen.



Wenn Sie Dr. Moebius beschützen, ist der Flammenwerfer oft die richtige Wahl, um die Mutanten fertig zu machen.



Mission 12: Stomping On Holy Ground

Sydney im Tempel suchen

Bewegen Sie sich zunächst entlang der Säulen und schießen Sie schnell auf die Deckengeschütze. Die Laser-Chain-Gun ist dafür am besten geeignet. Pusten Sie damit auch die vielen NOD weg. Arbeiten Sie sich vorsichtig nach unten. Die NOD tauchen meist urplötzlich auf. Nutzen Sie die engen Gänge aus, um die Gegner dahin zu locken. Betreten Sie dazu immer kurz einen Raum und ziehen sich in den nächsten Gang zurück.

Wo finde ich die grüne Karte?

In der Halle mit den vielen Türen finden Sie die Sicherheitskarte in Kanes Schlafzimmer. Vorsicht, über dem Bett sind zwei Geschütze angebracht.

Die Mutantenkammer

Wenn Sie die Drehtür passiert haben, müssen Sie sich ein heißes Gefecht mit den Mutanten liefern. Versuchen Sie entweder, schnell den Lift zu erreichen oder gehen Sie in einer Ecke in Deckung und erledigen Sie die Mutanten nacheinander. Hierbei sollten Sie vor allem auf Waffen mit hoher Feuerrate setzen (Laser-Chain-Gun).



Machen Sie nicht den Fehler, einfach den Raum zu betreten, sonst ergeht es Ihnen schnell wir hier auf dem Screenshot. Locken Sie lieber die Gegner heraus.

Die Katakomben

Nachdem Sie den Lift benutzt haben, gehen Sie nach Süden und gleich wieder nach Osten. Dort finden Sie einen Tunnelzugang, der wieder nach oben führt.

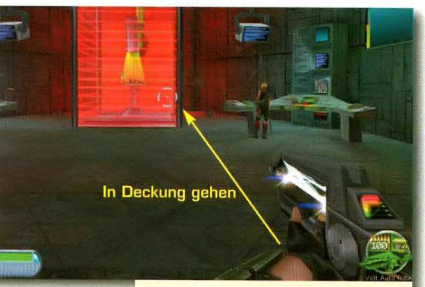
Der rote Turm

Der Tunnel führt Sie zu einem rot beleuchteten Turm, der sehr friedlich aussieht. Sobald Sie ihn betreten, werden Sie von einer Vielzahl getarnter NOD unter Beschuss genommen. Locken Sie die Gegner nach Möglichkeit in den Tunnel. Arbeiten Sie sich den Turm hinauf. Oben sollten Sie abspeichern, da der Endkampf beginnt, sobald Sie das Labor betreten.

Sydney beschützen

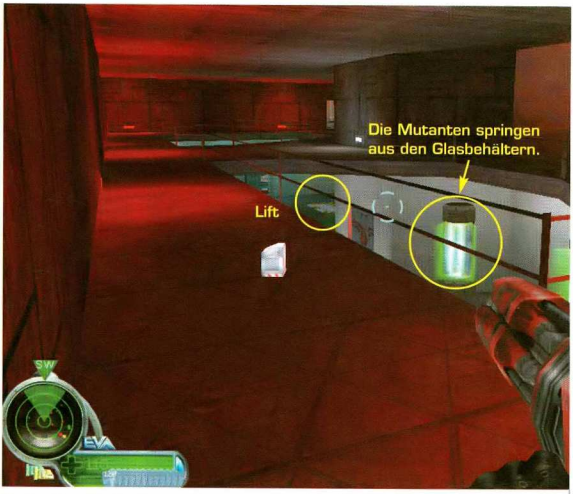
Säubern Sie zunächst im Alleingang den Laborbereich und holen Sie dann Sydney ab. Wenn Sie im zentralen Schacht sind, blicken Sie immer nach oben, um die Gegner rechtzeitig zu erkennen. In der Regel werden die NOD von beiden Seiten auf Ihre Gefährtin Sydney feuern.

Stefan Weiß



Petrova

Sprinten Sie nach der Zwischensequenz sofort hinter den Operationstisch. Von dort können Sie etliche der NOD aus dem Weg räumen. Eilen Sie dann zum Turm und laufen Sie wieder in den Tunnel zurück. Spähen Sie immer wieder in den Turm, bis Petrova auftaucht und geben Sie einige schnelle Salven auf sie ab. Benutzen Sie vorwiegend die Laser-Chain-Gun, die Volt-Auto-Rifle und den Raketenwerfer.



Beobachten Sie in dieser Ecke, von woher sich die Mutanten nähern. Im hinteren Bildteil erkennen Sie den Lift, der in die Katakomben führt.

Komplettlösung

Medal of Honor: Allied Assault

Knallharte Action im Kriegsszenario – damit Sie einen klaren Kopf bewahren, finden Sie auf sechs Seiten alle wichtigen Tipps zum Überleben.

Mission 1: Operation Torch

Wie öffne ich die Tür im Innenhof der Anlage?

Abschnitt 1:
Die Ranger rücken vor

An der Stelle, an der Sie die Tür überprüfen müssen, geraten Sie in einen Hinterhalt. Bleiben Sie unter dem Vordach stehen und erledigen Sie den MG-Schützen, der aus dem Fenster auf Sie feuert. Warten Sie dann, bis ein feindlicher Soldat die Gittertür auf der gegenüberliegenden Seite des Hofs öffnet, und knallen Sie ihn ab. Stürmen Sie anschließend die Treppe hinter der Gittertür hinauf und klemmen Sie sich hinter das Maschinengewehr. Jetzt müssen Sie alle Gegner fertig machen, die sich auf dem gegenüberliegenden Dach verschanzt haben. Wenn kein weiterer Gegner mehr auftaucht, laufen Sie erneut in den Innenhof und nehmen die Maschinenpistole in die Hand. Dort stürmen einige Wachen durch die Tür, die Sie zuvor überprüfen sollten. Achtung: Sobald die Tür geöffnet ist, erscheinen weitere Wachen auf den Dächern des Innenhofs. Nachdem Sie alle Gegner ins Jenseits befördert haben, setzen Sie Ihren Weg fort, bis Sie den nächsten Abschnitt erreichen.

Wo befindet sich der Gefangene?

Abschnitt 2:
Die Rettungsmission

Warten Sie, bis der Lkw abgefahren ist, und schleichen Sie sich anschließend zu dem Eingang auf der linken Seite. Vorsicht: Auf dem Balkon im Süden steht ein Heckenschütze. Nachdem Sie diesen erledigt haben, werfen Sie eine Granate in den Hauseingang und befreien den Gefangenen im Stockwerk darüber. Dieser zeigt Ihnen den Weg zum nächsten Ziel.

Wie öffne ich die verschlossene Tür?

Abschnitt 3:
Sabotage der Fahrbereitschaft

Nachdem Sie die beiden letzten Sprengsätze angebracht haben, läuft die Zeit für die Detonation ab. Nach Ablauf der Zeit fliegen alle deponierten Bomben in die Luft und aus der Tür stürmen einige Wachen. Achtung: Es kommen auch einige Wachen über den Hof und fallen Ihnen in den Rücken. Folgen Sie dann dem Gang und steigen Sie zu Ihrem Kameraden in den wartenden Jeep ein.

Was mache ich beim Flughafen?

Abschnitt 4:
Operation Torch

Solange Flugzeuge neben der Rollbahn stehen, erscheinen ständig neue Gegner. Zerstören Sie die Flugzeuge deshalb so schnell wie möglich. Um die startende Stuka brauchen Sie sich nicht zu kümmern, da Sie das Flugzeug erst in der Luft zerstören können. Wenn Sie es allerdings schaffen, alle anderen Jäger in einer Runde zu zerstören, können Sie sich in aller Ruhe um das Kampfflugzeug in der Luft kümmern.

Mission 2: Zerstörung von U-529

Wie gelange ich in die Anlage?

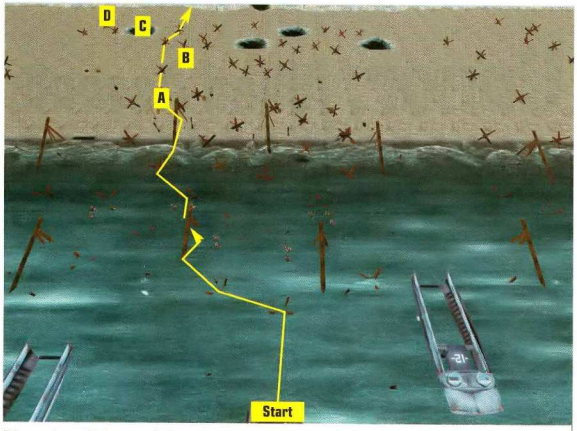
Abschnitt 1:
Die geheimen Dokumente der Kriegsmarine

Erschießen Sie die drei Wachen am Tor mit dem Scharfschützengewehr und verstecken Sie sich dann bei den Felsen. Major Grillo öffnet Ihnen nach kurzer Zeit das Tor und wird anschließend von den Deutschen erschossen. Das können Sie aber nicht verhindern, da diese Sequenz geskriptet ist. Erledigen Sie auch die restlichen Gegner mit dem Scharfschützengewehr und gehen Sie dann in die Wachstube neben dem Tor. Dort finden Sie eine MP-40 und eine Erste-Hilfe-Flasche. Verlassen Sie anschließend die Stube und schleichen Sie an der südlichen Wand entlang in Richtung Süden. Achten Sie auf die Nischen zwischen den Baracken. Dort lauern einige Gegner.



Zerstören Sie dieses Hindernis so schnell wie möglich. Solange der Jeep nicht weiterfahren kann, erscheinen weitere Gegner.





Die andere Seite erreichen Sie nur dann, wenn Sie von einem Hindernis zum anderen laufen und dahinter in Stellung gehen.

Woher bekomme ich einen neuen Pass?

Was muss ich im U-Boot machen?

Wie gelange ich unbeschadet zum Zug?

Abschnitt 2:
Zerstörung von U-592

Nach der zweiten Passkontrolle gehen Sie an das Ende der Halle und die Treppe hinauf. Im folgenden Raum steht ein Feldwebel, den Sie aus dem Weg räumen müssen, da er sonst Alarm schlägt. Schnappen Sie sich dann den Pass vom Schreibtisch und passieren Sie damit die dritte Passkontrolle.

Schalten Sie zuerst die Wachen mit der schallgedämpften Pistole aus. Achten Sie darauf, dass die anderen Wachen das nicht bemerken. Stehlen Sie anschließend das Manifest aus dem Torpedoraum und installieren Sie den ersten Sprengsatz. Laufen Sie dann durch das komplette U-Boot und installieren Sie die zweite Sprengladung. Wenn das erledigt ist, verlassen Sie das Schiff, springen über die Reling auf das Deck und laufen die Gangway hinauf. Verschanzen Sie sich hinter der nächsten Tonne und eliminieren Sie alle Wachen in der Umgebung. Setzen Sie dann Ihren Weg fort und kämpfen Sie sich durch weitere Gegnerhorden hindurch.

Abschnitt 3:
Flucht aus Trondheim

Nachdem Sie den Hof betreten haben, müssen Sie zuerst die Wache eliminieren, die sich hinter ein paar Kisten verschanzt hat. Laufen Sie anschließend weiter und erledigen Sie die andere Wache, die sich in Ihrer Nähe befindet. Generell sollten Sie nur auf Gegner schießen, die Ihnen in die Quere kommen. Wenn Sie sich umdrehen und versuchen, alle Gegner abzuknallen, werden Sie den Kürzeren ziehen, da diese in der Übermacht sind. Halten Sie sich rechts und laufen Sie zu Ihren Kameraden, die Ihnen Feuerunterstützung geben.

Mission 3: Operation Overlord

Wie komme ich lebendig über den Strand?

Abschnitt 1:
Omaha Beach

Achten Sie auf das feindliche MG-Feuer. Es wird nach einer Attacke für etwa vier Sekunden eingestellt. Während dieser Pause müssen Sie zur nächsten Stellung sprinten. Folgen Sie den Einzeichnungen auf der Karte, bis Sie den Sanitäter erreichen. Nachdem Sie medizinisch versorgt wurden, laufen Sie weiter. Achten Sie aber auf die Granateneinschläge bei Punkt B. Dort schlagen immer zwei Granaten kurz hintereinander ein. Passen Sie den Zeitpunkt zum Loslaufen so ab, dass das MG-Feuer mit dem Einschlag der ersten Granate endet. Wenn Sie den Stacheldrahtzaun erreicht haben, müssen Sie von Punkt C die Rohrbomben bergen. Bei Punkt D finden Sie einige Erste-Hilfe-Flaschen.

Wie gelange ich in den Schützengraben?

Warten Sie, bis das erste Team losgelaufen ist. Wenn Ihnen der Captain dann den Befehl zum Stürmen gibt, schießen Sie zuerst auf die linke MG-Stellung und sprinten Sie dann zum nächsten Krater. Dort finden Sie ein Scharfschützengewehr. Nehmen Sie nacheinander die Schützen aufs Korn und laufen dann schnell zum nächsten Krater. Vorsicht: Die eliminierten MG-Schützen werden nach kurzer Zeit durch neue ersetzt. Das wiederholen Sie so lange, bis Sie den Schützengraben erreicht haben. Dort erledigen Sie den MG-Schützen und betreten den Bunker.

Abschnitt 2:
Die Schlacht um Bocage

Was muss ich beim Sender machen?

Beim Sender nehmen Sie das M1 zur Hand und erledigen beide MG-Schützen. Deponieren Sie dann einen Sprengsatz an der Flakkanone und schwingen Sie sich hinter das MG. Kurz darauf tauchen einige Soldaten bei der Straße auf, die Sie unter Beschuss nehmen müssen. Gehen Sie danach zur Hauptstraße und fordern Sie einen weiteren Luftschlag gegen die zweite Artilleriestellung an. Nun müssen Sie nur noch die beiden Gegner im Schützengraben aus dem Weg räumen und hineinspringen.

Abschnitt 3:
Die Jagd nach dem Nebelwerfer

Wie erreiche ich lebendig die Kirche?

Verschanzen Sie sich hinter der Mauer und knipsen Sie die Heckenschützen aus. Wenn ein Schütze erledigt ist, wird er durch einen zweiten ersetzt. Diesen fertigen Sie ebenfalls mit dem M1 ab. Sobald kein Gegner mehr das MG bedient, stürmen Sie die Kirche. Bei den Nebelwerfern gehen Sie ebenso vor. Erledigen Sie zuerst die MG-Schützen und stürmen Sie anschließend die Bunker. Achtung: Auf der Mitte des Feldes befin-

det sich ein Minenfeld. Halten Sie sich deshalb immer am Rand der Lichtung. Wenn alle Gegner am Boden liegen, installieren Sie jeweils einen Sprengsatz an den vier Nebelwerfern.

Mission 4: Hinter den feindlichen Linien

Abschnitt 1:
Das Treffen mit der Resistance

Wie gelange ich an der Sperre vorbei?

Kurz vor der Kirche kommen Sie an einer Infanteriestellung vorbei. Sie müssen hier schnell reagieren, sonst wird Ihr Schützling durchlöchert. Rennen Sie kurz vor und werfen Sie nach Möglichkeit eine Granate über die Palisaden. Benutzen Sie ansonsten die Maschinenpistole, um die Gegner schnell wegzuputzen. Sobald Sie das feste MG erreichen, klemmen Sie sich dahinter und beobachten die Straße. Von Süden her kommt ein Truppentransporter. Bringen Sie den Lauf des MGs zum Glühen und schaffen Sie die Bedrohung beiseite.

Wo geht es in der Kirche weiter?

Wenn Sie es schließlich in die Kirche geschafft haben, müssen Sie dort noch einige Soldaten aus dem Verkehr ziehen. Schauen Sie sich dann in Ruhe den Steinaltar an. Auf der nördlichen Seite befindet sich unter der Platte ein roter Schalter. Drücken Sie ihn, um einen Geheimgang freizulegen, der zum Ziel führt.

Abschnitt 2:
Der Scheinangriff

Die Weiche stellen

Wenn Sie auf die Gleisanlage gehen, beobachten Sie die Strecke genau, um den Schäferhund und den Soldaten rechtzeitig zu bemerken. Mithilfe des Scharfschützengewehres schalten Sie diese Bedrohung aus. Kurz vor dem Tunnel ist rechter Hand ein Bunker in den Hügel eingelassen. Nehmen Sie die darin wachenden Soldaten mit dem Scharfschützengewehr unter Beschuss. Im Tunnel müssen Sie bei dem Durchgang nach rechts aufpassen, dort hockt ein MG-Schütze. Im nächsten Abschnitt führt ein schmaler Pfad nach Westen. Beobachten Sie aus großer Entfernung das Gelände. Schalten Sie die Patrouille hinter dem Zaun und den Schützen bei dem Suchscheinwerfer aus. Die Fässer sollten Sie zunächst ignorieren.

Abschnitt 3:
Die Kommandozentrale

Ins Lager eindringen

Schleichen Sie sich durch die Scheune und erledigen Sie sämtliche Soldaten im Südosten und Osten mit dem Scharfschützengewehr. Achten Sie auf die rot-weiß gestreiften Wachhäuschen, dort befinden sich Alarmanlagen. Vermeiden Sie möglichst den Alarm, sonst haben Sie jede Menge Gegner am Hals. Begeben Sie sich abseits der Straße nach Westen und achten Sie dabei auf patrouillierende Soldaten.

Wie gelingt mir die Flucht?

Fliehen Sie aus dem Haus nach Norden und schalten Sie dabei weitere Wachen mit dem Karabiner aus. Wenn Sie auf der Straße sind, müssen Sie extrem aufpassen, da sich die Gegner in den Büschen verstecken. Nachdem Sie das MG-Nest passiert haben, tauchen hinter Ihnen ständig neue Soldaten und Schäferhunde auf. Halten Sie sich vor allem die Hunde vom Leib und rennen Sie über die Steinbrücke zum Laster. Die Mission endet erst, wenn Sie auf der Ladefläche sind.

Mission 5: Der Tag des Tigers

Abschnitt 1:
Die Heckenschützen

Durch die Ruinen kämpfen

Sie müssen in diesem Abschnitt sehr vorsichtig agieren. Hinter jeder Ecke lauern Scharfschützen. Laufen Sie auf keinen Fall auf offener Straße entlang, sondern bewegen Sie sich immer nahe an den Hauswänden. Behalten Sie vor allem Fenster in den oberen Stockwerken im Blick. Wenn Sie in die Häuser eindringen, achten Sie auf eventuelle Kleiderschränke. Wenn sich in der Nähe Erste-Hilfe-Kästen befinden, können Sie davon ausgehen, dass ein Soldat aus dem Schrank springt, wenn Sie das Item aufnehmen.

Abschnitt 2:
Den Königstiger stehlen

Wie wehre ich den Panzer ab?

Folgen Sie schnell Ihrem Kameraden und beziehen Sie am Fenster Stellung. Der Panzer rückt aus südwestlicher Richtung an, unterstützt von einigen Infanteristen. Pusten Sie diese zuerst mit dem Karabiner weg und wechseln Sie dann schnell zur Panzerfaust.

Wie gelange ich am sichersten zum Zielpanzer?

Wenn Sie die Straße entlangmarschieren, tauchen Flugzeuge auf, die ein Haus bombardieren. In den Trümmern lauern einige Gegner auf Sie. Im weiteren Verlauf müssen Sie sehr vorsichtig sein – fast



Wenn Sie vor dem Altar in die Knie gehen, können Sie den Schalter erkennen, der den Zugang zu den unterirdischen Gängen freigibt.



in jedem Haus sind weitere Gegner versteckt. Sobald Sie an dem lang gestreckten Hotel angekommen sind, sollten Sie das Gebäude rechts umgehen – dort haben Sie mehr Deckung. Nachdem Sie mit Ihrer Gruppe unter dem Steinbogen hindurchgelaufen sind, sollten Sie das dahinter liegende Gebäude nördlich der Straße betreten. Kämpfen Sie sich durch die Ruinen durch. Sie gelangen so in eine marode Empfangshalle, die stark bewacht ist. Im Erdgeschoss ist ein Ausgang im Westen – dahinter steht der Panzer, den Sie stehlen sollen.

Abschnitt 4:
Die Brücke

Wo postiere ich mich am besten, um den Angriff abzuwehren?

Wenn Sie die Brücke erreichen, können Sie sich an zwei verschiedenen Stellen postieren. Das Gebäude rechts der Brücke ist jedoch viel näher am Geschehen, deshalb sollten Sie dort Stellung beziehen. Sie werden nicht umhinkommen, die Soldaten auch mit der Maschinenpistole abzuwehren. Dies funktioniert aufgrund der kurzen Distanz zum Brückenzünder von der beschriebenen Position sehr gut. Bleiben Sie an dieser Stelle, um auch die anrückenden Panzer mit dem Fernglas anzuvisieren. Warten Sie mit dem Befehl zum Luftangriff immer, bis die gegnerischen Panzer anhalten, und drücken Sie dann die Feuertaste.

Mission 6: Die Rückkehr nach Schmerzen

Die ersten beiden Geschütze zerstören

Abschnitt 1:
Im Siegfriedswald

Marschieren Sie zunächst in westliche Richtung. Die Gegner sind im Wald nur schwer auszumachen – Sie müssen daher sehr vorsichtig sein. Suchen Sie deswegen den Horizont immer und immer wieder mit dem Zielfernrohr ab. Das erste Geschütz liegt auf einer Anhöhe und wird von mehreren MG-Nestern bewacht. Wenn Sie sich auf den Weg zum zweiten Geschütz machen, können Sie einen Graben ausnutzen, der Sie direkt zur Rückseite des Geschützes führt.

Kurz vor Ende dieses Abschnitts stoßen Sie auf einen Bunker. Benutzen Sie unbedingt das Scharfschützengewehr, um die Bunkerbesatzung aus sicherer Entfernung auszuschalten.

Wie entkomme ich mit der gestohlenen Waffe?

Abschnitt 2:
Das Sturmgewehr

Achten Sie darauf, dass es zwei Kisten mit der gesuchten Waffe im Munitionsdepot gibt. Nehmen Sie alles mit, um mehr Munition zu haben.

Der Weg zur Funkzentrale

Abschnitt 3:
Totale Funkstille

Wenn Sie in die Stadt eingedrungen sind, biegen Sie bei der ersten Möglichkeit nach Osten ab. Schleichen Sie an der linken Wand entlang und betreten Sie das Gebäude mit dem Schild „Kartenhersteller". Im ersten Stock führt eine Tür auf einen Balkon hinaus. Von dessen Ostende aus können Sie schon etliche Gegner bei der Funkzentrale ausschalten.

Wie gehe ich bei der Bahnstation vor?

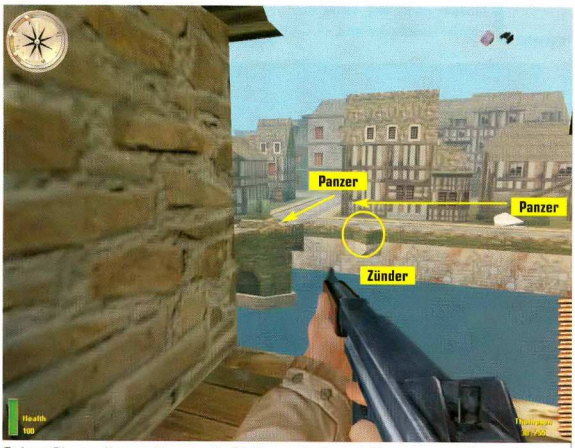
Abschnitt 4:
Der Schmerzen-Express

Sie müssen in diesem Abschnitt vor allem auf die vielen Wachtürme achten. Auf jedem Turm ist ein MG montiert. Wenn Sie zuerst die Scheinwerfer zerschießen, wird der jeweilige Schütze sofort auf Sie aufmerksam. Besser ist es, immer zuerst den Turmschützen auszuschalten.

Wie gehe ich in der Festungsanlage vor?

Abschnitt 5:
Sturm auf die Feste Schmerzen

Benutzen Sie am besten die Schnellfeuerwaffen, um in den engen Gängen mit den Gegnern fertig zu werden. Platzieren Sie zuerst die drei Sprengsätze und machen Sie sich dann auf den Weg zu dem Ventil. Nachdem Sie es gedreht haben, müssen Sie auf dem Rückweg mit dem ständigen Auftauchen neuer Gegner rechnen. Verzetteln Sie sich daher nicht in Gefechte, indem Sie an einer Stelle stehen bleiben, sondern arbeiten Sie sich ständig in Richtung Fahrstuhl weiter. Merken Sie sich in diesem Abschnitt unbedingt den Weg, da Sie im letzten Level schnell An einer der beiden Kisten finden Sie den Platz für den Sprengsatz. Halten Sie sich bei der Flucht nicht zu lange an einer Stelle auf, da ständig neue Soldaten auftauchen. Sobald Sie einige Gegner niedergestreckt haben, müssen Sie weiter Richtung Ausgang eilen. Laden Sie im Laufen nach. Je schneller Sie durch die Gänge rasen, desto weniger Gegner müssen Sie bekämpfen.

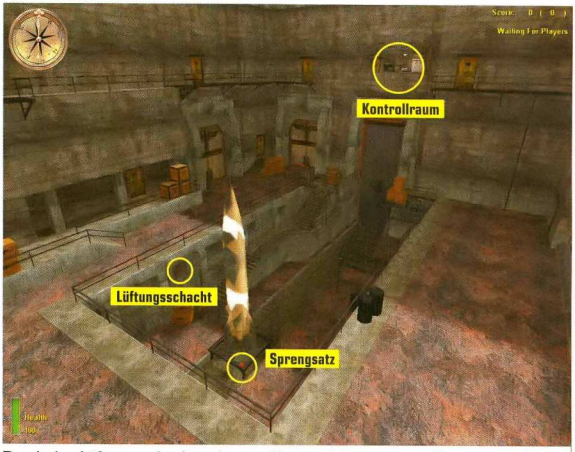


Gehen Sie an diesem Fenster in Stellung. Dort sind Sie nahe am Ziel und haben sowohl den Zünder als auch die anrückenden Panzer gut im Blick

aus der Festung fliehen müssen. Wenn Sie mit der Gasmaske unterwegs sind, sollten Sie den Karabiner einsetzen und sich sehr langsam bewegen. Die Gegner verstecken sich in der Regel hinter Säulen und in Nischen. Meistens können Sie durch das Zielfernrohr die Waffenläufe und damit die Standorte der Bösewichter erkennen.

Wie entkomme ich aus der Festung?

Nach der Explosion müssen Sie blitzschnell in Richtung Ausgang fliehen. Es gibt einige Abschnitte, die zeitlich knapp bemessen sind. Wenn Sie sich zu lange darin aufhalten, werden Sie vom Feuer und den Explosionen eingeholt. Zur Not laufen Sie in diesen Bereichen einfach an den Gegnern vorbei. Wenn Sie einen Abschnitt geschafft und etwas Ruhe haben, speichern Sie sofort ab. Bleiben Sie aber nicht zu lange stehen, da Sie sich sonst wieder endlosen Gegnerwellen stellen müssen.



Durch den Lüftungsschacht gelangen Sie am sichersten zum Sprengsatz der V2-Rakete. Den zweiten Bombenplatz finden Sie im Kontrollraum.

Mehrspieler-Tipps

Wer kann eine Bombe legen bzw. entschärfen?

Jeder Spieler kann eine Bombe anbringen oder sie entschärfen. Im Gegensatz zum Kampagnenspiel brauchen Sie aber vorher keine Bombe zu finden, da jeder Spieler nach dem Start eine im Gepäck hat. Wenn Sie am Zielobjekt sind, brauchen Sie den Sprengstoff nicht auswählen, sondern müssen einfach nur die „Benutzen-Taste" fünf Sekunden gedrückt halten. Kurz darauf erscheint eine kleine Uhr, die wieder verschwindet, wenn Sie die Bombe scharf gemacht haben. Das Entschärfen der Bombe funktioniert auf die gleiche Weise, dauert aber länger. Zehn Sekunden die „Benutzen-Taste" drücken und Sie haben es geschafft.

Kann ich meine eigenen Leute verletzen?

Das kommt darauf an, ob auf dem Server „Friendly Fire" (ff) eingeschaltet ist oder nicht.
Wenn Sie es nicht genau wissen, sollten Sie vorher Ihre Mitspieler fragen. Sie machen sich keine Freunde, wenn Sie mit Granaten um sich schmeißen und diese Ihre Kollegen treffen. Besonders im Runden-Modus ist es ärgerlich, wenn Sie bis zum nächsten Durchgang warten müssen, um wieder mitspielen zu können.

Woran erkenne ich meine Teamkameraden?

Durch die große Auswahl verschiedener Uniformen ist der Teamkollege häufig schwer vom Feind zu unterscheiden. Besonders wenn Sie auf einer niedrigen Detailstufe spielen, sehen die Uniformen identisch aus. Achten Sie deshalb auf das Zeichen über den Köpfen der Spieler. Wenn Sie aufseiten der Achsenmacht spielen, erkennen Sie Ihre Mannschaft an dem „Eisernen Kreuz". Über den Köpfen der Alliierten schwebt ein Stern.

Was soll ich tun, wenn ich verletzt bin?

Wenn Sie verletzt sind, sollten Sie sich auf die Suche nach einem Erste-Hilfe-Paket machen. Diese finden Sie an den Stellen, an denen einer Ihrer Leute oder vom anderen Team gefallen ist. Pro Kasten erhalten Sie einen Gesundheitsbonus von 50 Prozent. Nehmen Sie es aber nur dann auf, wenn Sie stark verletzt sind. Bei einem Gesundheitszustand von 90 Prozent sollten Sie die Kiste lieber für einen verletzten Kameraden liegen lassen – er wird es Ihnen danken. Achten Sie aber darauf, dass sich nicht der Gegner darüber hermacht.

Wie schütze ich mich vor Treffern?

Sie haben die Möglichkeit, sich hinter Sandsäcken oder Mauern zu verschanzen. Dahinter sind auf jeden Fall Ihre Beine und der Unterleib geschützt. Wenn Ihr Magazin leer ist, können Sie auch in die Hocke gehen und Ihre Waffe nachladen, ohne vom Gegner getroffen zu werden. Wenn sich aber keine Deckung bietet, können Sie sich auch an eine Hausecke stellen und zur Seite lehnen. Sie können zwar trotzdem getroffen werden, geben aber nur wenig Schussfläche ab. Mit der richtigen Tarnung fallen Sie außerdem weniger auf.

Soll ich bei meinen Teamkameraden bleiben?

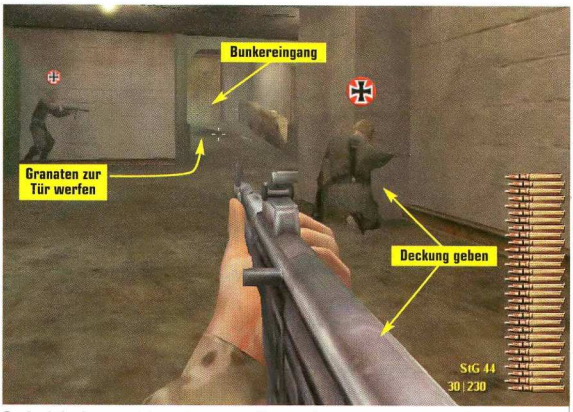
Laufen Sie nicht im engen Pulk herum. Gerade Anfänger, die die Karten noch nicht oder nur wenig kennen, neigen dazu, anderen Spielern hinterherzulaufen. Je größer die Truppe ist, desto mehr Abschüsse erzielen ein feindlicher Bazooka-Schütze oder ein Granatwerfer. Natürlich können Sie Ihrem Team folgen. Achten Sie aber darauf, dass Sie genügend Abstand zum Vordermann einhalten.

Wie trickse ich die Heckenschützen aus?

Nach einigen Spielstunden wissen Sie, wo sich die beliebten Scharfschützenpositionen befinden. Laufen Sie in



einem Zickzackkurs darauf zu. Durch das ständige Hin- und Hergelaufe kann Sie der Heckenschütze nur schwer aufs Korn nehmen. Zusätzlich sollten Sie einige Salven auf ihn abfeuern. Auch wenn Sie ihn nicht treffen, kommt er sicherlich trotzdem ganz schön ins Schwitzen. Wenn Sie aber auch noch erfolgreich sind, verreißt er sein Ziel und trifft nichts mehr. Aber auch hier gilt wieder: Trennen Sie sich von Ihren Teammitgliedern. So muss der Heckenschütze erst einige Zeit suchen, ehe er den nächsten Gegner ins Visier bekommt.



So funktioniert perfektes Teamplay. Der Bunkereingang wird von der Dreiergruppe Axis-Soldaten mit allen Mitteln verteidigt.

Wie überlebe ich als Heckenschütze?

Der größte Fehler aller virtuellen Scharfschützen besteht darin, dass sie immer an der gleichen Position hocken bleiben. Gerade bei einem Deathmatch dauert es nicht lange, bis Ihre Opfer wissen, wo Sie sich aufhalten, da die Gegner nach kurzer Zeit wieder per „Respawn" aus dem Reich der Toten erwachen. Wechseln Sie deshalb häufig die Position.

Wo sitzt der Feind?

Bei *Medal of Honor: Allied Assault* sind die Gegner auf große Distanz schwer auszumachen.
Besonders in einer dunklen Ecke sind sie vom Hintergrund kaum zu unterscheiden. Wenn Sie also beschossen werden, bleiben Sie ruhig und suchen Sie sich ein Versteck. Von dort aus können Sie dann vorsichtig die Umgebung absuchen und das verräterische Mündungsfeuer erkennen.

Waffenkunde

Welche Waffe soll ich nehmen?

Achten Sie zu Beginn einer Runde darauf, welche Waffen Ihre Teamkollegen bei sich tragen.
Wichtig ist, dass nicht alle die gleiche Waffe benutzen. Wenn zum Beispiel jeder mit einem Scharfschützengewehr oder eine Bazooka herumläuft, haben Sie gegen das gegnerische Team schlechte Karten. Am besten ist es, wenn Sie eine Mischung aus allen Waffengattungen besitzen. Nutzen Sie dafür auch die Teamchat-Funktion reichlich aus.

Wie laufe ich schneller?

Wenn Sie sich für das Scharfschützengewehr oder die Bazooka entschieden haben, werden Sie feststellen, dass Sie nur sehr langsam laufen können. Wechseln Sie bei den gelegentlichen Sprints zur Pistole oder den Granaten. Dadurch rennen Sie schneller. Besonders zu Beginn der Runde ist es wichtig, vor den Gegnern eine gute Position auf dem Spielfeld einzunehmen.

Was mache ich, wenn ich der letzte Überlebende bin?

Angenommen, Sie haben sich in einem Haus verschanzt und warten dort, bis sich die Gegner vor Ihr Visier bequemen. Prinzipiell ist das in Ordnung. Es sei denn, Sie sind der letzte Überlebende aus Ihrem Team. Denn dann kann ein solches Verhalten zu bösem Blut bei den Mitspielern sorgen. Laufen Sie stattdessen los und suchen Sie sich eine neue Waffe. Drücken Sie die Taste H, um die aktuelle Waffe wegzuwerfen, und sammeln Sie eine andere Waffe auf, mit der Sie auch auf kurze Distanz eine Chance gegen Ihre Gegner haben.

Wie setze ich Granaten am besten ein?

Wenn Sie einen Gegner hinter einer Ecke vermuten und ihm eine Granate vor die Füße werfen wollen, sollten Sie folgendermaßen vorgehen: Nehmen Sie die Granate in die Hand und halten Sie die Feuertaste gedrückt. Da die Granate nicht explodiert, solange Sie sie in der Hand behalten, brauchen Sie sich nicht zu beeilen. Jetzt müssen Sie nur kurz um die Ecke schauen oder sich zur Seite lehnen und die Feuertaste loslassen. Anschließend bringen Sie sich wieder in Sicherheit und wechseln die Waffe. Dadurch haben Sie Zeit gespart und dem Gegner kaum Zeit gegeben, auf Sie zu feuern. Nachdem Sie die Levels einigermaßen kennen gelernt haben, wissen Sie auch, wo die Gegner zu Beginn der Runde auftauchen. Wenn Sie vor den Feinden an dieser Stelle sind, können Sie schon die Granate zur Hand nehmen und warten, bis die Gegner erscheinen.

Wozu brauche ich eine Pistole?

Sie schießt langsam, hat ein kleines Magazin und taugt nur auf kurze Distanz. Aber trotzdem hat sie schon so manchem Spieler das Leben gerettet. Wenn Sie als Scharfschütze aus unmittelbarer Nähe angegriffen werden oder das Magazin Ihrer Maschinenpistole leer ist, ist die Pistole Ihre letzte Chance. Setzen Sie diese Handfeuerwaffe aber nur im äußersten Notfall ein.

Stefan Weiß/Lars Theune

Allgemeine Spieletipps

Serious Sam Second Enc.

Knallig bunt und glühende Waffenläufe: Damit Sie das Action-Spektakel in vollen Zügen genießen können, liefern wir Ihnen hilfreiche Tipps dazu.

Welche Ansicht empfiehlt sich im Spiel?

Sam hat es wirklich nicht leicht in diesem Spiel. Die Gegner treten meist in Scharen auf und materialisieren sich oftmals erst, wenn Sie einen bestimmten Abschnitt der Landschaft erreichen. Sie müssen daher immer in Bewegung bleiben und sich immer wieder in alle Richtungen umblicken. Auch wenn *Serious Sam* ein waschechter Ego-Shooter ist – wenn Sie sich die beiden Screenshots ansehen, wird eines sofort klar: Die Übersicht ist in der Third-Person-Ansicht um ein Wesentliches größer. Spielen Sie daher bevorzugt mit dieser Ansicht, um Ihre Überlebenschancen zu erhöhen.

Es stürmen zu viele Gegner auf einmal auf mich ein – was kann ich tun?

Serious Sam ist gespickt mit so genannten Script-Events, das heißt, viele Gegner tauchen erst dann auf, wenn Sie an einer bestimmten Stelle im Level angelangt sind. Wenn Sie unbesonnen durch die Gegend rennen, kann es dadurch schnell zu einer Monsterschwemme kommen. Vermeiden Sie dies, indem Sie sich immer zuerst der aktuellen Bedrohung widmen. Bewegen Sie sich lieber auf kleiner Fläche und nicht weiträumig umher. Die komfortable Quicksave-Funktion ermöglicht es Ihnen, einen Levelabschnitt erst mal „probehalber" auszutesten. Speichern Sie ab und erkunden Sie das vor Ihnen liegende Terrain, um herauszufinden, an welchen Stellen Monster erscheinen werden.

Viele der Gegner sind einfach zu schnell für mich!

Eines der wichtigsten Bewegungsmanöver, die Sie beherrschen müssen, ist der schnelle Ausfallschritt. Oftmals stürmen die Gegner geradewegs auf Sie zu. Laufen Sie rückwärts, behalten Sie Ihr Ziel im Visier – und weichen Sie im letzten Moment scharf nach links oder rechts aus. Die meisten Monster reagieren nicht schnell genug und laufen ein Stück geradeaus weiter. Wenn Sie sich jetzt blitzschnell drehen, können Sie Ihren Kontrahenten bearbeiten. Wenn Sie es mit großen Gegnern zu tun haben, können Sie sich oftmals damit behelfen, dass Sie immer im Kreis um das Monster herumrennen und dabei Dauerfeuer geben. So kriegen Sie auch Boss-Gegner im Nu klein.

Wie gehe ich mit meinen Waffen am besten um?

Das Waffenarsenal ist wirklich riesig ausgefallen – das ist aber auch bitter nötig, denn es gibt eine Vielzahl unterschiedlicher Monster. Ziehen Sie auf alle Fälle Ihren elektronischen Helfer Netrisca zurate. Dort stehen oftmals wichtige Hinweise, wie Sie die Monster am besten bekämpfen. Im nächsten Abschnitt geben wir Ihnen Tipps zu Ihrer Bewaffnung, und wie Sie die widerlichen Kreaturen am besten bekämpfen. Generell sollten Sie so früh wie möglich das Feuer auf Ihre Gegner eröffnen. Die großen Areale machen das möglich. Sobald der Zielcursor grün ist, können Sie feuern. Achten Sie einmal darauf: Oft kommt es vor, dass Sie Gegner schon ins Visier nehmen können, diese aber noch so weit entfernt sind, dass sie überhaupt nicht auf Sie reagieren.

Serious Danger

Shofield .45 w/ TMAR

Schon sehr früh im Spiel haben Sie zwei Exemplare davon, so dass Sie beidhändig feuern können. Außerdem haben Sie einen unbe-



Der Lava-Golem hinten im Tal stört sich überhaupt nicht am Dauerfeuer aus den Revolvern und gibt den Geist auf.



Sie sollten mit der Third-Person-Ansicht spielen. Das Sichtfeld ist deutlich größer und Sie erkennen Gegner besser.





Nur keine Angst. Weichen Sie den gegnerischen Geschossen aus, indem Sie im Kreis rennen, und geben Sie dem Monster mit Ihrem Raketenwerfer Saures.

grenzten Munitionsvorrat dafür. Leichtere Gegner wie Gnaar, Beheaded Firecracker, Marsh-Hopper, Beheaded Bomber und Beheaded Kamikaze lassen sich bequem damit erledigen.

Double Barrel Coach Gun und 12 Gauge Pump Action Shotgun

Kein Shooter ohne Schrotgewehr! Die Waffe ist sehr effizient, wenn sie aus kurzer Distanz auf den Gegner gefeuert werden. Kleer Skeletons und Zorgs können damit schnell aus dem Weg geräumt werden. Wenn Sie ein Serious-Damage-Upgrade besitzen, können Sie mit den Schrotwaffen auch hervorragend große Monster der Marken Arachnoid, Zumb'Ul, Bio-Mechanoid und Aludan Reptiloid schnell das Zeitliche segnen lassen.

Rocket Launcher, Grenade Launcher, Minigun, SBC Cannon

Die richtig schweren Geschütze werden im Laufe des Spiels immer wichtiger. Verschwenden Sie auf keinen Fall deren Munition gegen schwache Gegner. Setzen Sie diese Waffen möglichst schon aus großer Entfernung gegen Monster des Typs Reptiloid Demon, Werebull, Bio-Mechanoid, Zumb'Ul und Aludan Reptiloid ein. Eine Besonderheit stellt der Grenade Launcher dar – mit ihm können Sie einen regelrechten Granatenteppich legen. Dies ist vor allem dann nützlich, wenn Sie es mit großen Monsterherden zu tun bekommen. Bei der Minigun sollten Sie bedenken, dass sie eine kurze Anlaufzeit benötigt, bis sie richtig auf Touren kommt.

Flammenwerfer

In engen Gängen ist diese Waffe von Vorteil. Sie können damit schnell viele Gegner in Brand setzen. Solange die Flammen züngeln, fügen sie den Monstern Schaden zu. Leider geht beim Einsatz des Feuerspuckers schnell die Orientierung verloren und man erkennt vor lauter Flammenwänden keine Gegner mehr.

RAPTOR 16 mm Sniper

Viele der größeren Monster gehen schon bei einem gut gezielten Schuss aus dieser Waffe in die Knie. Dies funktioniert allerdings nur im Scharfschützenmodus. Die Wirkung ist allerdings unterschiedlich – für einen Zumb'Ul reicht ein Treffer, bei einem Reptiloid Demon benötigen Sie schon drei Treffer, für einen ausgewachsenen Bio-Mechanoiden vier. Machen Sie sich vor allem die hervorragende Zoomfunktion zunutze, um schon aus großer Entfernung Gegner auszuschalten, die noch nicht auf Sie aufmerksam geworden sind. Auch geflügelte Gegner wie Harpien sollten ganz oben auf Ihrer Zielliste für diese Waffe stehen.

Wo finde ich all die Secrets?

Laufen Sie jedes Seitental und jeden Gang ab. Neben roten Telefonzellen zählen auch Ausrüstungsgegenstände als Secret. Schauen Sie sich immer gut um – hinter Gebäuden, auf Vorsprüngen und Mauern wartet so manch geheimer Gegenstand auf seine Entdeckung.

Stefan Weiß



Sam heizt der Skeleton-Herde ordentlich ein. Nach kurzer Zeit bleiben nur noch dampfende Knochen zurück.



In der normalen Ansicht sind die Harpien (1) kaum zu erkennen – da muss das Snipergewehr zum Einsatz kommen.



Erste Hilfe

Starlancer

Halten Sie im Hauptmenü die STRG-Taste gedrückt und geben Sie das Wort „Potatoe“ ein. Nun erscheint oben links im Bild „M1“ (Mission 1). Jetzt können Sie mit den Zahlentasten die gewünschte Mission wählen. Nachdem Sie eine ausgesucht haben, drücken Sie einfach die Tasten STRG und ENTER und halten diese gedrückt, bis Sie in der Schiffsauswahl angelangt sind. Alternativ können Sie auch SHIFT und eine der folgenden F-Tasten drücken, um ein Schiff direkt auszuwählen:

F1	Predator	**F7**	Tempest
F2	Naginata	**F8**	Patriot
F3	Grendel	**F9**	Wolverine
F4	Crusader	**F10**	Reaper
F5	Coyote	**F11**	Shroud
F6	Mirage IV	**F12**	Phoenix

Um in der 24. Mission Steiner zu retten, müssen Sie sofort nach Abschuss der Rakete zu der Stelle fliegen, an der Petrov erscheint, und dabei den Gegner auf dem Weg zur Rettungskapsel stoppen. Für die letzte Mission eignet sich der Tarnkappenbomber Shroud vorzüglich. Sobald die feindliche Ionenkanone den Bomber anvisiert, schalten Sie die Tarnung ein und bomben einfach weiter.

Redaktion

Star Trek: Armada 2

Drücken Sie während des Spiels ENTER und geben Sie einen der folgenden Cheats ein, die Sie anschließend mit ENTER bestätigen müssen.

Avoidance	Einheiten schneller produzieren
Imouttastepwithreality	Koordinaten des Gamma-Quadranten eingeben
Kobayashimaru_lost	Missionsabbruch
Nomoreships	Forschungsschiffe des Gegners werden verbannt
Showmethemoney	Zusätzliche Credits
Youstopmecold	Schnellere Schiffsproduktion

Redaktion

Serious Sam: The Second Encounter

Drücken Sie während des Spiels „^“ und geben Sie folgende Cheats ein:

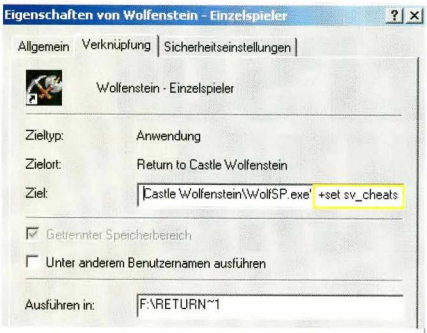
Please god	God-Modus
Please giveall	Alle Gegenstände
Please killall	Alle Feinde auf dem Bildschirm eliminieren
Please open	Alle Türen öffnen
Please fly	Flug-Modus
Please ghost	Durch Wände gehen
Please invisible	Unsichtbarkeit (hört auf, wenn Sie jemanden angreifen)
Please tellall	Im Netricsa werden alle Infos verfügbar
/cht_bRefresh=1	Energie auffüllen
saveScreenShot()	Screenshot erstellen (TGA)

Wenn Sie das Spiel auf dem „Serious“-Schwierigkeitsgrad durchgespielt haben, wird der „Mental“-Schwierigkeitsgrad freigeschaltet.

Redaktion



Die Cheats müssen Sie während des laufenden Spiels in die Konsole eingeben.



Mit einem Rechtsklick auf die Desktopverknüpfung gelangen Sie zu den Eigenschaften.

Return to Castle Wolfenstein (dt.)

Rechtsklicken Sie auf die Desktopverknüpfung von *Return to Castle Wolfenstein* und fügen Sie in der Zeile Ziel die Parameter „+set sv_cheats" ein.

/give armor	Rüstung
/give health	Gesundheit auf 100
/give stamina	Stamina
/nofatigue	Unlimitierte Stamina
/kill	Selbstmord
/spdevmap mapname	Lässt Sie zu einer beliebigen Karte springen (Sie müssen sich dann mittels der Cheats Waffen herbeizaubern, da Sie dort gänzlich ohne Ausrüstung ankommen.)

Folgende Maps stehen zur Verfügung:

escape1	rocket	rocket
escape2	dam	baseout
tram	chateau	assault
village1	dark	factory
village2	dig	trainyard
crypt1	castle	norway
crypt2	end	xlabs
church	beach	wine
boss1	village	wine2
forest	boss2	wine3

Redaktion

Frank Herbert's Dune

1. Erledigen Sie Kynes in Mission 2 keinesfalls, denn sonst erscheint die „Game Over"-Meldung. Spüren Sie die Kanonen auf, um sie zu deaktivieren.

2. In Mission 3 sollen Sie die grünen und blauen Codes innerhalb des Förderbandes finden. Suchen Sie zuerst die beiden Magnetpässe, bevor Sie die blaue Zone betreten. Um an dem stationären Laserstrahl vorbeizukommen, lehnen Sie sich gegen die Mauer und rollen darunter durch.

Redaktion

RTL Skispringen 2002

Da Sie in der Qualifikation lediglich unter die ersten 50 kommen müssen, ist es völlig unnötig, ein hohes Risiko einzugehen. Beachten Sie, dass der Schatten des Springers eine gute Orientierung bei der Landung darstellt. Haben Sie Probleme, den Springer beim Anlauf und in der Luft stabil zu halten, verringern Sie unter Windows die Mausempfindlichkeit. Achten Sie auf den richtigen Wind, ideal ist ein von vorne kommender Aufwind. Sparen Sie Geld für bessere Ausrüstung. Wenn Ihnen das Wachsen zu Beginn zu schwierig ist, beschränken Sie sich auf das richtige Verhältnis zwischen Pulverschnee- und Grobschnee-Wachs.

Redaktion

Metal Gear Solid

Sobald Sie das Spiel mit dem Kommandozeilen-Parameter „- cheatenable" starten, können Sie im Spiel folgende Cheats einsetzen:

F2	Unverwundbarkeit
F4	Unbegrenzt Munition
F5	Normal-Modus
F6	Beobachter-Modus
F7	Level-Neustart
F8 - F12	Verschiedene Texturen

1. Wenn Sie das Spiel durchspielen, ohne sich auf die Folter von Ocelot einzulassen, bekommen Sie einen gespeicherten Spielstand, in dem Sie über unendlich Munition verfügen. Lassen Sie sich auf die Folter ein, bekommen Sie einen Spielstand, in dem Sie unsichtbar sind. Wenn Sie das Spiel nach beiden Möglichkeiten durchspielen und dann ohne unendliche Munition und ohne Unsichtbarkeit zu dem Ninja gehen, bekommen Sie neue Kostüme und ein Bonus-Musikstück.

2. Beim Kampf gegen den Psycho Mantis sollten Sie die Taste zum Umsehen benutzen, da Sie so erkennen, von wo genau Sie als Nächstes angegriffen werden.

Redaktion

Startopia

1. Ein Energiekollektor kann bis zu 100.000 Energieeinheiten speichern. Einen zweiten benötigen Sie also erst, wenn Sie die 100.000 Einheiten überschreiten.

2. Lassen Sie Bomben nicht einfach in unbewohnten Sektoren explodieren. Wenn Sie die Bomben in den Recycler beamen, erhalten Sie dafür Energieeinheiten!

3. Gefängnisse erweisen sich als äußerst rentabel: Für jeden Kriminellen, den Sie resozialisieren, bekommen Sie 1.000 Energieeinheiten.

4. Wenn Sie eine Fabrik besitzen, sollten Sie Konstruktionspläne selbst produzieren, statt die fertigen Gebäude beim Händler zu kaufen. Das ist wesentlich billiger.

5. Bevor Sie einen feindlichen Sektor angreifen, sollten Sie am Rand des Sektors Sicherheitssäulen aufstellen. So werden Sie im

Fall eines Fehlschlags nicht dem Erdboden gleichgemacht. Außerdem ist ein Energie-Booster ratsam, denn je weiter die Kämpfer von der nächsten Energiequelle entfernt sind, desto schwächer werden ihre Waffen.

6. Überlassen Sie die Polizei-Scuzzer im Kampf nicht einfach ihrem Schicksal. Beamen Sie die Scuzzer, kurz bevor sie zerstört werden, in den Puffer. Von dort geht es direkt zu einer Ladestation. Der beschädigte Scuzzer wird repariert und kann danach wieder eingesetzt werden.

7. Sicherheitssäulen bewahren Sie vor Spionen und Riesenkakerlaken. Stellen Sie zwischen vier und sechs dieser Säulen um jede Schleuse und vereinzelt auf der ganzen Station auf. Dann haben feindliche Agenten und Monster keine Chance mehr, Schaden anzurichten.

Daniel Rahier

Cultures: Die Entdeckung Vinlands

Die folgenden Cheats funktionieren teilweise nur im Einzelspieler-Modus. Sie müssen während des Spiels einfach das Hauptmenü öffnen und die Maustaste drücken, um das Fenster zu aktivieren. Dann erst geben Sie folgende Codes ein; bei Erfolg werden diese durch ein akustisches Signal bestätigt.

Funexploration	Zeigt die gesamte Karte
Funspeedup	Spiel läuft fünfmal so schnell ab
Funfrieda	Größere Tooltips
Funfillup	Füllt alle Lager um je 5 Einheiten pro Ware
Funmaverick	Verbesserte KI
funpicture12	Speichert gesamte Karte in einer Größe von 12 % im Spielverzeichnis
funpicture25	Speichert gesamte Karte in einer Größe von 25 % im Spielverzeichnis
funpicture100	Speichert gesamte Karte in einer Größe von 100 % im Spielverzeichnis
funheadsup	Lange Köpfe für Wikinger
funheadsdown	Lässt alle Cultures-Bewohner schrumpfen
funheadson	Köpfe auf Normalgröße

1. Tippt man in der Kampagnen-Auswahl ODIN ein, wird der zweite Level anwählbar.

2. Wenn Sie nach Spielbeginn im Hauptmenü mehrmals auf das Herz mit dem Pfeil klicken, erhalten Sie einen geheimen Level.

3. Wenn Sie im Hauptmenü auf den Pilz im Vordergrund drücken, erscheint ein Frosch.

4. Klicken Sie mehrmals auf die Blume am rechten Bildschirmrand, taucht ein Schwarm Bienen auf.

5. Wenn Sie die richtige Stelle des Astes auf der linken Seite anklicken, erscheint am rechten Ast ein Moorhuhn.

6. Am Anfang einer Mission lassen Sie am besten die Frauen die Karte erkunden.

7. Um ein feindliches Dorf zu erobern, sollten Sie zuerst die Verteidigungstürme zerstören. Danach positionieren Sie die Bogenschützen in sicherer Entfernung und versuchen, möglichst viele Zivilisten zu erledigen, da diese der Armee des Feindes zur Unterstützung eilen. Wenn der Gegner seine Türme neu aufbauen will, können Sie diese mit einem Schlag oder Schuss wieder zerstören.

8. Sie sollten sich immer um Nahrung kümmern. Fleisch, Fisch und Obst können die Bewohner ohne Weiterverarbeitung essen. Sie sollten die Bürger mehrere Berufe erlernen lassen, um sie flexibler einsetzen zu können.

Redaktion

Autobahn Raser 3

Stellen Sie in der Datei GAME.INI den Wert unter dem Eintrag „CollisionOff" auf 1, um alle Zusammenstöße auszuschalten. Wenn Sie hingegen in der Datei GAME.INI den Wert unter dem Eintrag „Invulnerable" auf 1 stellen, wird Ihr Auto unverwundbar. In der Datei GARAGE.INI können Sie zudem die Preise der Fahrzeuge verändern. In der Datei BEHAVIOR.INI editieren Sie die Stärke der Polizei.

Redaktion

Operation Flashpoint: Red Hammer

In der zweiten Mission „Occupation" können Sie mit wenig Aufwand mehr Spaß haben: Am Startpunkt in Tyrone befindet sich ein abgestellter BMP2 mit knapper, aber ausreichender Munition. Wenn Sie sich gleich zu Beginn der Mission hineinsetzen, befielt der Sergeant dem Rest der Truppe, ebenfalls einzusteigen. Nehmen Sie den Platz des Kommandanten ein, um einen besseren Überblick über die Munitionsreserven zu haben. Den BMP2 können Sie aber auch noch später einnehmen, wenn Ihnen in Meaux das Kommando übertragen wird. Den T55 am Flughafen schalten Sie mit der AT3 aus. Bevor Sie ganz ohne Anti-Infanterie-Munition (HEAT und MG) auskommen müssen, sollten Sie die Versammlung in Saint Phillippe angreifen. Danach erhalten Sie neue Soldaten zur Verstärkung.

Árpád Geréd



Bevor Sie ein Ziel angreifen, sehen Sie sich nach einer höher gelegenen Position um. Von dort können Sie ein größeres Areal überblicken und Angriffe besser koordinieren.

Pool of Radiance 2

Charaktererstellung

1. Wenn Sie bei *Pool of Radiance 2* eigene Charaktere erstellen möchten, sollten Sie beachten, dass Ihnen weniger Punkte zur Verfügung stehen als bei den vorgefertigten Figuren. Anfänger sollten deshalb lieber auf die im Spiel enthaltenen Charaktere zurückgreifen.

2. Empfehlungen für eigene Charaktere: Erschaffen Sie sich einen Zwerg und maximieren Sie die Attribute ST (Stärke) und KO (Kondition). Wenn Sie diesen Kämpfer im Lauf des Spiels zum Barbaren weiterentwickeln, verringern Sie dessen Trägheit.

3. Sehr hilfreich ist die Erschaffung eines zweiten Kämpfers, den Sie zusätzlich zum Schurken ausbilden sollten. Hierbei reicht ein Schurken-Level von 5. Spendieren Sie diesem Mischcharakter bei der Erschaffung viele Punkte in ST und KO. Später sollten Sie vorwiegend GE (Geschicklichkeit) verbessern. Ein reinrassiger Schurke ist reichlich überflüssig im Spiel – seine Kampfeigenschaften sind einfach zu niedrig.

4. Verzichten Sie auf keinen Fall auf einen Kleriker – seine Fähigkeit, Untote zu vertreiben, ist enorm wichtig, da ein Großteil der Gegner zu dieser Monsterklasse zählt.

5. Als vierten Charakter sollten Sie einen Paladin auswählen. Seine Schnelligkeit und Magieresistenz kommen Ihnen sehr zugute.

Redaktion

Rollercoaster Tycoon

1. Gehen Sie zum Finanzmenü und drücken Sie „F", dann ENTER und „M". So bekommen Sie 5.000 Dollar gutgeschrieben. Dies funktioniert allerdings nur einmal pro Monat.

2. Alle Szenarien, Fahrgeschäfte und unendliche Geldquellen erhalten Sie auf folgende Weise: Halten Sie im Hauptmenü SHIFT gedrückt und tippen Sie dann „rct2" (ohne die Anführungsstriche), dann Enter. Sie hören applaudierendes Publikum.

3. Auf alle Fahrgeschäfte können Sie zugreifen, wenn Sie ALT+Z drücken, alle Shops hingegen mit STRG+Z.

4. Geldmangel? Schließen Sie den Park für ein Jahr. Dies muss vor März des zweiten Jahres geschehen. Anschließend kommt ein Mann in einem blauen Anzug und gibt Ihnen eine kleine Finanzspritze in Höhe von einer Million Dollar.

5. Um die Popularität eines Fahrgeschäftes anzuheizen, entfernen Sie ein Segment und setzen genau das Gleiche wieder ein. Die Besucher denken nun, Sie hätten die Bahn verbessert.

Redaktion

Fußballmanager 2002

Ein Bug sorgt beim *Fußballmanager 2002* für reichlich Geld in der Kasse: Wenn Sie im Editor das Stadion ausbauen, sollten Sie alle Werte auf 50.000 setzen, aber die Sitzplätze wieder auf 0. Danach können im Stadion 800.000 Fans Platz nehmen und Sie bekommen bei jedem Heimspiel vor vollem Haus 50 Millionen Euro gutgeschrieben.

Redaktion

Gothic

Sie müssen den Brief an die Feuermagier abgeben, doch Thorus lässt Sie nicht in die Burg des Alten Lagers? Kein Problem! Marschieren Sie geradewegs in die Burg. Sobald Sie von den beiden Wachen aufgehalten werden, ziehen Sie Ihre Waffe und rennen los. Wenn Sie an den Wachen vorbei sind, stecken Sie das Schwert wieder weg. Die Wachen belästigen Sie nun nicht mehr. Das funktioniert auch in ähnlichen Situationen.

Sascha Hopstein

Aktivieren des Cheat-Modus

Wenn Sie in *Gothic* mogeln möchten, aktivieren Sie zunächst den Cheat-Modus in der Datei \system\gothic.ini. Nehmen Sie folgende Änderungen vor:

Eintrag:
testmode=0
Ändern in:
testmode=1
Ergebnis: Cheat-Modus aktivieren

Wenn Sie das erledigt haben, können Sie mit den Tasten S oder B den Statusbildschirm aufrufen. Dort geben Sie MARVIN ein, um den Mogelmodus zu aktivieren.

Cheats für die Konsole

Drücken Sie F2, um die Konsole zu öffnen. Dort können Sie folgende Cheats eingeben:

cheat god	Unverwundbarkeit
cheat full	Spieler heilen
kill	Anvisiertes (aktives) Lebewesen töten
goto waypoint, goto vob	Zum nächsten Wegpunkt oder Ort beamen
insert [item]	Gegenstand oder Lebewesen erschaffen

Geben Sie zuerst „insert" ein und danach den gewünschten Gegenstand/Lebewesen (zum Beispiel insert torlofs_axt)

Waffen	torlofs_axt, lees_axt, silax_axt, artos_schwert, ulumulu, innos_zorn, whistlers_schwert, thorus_schwert, scars_schwert, diegos_bogen, roter_wind
Gegenstände	dmb_armor_m, urizielrune
Lebewesen	icegolem, udshadam_rockefeller, freemineorc, meatbug

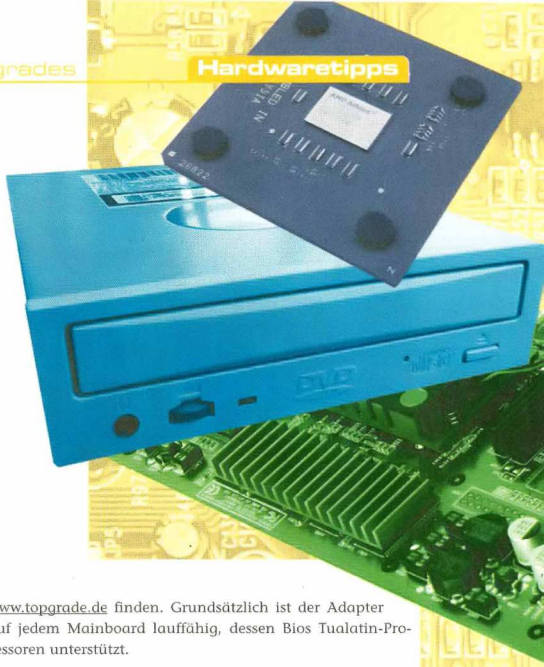
Redaktion



Befinden Sie sich im Statusbildschirm, können Sie einige witzige Effekte hervorrufen. Hier wurde Ihr Held geschrumpft.

Thema Technik

Ob Prozessor, Grafikkarte oder Festplatte: Wenn Sie Ihren Spiele-PC selbst aufrüsten, gilt es, einige Hürden zu meistern. Diese Rubrik hilft Ihnen.



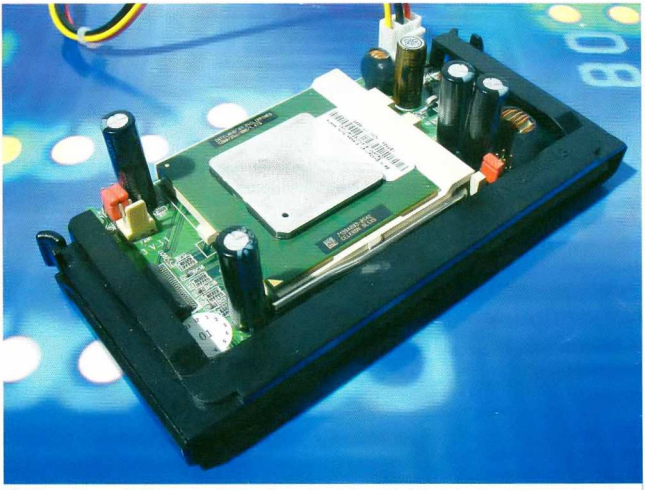
Der Zahn der Zeit nagt auch an unseren liebsten Freunden, den PCs. Bereits nach einem Jahr ist der teure High-End-Rechner keine Attraktion mehr. Aber einfach aufrüsten ist nicht immer möglich. Oft gibt es für das vorhandene Mainboard keine adäquaten Prozessoren mehr. Aufgeben brauchen Sie aber nicht, denn ein Adapter hilft.

Tipp #1: Vorbereitung

Ein Upgrade-Modul ist interessant für ältere Slot1-Boards, die inkompatibel zu Celeron-, Pentium-III- und Pentium-III-S-Prozessoren mit dem Tualatin-Kern sind. Ein Tualatin-Prozessor funktioniert nur auf den neueren Mainboards mit einem i815(P)-Chipsatz im B-Stepping oder mit denen der ApolloPro-T-Reihe. Das Topgrade-Upgrade-Modul verfügt über eine eigene Strom- und Spannungsversorgung. Dadurch wird gewährleistet, dass auf älteren Hauptplatinen im FC-PGA2-Format alle neueren Tualatin-Prozessoren laufen. Dieses Modul können Sie einzeln, bestückt mit einem Celeron Tualatin 1.200 oder mit einem Celeron Coppermine 1.000 kaufen. Bei unseren Tests konnten wir auch problemlos einen Pentium III 933 einbauen. Daraus lässt sich schlussfolgern, dass auch diese CPU-Typen kompatibel sind. Bevor Sie aber die Bestellung aufgeben, sollten Sie wirklich sichergehen, dass dieser Adapter auch mit Ihrem Mainboard kompatibel ist (siehe Tabelle „Kompatibilität"). Außerdem gibt es eine stetig aktualisierte Liste, die Sie im Internet auf www.topgrade.de finden. Grundsätzlich ist der Adapter auf jedem Mainboard lauffähig, dessen Bios Tualatin-Prozessoren unterstützt.

Tipp #2: Ursprungsleistung testen

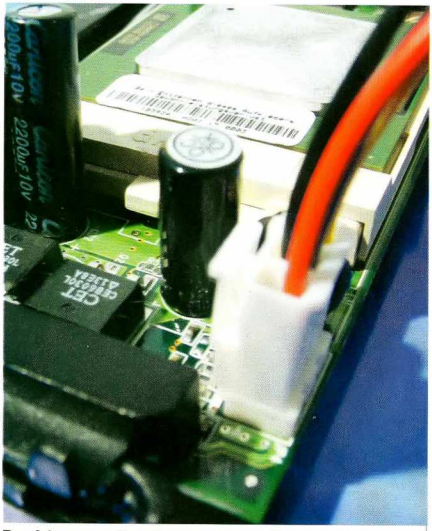
In unserem Ursprungsrechner arbeitete auf dem Asus P3B-F mit Intel-440BX-Chipsatz ein Intel Pentium III 750 (7,5 x 100) mit 256 MB PC133 RAM. Als Grafikkarte verwendeten wir eine GeForce2 Pro mit dem neuesten Detonator 23.11. Um zu ermitteln, welche Performance-Steigerung ein Upgrade bringt, haben wir unseren Rechner ausgiebig getestet. Die erreichten Leistungen waren akzeptabel, aber in Anbetracht der bevorstehenden Spiele werden wohl viele Besitzer solcher Systeme über eine Aufrüstung nachdenken müssen. Deshalb bestellten wir bei Topgrade den Turbobooster für Slot1. Dieses Paket besteht aus einem Slot1 VRM CPU Adapter Rev7.3 und einem Celeron Tualatin 1200.



Die Firma Topgrade bietet eine üppige Auswahl an Upgrade-Möglichkeiten für Slot1-Boards.

Tipp #3: Montage des Adapters

Wie immer bei Arbeiten am PC müssen die Stromzufuhr gestoppt und alle Kabel aus Ihrem Rechner entfernt werden. Damit sind alle Komponenten besser erreichbar. Um die alte CPU aus dem System zu entfernen, müssen die Halteklammern gelöst werden. Drücken Sie die Arretierungsstifte am Retention-Modul und entnehmen Sie den Prozessor. Anschließend setzen Sie das neue Modul vorsichtig ein. Das Upgrade-Modul ist mit einer eigenen Spannungsversorgung ausgestattet, die nun direkt mit dem Netzteil verbunden werden muss. Schließen Sie dann alle



Der Adapter verfügt über eine eigene Spannungversorgung.

vorher entfernten Kabel wieder an und starten Sie den Rechner. Der erste Boot-Vorgang führt Sie bei einigen Boards direkt ins BIOS. In der Regel werden aber Spannung und Bustakt automatisch erkannt. Das Modul besitzt eine Autodetect-Funktion, die keine weiteren Einstellungen erfordert. Speichern Sie im BIOS die vorgeschlagenen Einstellungen und starten Sie den PC neu. Wenn das BIOS Probleme bei der richtigen Erkennung der CPU hat, muss mit dem alten Prozessor ein BIOS-Update durchgeführt werden. Lassen Sie sich nicht durch eventuelle Fehlermeldungen bezüglich der CPU-Spannung beim Boot-Vorgang verunsichern. Das Upgrade-Modul übernimmt diese und dadurch kann es passieren, dass im BIOS ein falscher Wert angezeigt wird.

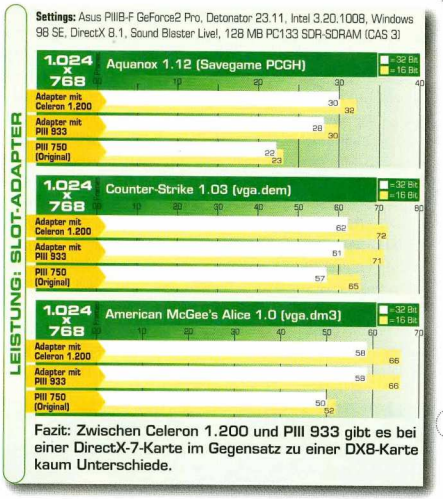
Tipp #4: Benchmarken des Upgrade-Moduls

Alles läuft. Der neue Prozessor liefert deutlich mehr Leistung. So war *Aquanox* erst jetzt mit der GeForce2 Pro in höheren Auflösungen und 32 Bit richtig spielbar. Der Celeron brachte rund 42 Prozent mehr Frames, der Pentium legte um 33 Prozent zu. Die Werte bei *American McGee's Alice* und *Counter-Strike* sind zwar schon vor dem Upgrade gut gewesen, doch für einen echten Zocker ist das Erreichte nie das Erreichbare. Der Celeron war 9 bis 31 Prozent schneller, dicht gefolgt vom Pentium mit einem Zuwachs von 8 bis 29 Prozent. Werfen wir einen Blick auf diese Ergebnisse, kann jedem, der einen betagten Rechner besitzt, zur Anschaffung dieses Upgrade-Moduls geraten werden. Etwas anders verhält es sich aber bei der CPU-Wahl. Mehr als 7 Prozent Leistungssteigerung sollten Sie bei einem Umstieg von 933 auf 1.2 MHz nicht erwarten. Daher ist die Modul-Anschaffung nur bei CPUs unter 700 MHz empfehlenswert. Dabei müssen Sie bedenken, dass nur das Modul bereits 75 Euro kostet. Für 50 weitere Euro bekommen Sie bereits ein Tualatin-kompatibles Mainboard. Beim Wechsel von einem Board mit VIA-Apollo-Pro-133-Chipsatz auf eine 815E(P)-Platine gibt's außerdem bis zu 15 Prozent mehr Performance, weil das Speicher-Interface des 815-Chipsatzes wesentlich schneller arbeitet. Das Adapter-Set ist also nur die Notlösung für den kleinen Geldbeutel. Langfristig werden Sie um eine komplette Aufrüstung nicht mehr herumkommen.

Tipp #5: Overclocking

Natürlich wollten wir wissen, wie gut sich das Upgrade übertakten lässt. Als Basis nahmen wir den erwähnten Adapter und einen Pentium III 933. Unser Tatendrang wurde aber unverhofft gestoppt, da sich nur zwei Einstellungen als stabil genug erwiesen, einmal 3DMark2001 zu durchlaufen. Dies waren die Kombinationen 7,5 x 133 = 1.000 und 7,0 x 140 = 981 MHz. Ein möglicher Grund für die ernüchternden Ergebnisse könnte die zu schwache Spannungsversorgung für die CPU sein. Da das Modul aber keine manuelle Veränderung erlaubt, sind weitere Eingriffe riskant und nicht ratsam. Auf der Webseite www.hardoverclock.de finden Sie Hinweise, wie man die CPU-Spannung erhöhen kann. Wir warnen allerdings vor dem Versuch.

Sascha Pilling



Fazit: Zwischen Celeron 1.200 und PIII 933 gibt es bei einer DirectX-7-Karte im Gegensatz zu einer DX8-Karte kaum Unterschiede.

Kompatibilität

Kompatibilitätsliste für Topgrade Slot1-Upgradekits mit „Tualatin"-Prozessor:

Kompatible Systeme:

- Abit BE6II, BF6, BH6, BX6 (2.0), Abit VA6
- Asus P2B-DS, P3B-F, P3133, P3V4X
- Gigabyte GA 6VA, GA 686BXD
- MSI BX+, MSI BX Master, MSI 6163
- Tyan S1854

Nicht kompatible Systeme:

- Abit BE6 (BIOS), geht aber mit 1-GHz-Coppermine-Upgrade
- Asus-P2B-Serie (nur Coppermine-Upgrade, kein BIOS verfügbar)
- FIC KA11 (nur Coppermine-Upgrade, kein BIOS verfügbar)
- Gigabyte GA-6BXC (nur Coppermine-Upgrade, kein BIOS verfügbar)
- Supermicro P6DBS (nur Coppermine-Upgrade, kein BIOS verfügbar)

ASUS V8200 T Series

GeForce 3 Ti 200 500



-beschleunigt 3D-Anwendungen mit NVIDIA GeForce3 Ti 500/200
-optimiert für DirectX 8.1® und OpenGL 1.3®
-SmartDoctor: schützt Ihr wertvolles System vor Schäden
-VideoSecurity: verwenden Sie Ihre private Videoüberwachung
-Video-Eingang unterstützt Echtzeit-Videocapturing in 700x480, hochwertige Videokomprimierung und Videobearbeitung
-hochwertiger TV-Ausgang für die Bildwiedergabe am Fernsehgerät
-3D-Brille ermöglicht räumliche Betrachtung von Spielen, Bildern und Videos
-hochwertige Software im Bundle: INTERVIDEO® WINCODER WINPRODUCER, CyberLink VideoLive Mail (Trial) und die 3D-Spiele Sacrifice & Messiah & Star Trek New Worlds

ASUS®

www.asuscom.de

CeBIT HANNOVER 3/13–3/20 2002
System Hall 20, Stand B18
Communication Hall 13, Stand B10/2
Visit ASUS Online Showroom at: http://event.asus.com.tw

GeForce TITANIUM Serie

V8200T5 / Deluxe
- GF3 Ti 500, 64MB DDR, VGA-Out, Video-In, TV-Out, 3D-Brille

V8200T5 / Pure
- GF3 Ti 500, 64MB DDR, VGA-Out

V8200T2 / Deluxe
- GF3 Ti 200, 64MB DDR, VGA-Out, Video-In, TV-Out, 3D-Brille

V8200T2 / Pure
- GF3 Ti 200, 64MB DDR, VGA-Out

V7700TIVX / Deluxe
- GF2 TiVX, 64MB DDR, VGA-Out, Video-In, TV-OUt, 3D-Brille

V7700TIVX / Pure
- GF2 TiVX, 64MB DDR, VGA-Out

Ich mein' ja nur



Leise muss er sein, mein Heim-PC

MP3 und DVD – zwei Gründe, die meinem Heim-PC neben Spielen die Lebensberechtigung erteilen. Da mein Rechner ursprünglich aber nicht auf leisen Betrieb optimiert war, hab ich nun ein Problem: Das Fiepen und Summen der vielen eifrigen PC-Lüfterlis versäuert mir den Genuss am Spiel, der Musik und meiner DVD-Sammlung. Wozu habe ich denn einen TV-Ausgang an meiner Grafikkarte, wenn ich ihn für DVD-Filme nicht benutzen kann, weil der PC zu viel Lärm macht? Warum spiele ich Medal of Honor: Allied Assault, wenn ich mir bei den ruhigen Passagen vorkomme, als stünde ich im Serverraum meines Internet-Providers? Das nervt! Zuerst habe ich einen kleinen Spannungsregler für den Prozessorlüfter meines Athlon 1.400 eingebaut. Der regelt die Leistung des CPU-Lüfters etwas herab, so dass dieser nicht auf Volllast arbeitet. Das ist okay für mich, dann übertakte ich das Gerät eben nicht mehr so krass. Dann kamen noch Geräuschdämmplatten auf die Innenseite des PCs. So weit, so gut. Vielleicht kommt demnächst noch ein ultraleises Netzteil dazu und mein Schallschutz-PC ist nahezu perfekt.

Bernd Holtmann

Außerdem

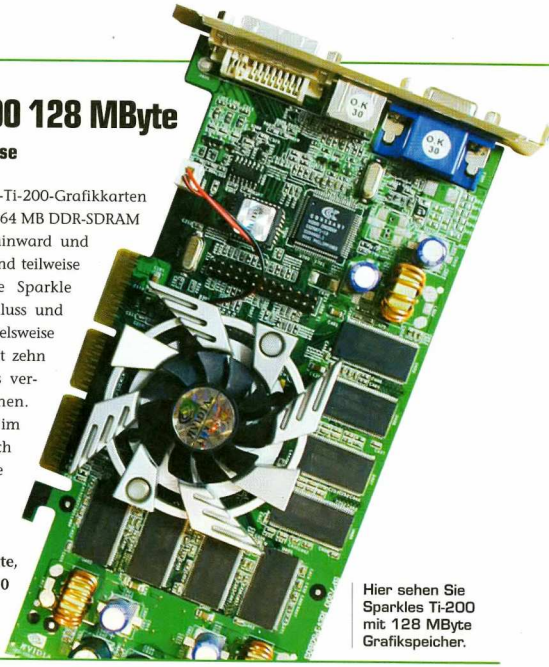
Mad Onion bringt eine zweite Ausgabe seines Benchmarkprogramms 3DMark2001 heraus. Es unterstützt **DirectX 8, Pixel Shader nach dem 1.4-Standard** und ist für Athlon-XP- und Pentium-4-Chips sowie für Kyro-II-Grafikchips optimiert. Mehr Infos finden Sie auf der Webseite www.madonion.com. **/// Matrox und Creative** sind **nicht auf der CeBIT 2002** vertreten. Während Creative damit schon das zweite Jahr fehlt, kommt die Absage von Matrox überraschend. Die CeBIT findet vom 13. bis zum 20. März in Hannover statt. **///** Noch im zweiten Quartal 2002 kommt ein neuer Grafikchip auf den Markt. **Der Kyro III mit dem Codenamen „STG5500"** soll DirectX 8 unterstützen und zur CeBIT 2002 gezeigt werden. Der Einsatz von DDR-Speicher ist bei dem neuen Grafikchip zu erwarten.

GeForce3 Ti-200 128 MByte

Grafikkarten **Speicherriese**

Die ersten GeForce3-Ti-200-Grafikkarten mit 128 statt der üblichen 64 MB DDR-SDRAM werden von Leadtek, Gainward und Sparkle hergestellt und sind teilweise bereits im Handel. Die Sparkle SP7200T2 mit DVI-Anschluss und TV-Ausgang kostet beispielsweise rund 270 Euro und damit zehn bis 20 Prozent mehr als vergleichbare 64-MB-Platinen. Ob der Leistungszuwachs im gleichen Prozentbereich liegt, ist zu bezweifeln: Die 128-MB-Boards sind mit langsamerem Speicher ausgestattet.

Info: Alternate, 06403-905010 (www.alternate.de)



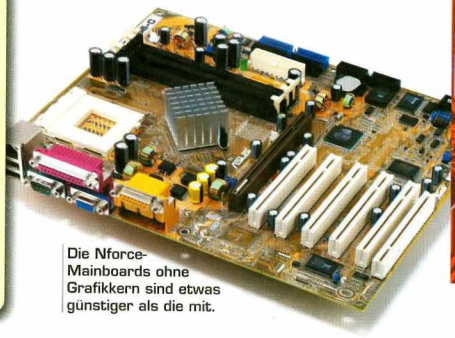
Hier sehen Sie Sparkles Ti-200 mit 128 MByte Grafikspeicher.

Nforce415/415-D

Mainboards **Auch ohne integrierte Grafik**

Der Mainboard-Chipsatz Nforce hat bereits zur Einführung durch seinen integrierten GeForce2-Grafikchip für Furore gesorgt. Jetzt fertigt Nvidia (www.nvidia.com) gleich zwei Varianten ohne diese Komponente. Nforce415 unterstützt zwei Ultra-ATA/100-Kanäle, sechs USB-1.1-Ports, einen PCI-Controller, AC97-Sound und besitzt eine integrierte 10/100-MBit-Netzwerkkarte. Nforce 415-D kommt mit Dolby-5.1. Unterstützt werden PC200- und PC266-Speichermodule. Der Front-Side-Bus läuft mit 100 oder 133 MHz DDR. Asus bietet mit dem A7N266-C ein Mainboard auf Basis des Nforce 415-D an. Das Modell mit integrierter Netzwerkkarte kostet 209 Euro, das ohne 195 Euro.

Info: Asus, 02102- 95990 (www.asuscom.de)



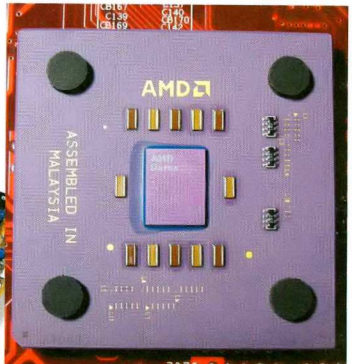
Die Nforce-Mainboards ohne Grafikkern sind etwas günstiger als die mit.

AMD Duron 1.300

Hauptprozessor **Günstiger Rechenknecht**

Mittlerweile ist der Duron-Einsteigerprozessor der Firma AMD auch mit 1.300 MHz Chiptakt zu haben. Der SockelA-Hauptprozessor besitzt 192 KB On-Chip-Zwischenspeicher und wird mit einem Front-Side-Bus von 100 MHz DDR betrieben. Die CPU wird noch im Februar in den Handel kommen und zwischen 115 und 130 Euro kosten. Ein empfehlenswertes SockelA-Mainboard für die CPU ist das 8KHA+ von Epox. Es verwendet den KT266A-Chipsatz der Firma VIA und kostet rund 150 Euro.

Info: AMD, 089-450530



Mit dem 1.300 MHz ist der Duron AMDs flottester Einsteigerprozessor.

All-in-Wonder Radeon 8500 DV

Grafikkarten **Exklusiv bei Guillemot**

Guillemot ist eine strategische Partnerschaft mit Grafikkarten- und Chiphersteller Ati (Tel.: 089-665150) eingegangen. Im März soll die All-in-Wonder Radeon 8500 DV exklusiv über Guillemot und unter dessen Markennamen Hercules vertrieben werden. Der Preis für das Multimedia-Wunder mit TV-Tuner, FireWire-Anschluss sowie Video-Ein- und -Ausgängen liegt bei 480 Euro. Unter dem Namen Hercules sollen auch andere Grafikkarten mit aktuellen Ati-Chips folgen.

Info: Hercules, 09123-96580 (www.hercules.com)



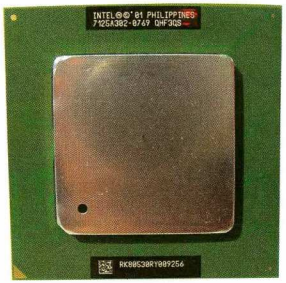
Von Guillemot/Hercules kommt die einzige Radeon8500-Grafikkarte mit TV-Tuner, FireWire-Anschluss und Videofunktion.

Intel Celeron 1.300

Hauptprozessor **Günstige Sockel370-CPU**

Die flotteste Einsteiger-CPU von Intel ist der neue Celeron. Er hat 1.300 MHz unter der Haube und wird im 0,13-Mikrometer-Prozess gefertigt. Wie alle erhältlichen Celeron-Prozessoren verwendet er das Sockel370-Steckformat. In Deutschland erscheint der Prozessor voraussichtlich noch diesen Monat und kostet zwischen 180 und 210 Euro. Ein empfehlenswertes Sockel370-Mainboard ist das CUSL2 von Asus. Es besitzt den Intel-i815E-Chipsatz und kostet rund 200 Euro.

Info: Intel, 089-991430 (www.intel.de)



Der Celeron 1.300 ist der schnellste Prozessor aus Intels Einsteiger-Prozessorfamilie.

Handy-Power !

Top · Cool · NEU · Mega · Fett

Für Dein Handy, oder als Überraschung für Deine Freunde !

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, usw.

Top Klingeltöne

Charts :

15502 Atomic Kitten - Eternal Flame
15503 Barcode Brothers/Flute
15505 Brothers keeping/Adriano
15507 Brandy/Another Day in Paradise
15550 Enya/Only Time
15505 Daddy DJ-Daddy DJ
15011 Crazytown/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 Bamba
15552 Alicia Keys/Fallin
15020 Eminen/Stan
15554 Alcazar/Crying at the Discotheque
15025 Christina Aguilera/Lil'Kim,Mya,Pink
15556 Alien Ant Farm/Smooth Criminal
15028 R.Kelly/Fiesta
15031 Nelly/E.I.
15026 Limb Biskit/Rollin
15511 Kai Tracid/Too many
15034 CPM/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 Atomicklitchen/Whole again
15048 Balloon/Technorocker
15049 Barlezz/On the move
15051 d12/I Shit on you
15053 DJ One Finger/Housefucker
15568 Westlife/When you're looking like that
15513 Kool Savas/Haus&Boot
15060 Flying Steps/Breaking it down
15077 Prezioso/Rock the Discothek
15065 Marusha/Over the Rainbow
15055 Europe/The final Coundown
15057 Fatboy Slim/Star69
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 Sofaplanet/Lieb ficken
15566 Oli P/Girl you know it's true
15086 Uncle Kracker /Follow me
15087 Usher /U remind me
15088 Verna /Ich liebe Deutschland
15089 Westlife/Uptown girl
15516 M.O.P./Ante up
15567 Alizee/Moi.....Lolita
15517 Nelly/Ride with me
15130 Craig David/Walking away
15518 Phil Harris/Italian Pop
15132 Snoop Dogg/Same
15569 Nelly Furtado/Turn off the Light
15521 Safri Duo/Samb-Adagio
15514 Lil' Kim f.Phill C./In 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 Mana Mana
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 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
15113 Wer hat an der Uhr gedreht
15114 Beverly Hills 90210
15115 Star Wars
15116 Spiel mir das Lied vom Tod
15117 Pink Panter
15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15119 Schnellste Maus von Mexico

Top Blink SMS

Neu · Neu

Überrasche deine Freunde mit einer blinkenden SMS !

Witzige Sprüche :

90001 Bist du gut zu Vögeln ?
90003 Dieses Handy wird abgehört !
90009 Wat wer bist du denn ?
90011 Achtung Virus im Handy !
90012 Sim Karte defekt !
90013 Testsms wird in 30 Sekunden gesperrt !
90205 Du warst letzte Nacht Scheisse !
90008 Darf ich der Vater deiner 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 einen anonymen Verehrer !
90121 Ich hab Flugzeuge im Bauch !
90102 Liebe ist wenn Du es bist !



Hol dir die volle Power auf dein Handy !

Top Logos

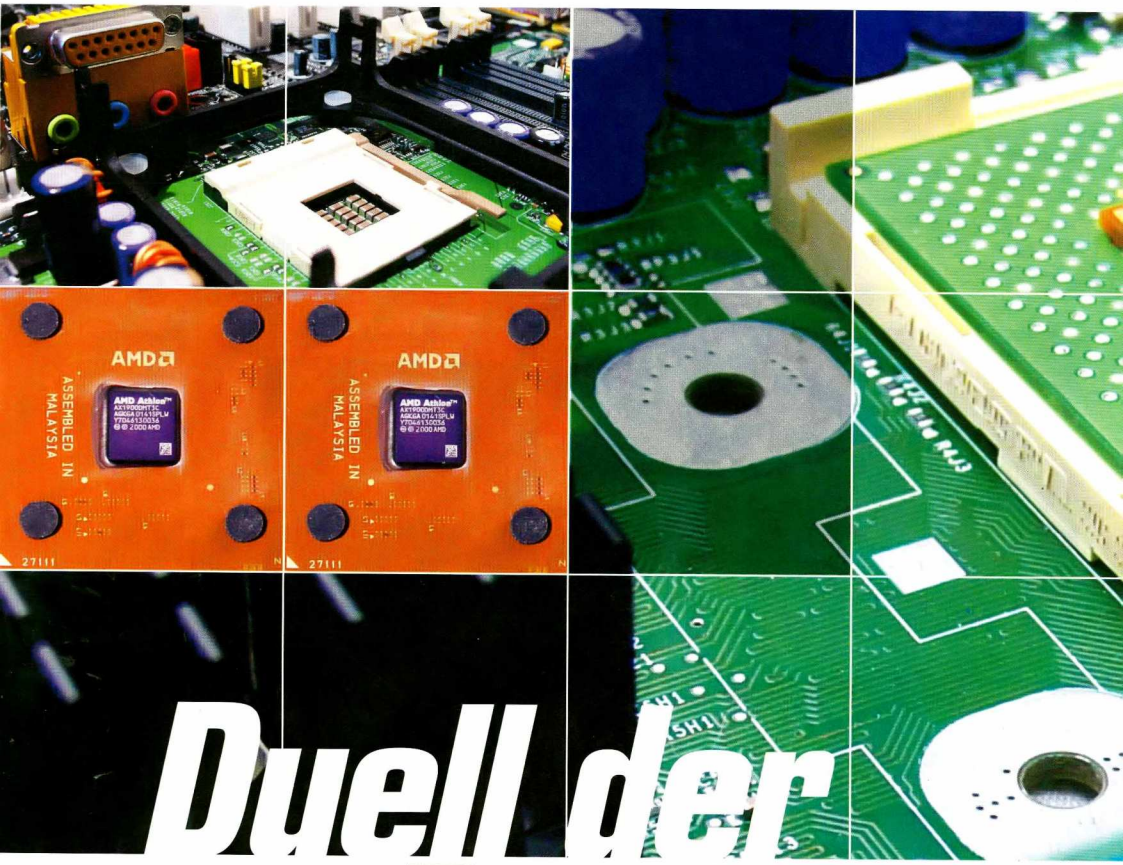


Auch im Internet :
www.Mailbox-Power.de
Jetzt neu : Blink - SMS

Bildmitteilungen



1 Klogo: Nokia 2110 3110 5110 6110 6130 6150 6210 6250 7110 8210 8810 8850 8890 9000i 9110i Blink SMS. Alle Nokia ausser 8210, 7110 und 9er Serie. 5 Klingeltöne: Nokia 2100 T250 T260 3210 3310 3330 3410 3510 3610 3810 5100 5110 5120 5130 6090 6110 6130i 6150 6210 6250 7110 8210 8250 8850 8890 9000i 9110i Blink SMS. Alle Nokia ausser 8210, 7110 und 9er Serie. 5 Klingeltöne: Sagem 930 932 936 939 940 942 946 948 950 952 956 959 Klingeltöne für Handys mit Toneditor*. Eingabe der Noten gemäß Bedienungsanleitung Ihres Handys.



Duell der Rechenm

„Aber die von Intel, das sind immer noch die besten!" „Schwachsinn, AMD is' doch schneller – außerdem brauchste für Unreal 2 eben 'nen flotten Rechner!" Wer sagt eigentlich, dass der Kauf eines neuen PCs immer in einen Glaubenskrieg ausarten muss?

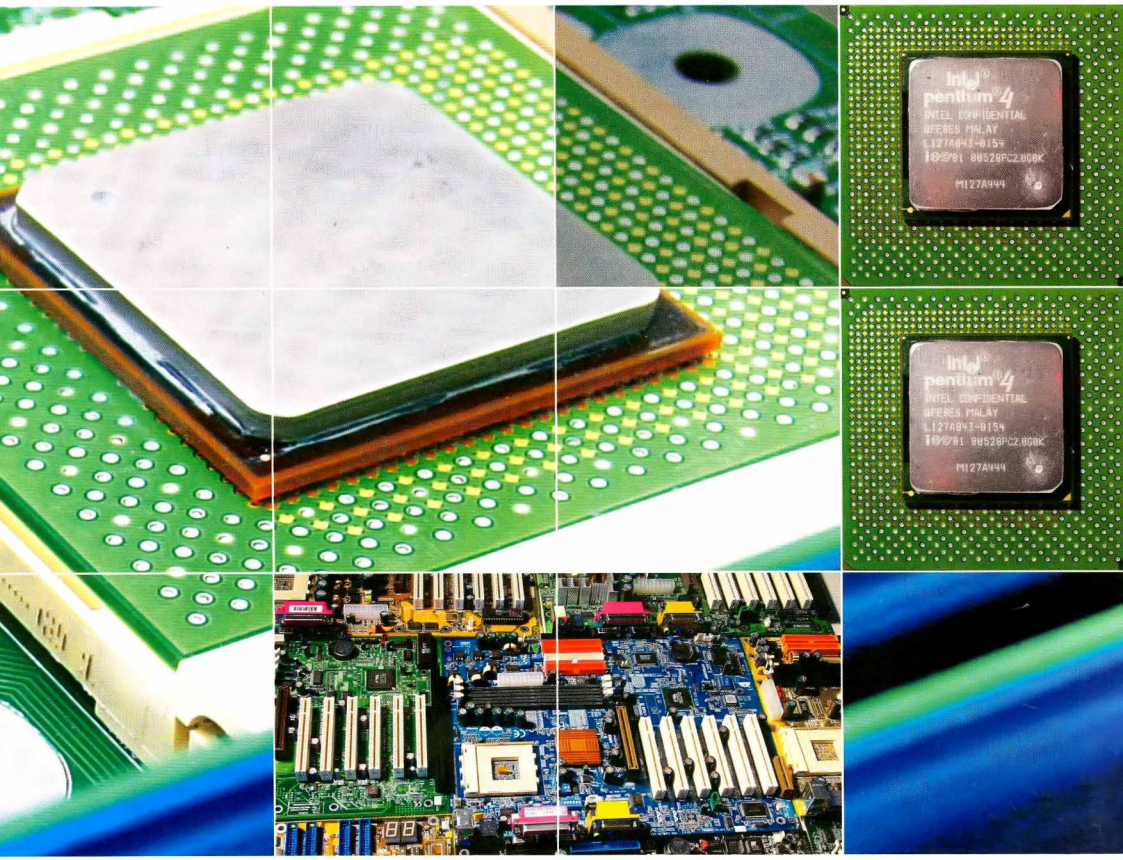
Beim Wettrennen um die flotteste CPU ringen vor allem die beiden Branchenriesen AMD und Intel seit zwei Jahren immer stärker um die Pole-Position. Viele Action-Spieler schauen deshalb vergnügt auf die Preislisten der leistungsfähigen Prozessoren knapp oberhalb der Gigahertz-Grenze, denn die werden immer günstiger. Warum? Weil Intel und AMD die Leistungsschraube bei Prozessoren immer höher drehen. PC Action hat die schnellsten PC-Rechenmonster gegeneinander antreten lassen.

Pentium 4 „Northwood"

Aus dem Intel-Lager haben wir uns den brandneuen Pentium 4 mit 2.200 MHz in die Redaktion geholt. Das Besondere an diesem Prozessor: Sein Rechenherz ist im Vergleich zu den niedriger getakteten Pentium-4-Prozessoren überarbeitet. Das Ergebnis mit dem Codenamen „Northwood" geht übrigens ebenfalls unter dem zugkräftigen Markennamen Pentium 4 in den Handel. Um Verwechslungen auszuschließen, heißt der 2.000-Megahertz-Northwood „Pentium 4 2.000A".

Höher, schneller und sehr viel weiter

Alle P4-Prozessoren über 2.000 MHz arbeiten sowieso mit dem verbesserten Innenle-



onster

ben. Diese Unterscheidung ist besonders wichtig, weil P4 mit dem neuen Chipkern nicht nur ein anderes Steckformat benötigen (Sockel478), sondern auch einen doppelt so großen L2-Zwischenspeicher besitzen: Das macht sie rund fünf bis sieben Prozent schneller. Besonders unterhalb 2.000 MHz sollten Sie beim Kauf eines P4 unbedingt darauf achten, sich bei passendem Mainboard einen Northwood-P4 zu kaufen.

Taktfrequenz ungleich Tempo?

Beiden Versionen gemeinsam ist die besondere Rechenstruktur, die sie von Prozessoren wie dem Pentium III und allen AMD-Prozessoren abhebt. Intel hat beim Design der P4-Serie nämlich Wert darauf gelegt, sehr hohe Taktraten zu erreichen. In Spielen sind sie allerdings nicht so flott, wie es die hohe Frequenz zunächst vermuten lässt. Bisher waren Athlons in den meisten Spiele-Benchmarks schneller als gleich getaktete Pentium-4-CPUs. Erst speziell angepasste Software für deren Prozessorerweiterung SSE2 legt die Fähigkeiten der P4-Serie frei. Der P4-Support ist in Spiele wie *Aquanox*, *Motoracer 3* und *Incoming Forces* bereits eingebaut. In *Black & White* sorgt er dafür, dass die Landschaftsdetails auch aus großer Kamera-Entfernung noch dargestellt werden.

P4 für Neukäufer?

Neukäufer eines Intel-Systems sollten auch in Komplettsystemen mit weniger als 2.200 MHz darauf achten, dass sich in dem Rechner ein Sockel478-Mainboard befindet. Nur so bleibt Ihnen die Tür zu einer späteren CPU-Aufrüstung nicht verschlossen.

Als Fahrwerk eines PCs fungiert der so genannte Mainboard-Chipsatz, der nicht bei allen Mainboards gleich ist. In

Kombination mit einem Pentium-4-Motor empfehlen wir den i845D-Chipsatz. Er unterstützt flinken DDR-Hauptspeicher und wird mittlerweile von den wichtigsten Mainboard-Herstellern eingesetzt, unter anderem von AOpen, Asus, Gigabyte, Epox und MSI.

Aufrüster und Bastler

Der Northwood-P4 wird ausschließlich im Sockel478-Format hergestellt. Dies ist die Art der Steckverbindung, über die der Prozessor an die Hauptplatine des PCs angeschlossen wird – sie muss bei Prozessor und Mainboard identisch sein! Die alten Willamette-Prozessoren bis 2.000 MHz gibt es übrigens auch im neuen Sockel478-Format. Welche P4-Chips Aufrüster für ihr altes Mainboard gebrauchen können, hängt also von der Sockel-Art ab. In Ihrem PC stecken der klobige Hauptprozessor und sein Kühler auf einer weißen Basis, auf der Sie auch die Sockel-Nummer erkennen können. Für PC-Spieler mit wenig bis gar keinen Hardwarekenntnissen bieten Pentium-4-Komplettsysteme eine sehr verlässliche und stabile Plattform.

Noch mehr Tipps

Achten Sie beim Kauf eines P4-Systems darauf, dass sich entweder DDR-SDRAM oder (noch besser, allerdings etwas teurer) RAMBUS/RDRAM-Speicher im PC befindet.

Spiele wie *Stronghold* oder *Zoo Tycoon* benötigen keinen Hochleistungs-PC. Wenn Sie aber bevorzugt zu 3D-Spielen greifen, sind Sie mit einer GeForce2-Ti- oder einer GeForce3-Ti-200-Grafikkarte als Partner für den schnellen Hauptprozessor gut beraten.

AMD-Fraktion

Im Lager von Intels mittlerweile mächtigstem Konkurrenten AMD dreht man auch stetig an der Leistungsschraube. Das aktuelle Flaggschiff der neuen Prozessorserie Athlon XP arbeitet mit 1.666 MHz, wird allerdings unter dem Namen „Athlon XP 2.000+" verkauft. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Seit der Veröffentlichung von Intels ersten Pentium-4-Prozessoren Anfang 2001 kämpfte AMD damit, bei seinen Prozessoren die prestigeträchtigen hohen Taktraten der Konkurrenzprozessoren zu erreichen. Dies wäre nicht einmal notwendig gewesen, war doch bereits der damals noch erhältliche Athlon 1.400 MHz in vielen Spiele-Benchmarks schneller als ein gleich getakteter Pentium 4. AMD benennt seine Athlon XP deshalb statt nach ihrer MHz-Zahl nach einem eigenen Leistungsindex.

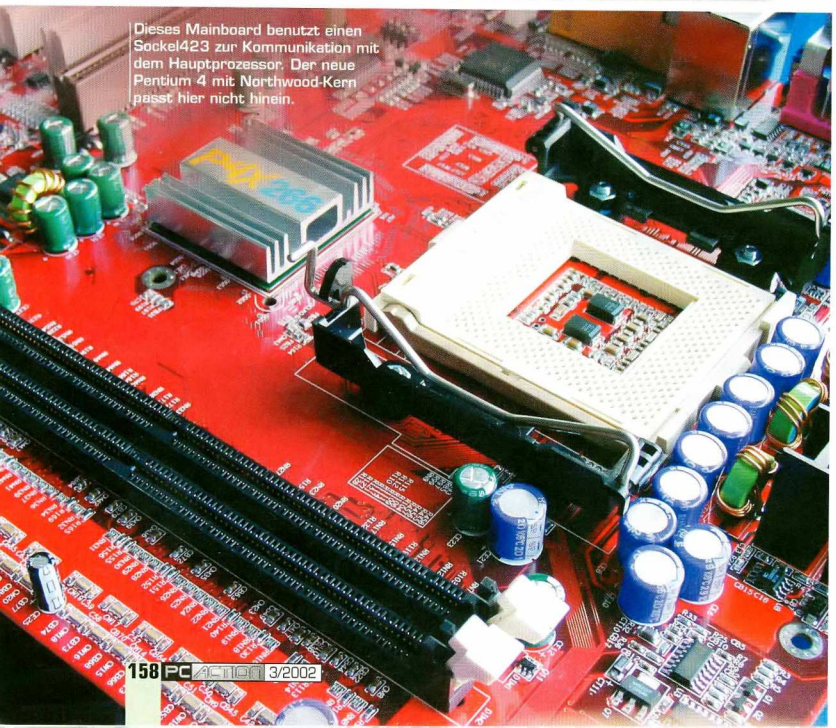
Zahlenspielerei

Wie wir in Ausgabe 1/2002 (S. 187) bereits geschildert haben, soll dieser neue Zahlenwert angeben, mit wie viel Megahertz der Vorgänger-Athlon getaktet sein müsste, um die gleiche Rechenleistung zu erbringen. Der Athlon XP basiert auf dem verbesserten Athlon-Chipkern „Thunderbird". Diese Athlons sind immer noch sehr leistungsfähig, zählen mittlerweile aber zu den Auslaufmodellen. AMD hat durch die Weiterentwicklung zum Palomino-Kern einen klaren Vorteil gegenüber Intel, denn Aufrüster brauchen für den Betrieb eines Athlon XP nicht unbedingt ein neues Mainboard. Warum? AMD verwendet immer noch die gute, alte SockelA-Steckverbindung zwischen Prozessor und Mainboard. So laufen die flot-

Prozessoren und was drinsteckt

Wie viel Zwischenspeicher waren das gleich noch? Und wieso ist der Northwood-P4 jetzt besser? Wir haben die Antworten für Sie parat.

Prozessor	P4-„Northwood"	P4-„Willamette"	Athlon XP	Thunderbird
L2-Cache-Größe	512 Kilobyte	256 Kilobyte	256 Kilobyte	256 Kilobyte
L2-Cache-Busbreite	256 Bit	256 Bit	64 Bit	64 Bit
L1-Befehlscache	12K mOps	12K mOps	64 Kilobyte	64 Kilobyte
L1-Datencache	8 Kilobyte	8 Kilobyte	64 Kilobyte	64 Kilobyte
Spannung	1,5 V	1,75 V	1,75 V	1,75 V
FSB	100 MHz QDR	100 MHz QDR	133 MHz DDR	100, 133 MHz DDR
Taktfrequenzen	1.800-2.200 MHz	1.300-2.000 MHz	1.333-1.667 MHz	850-1.400 MHz
Herstellungsprozess	0,13	0,18	0,18	0,18
Interface	Sockel478	Sockel423 / 478	SockelA	SockelA
Befehlssatz-Erweiterung	MMX, SSE, SSE2	MMX, SSE, SSE2	MMX, 3D Now Prof.	MMX, 3D Now!



Dieses Mainboard benutzt einen Sockel423 zur Kommunikation mit dem Hauptprozessor. Der neue Pentium 4 mit Northwood-Kern passt hier nicht hinein.

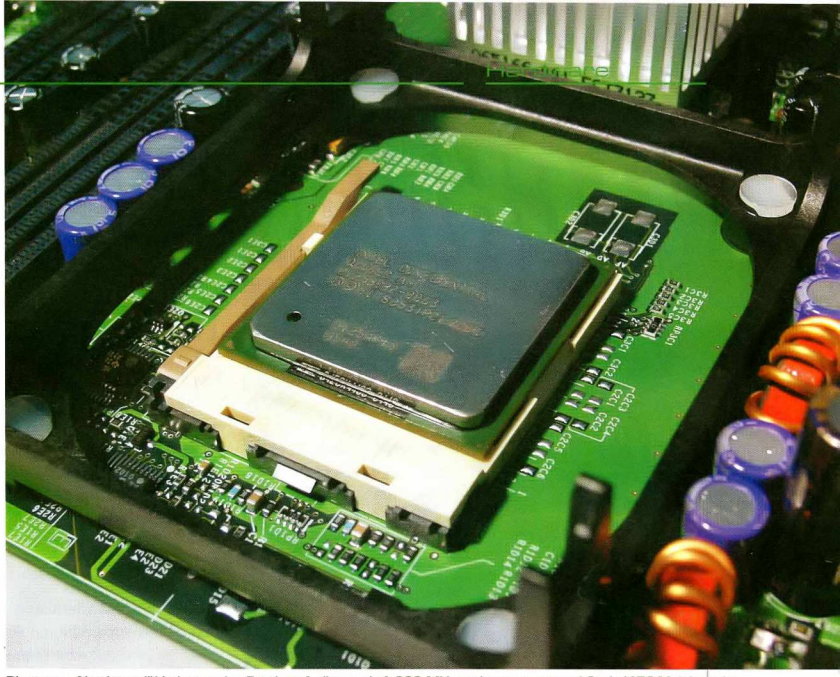
testen Prozessoren auf den meisten älteren Mainboards.

Mainboard-Kompatibilitäten

Mainboards mit dem betagten KT133-Chipsatz von VIA sind für XP nicht geeignet. Hier hilft nur ein Mainboard-Wechsel. Die meisten anderen Hauptplatinen benötigen für den Athlon XP lediglich eine neue Version der mainboardeigenen BIOS-Software. Um ganz sicherzugehen, ob sich Ihr altes Sockel-A-Mainboard auch mit einem XP-Athlon versteht, sollten Sie Ihren PC aufschrauben und auf der Hauptplatine nach dem Namen des Herstellers suchen. Auf unserer Heft-CD finden Sie eine Liste der Hardwarehersteller und deren Webseiten. Dort finden Sie die aktuellste BIOS-Version für Ihr Mainboard und oft auch Installationsanleitungen.

Der Schnellste

Die schnellste Mainboard-Basis für einen SockelA-PC bietet der KT266A-Chipsatz der Firma VIA. Aber keine Angst, denn selbst alte SockelA-Mainboards mit anderen Chipsätzen wie AMD 761, VIA KT266, Alimagik und dem Sis735 zwingen Sie nicht zum KT266A-Upgrade. Dort wäre der Leistungsgewinn im Vergleich zu einem KT266A zu niedrig. Wenn Sie sich ein komplett neues PC-System mit einem Athlon XP als Rechengrundlage zulegen wollen, empfehlen wir Ihnen ein Mainboard mit dem KT266A-Mainboard-Chipsatz. Im Trio mit einem Athlon XP 2.000+ und einer GeForce3-Grafikkarte erhalten Sie ein absolutes Turbo-System. Ein solcher PC schlägt sogar Intels Zwei-Gigahertz-Pentium-4 in unseren Spiele-Benchmarks. Allerdings sollten Sie darauf achten, dass Sie stets den aktuellsten VIA-Chipsatztreiber auf Ihrem System installiert haben. Dieser ist besonders wichtig, damit Ihr Betriebssystem tadellos mit der Infrastruktur Ihres PCs zusammenarbeitet. Die aktuellste Version mit dem Namen „4in1" finden Sie auf der Webseite www.via.com.tw.



Die neuen „Northwood"-Varianten des Pentium 4 gibt es ab 1.600 MHz und passen nur auf Sockel478-Mainboards.

Unser Fazit

Wenn Sie eher auf Stabilität UND Schnelligkeit setzen, sind Intels Hauptprozessoren und entsprechende Infrastruktur für Sie richtig. Ebenso passend sind P4-Systeme für Spieler mit nur wenig Hardwarewissen. PC-Bastler, Tuning-Spezis oder Geschwindigkeitsfanatiker, die selbst das letzte MHz aus dem PC herauskitzeln möchten, greifen da wohl eher zum Athlon XP. Warum? Selbst das langsamste XP-Modell bringt bei gleicher Taktung mehr Rechenleistung als ein vergleichbarer P4. Wie auch immer Sie sich entscheiden: Ab 1.600 MHz und mit einer GeForce3- oder Radeon-8500-Grafikkarte haben Sie die nächsten zwei Jahre genügend Leistungsreserven für 3D-Spiele. Wenn Sie den leistungsfähigsten Prozessor besitzen wollen, dann gibt es hier nur eine Wahl: Athlon XP 2.000+. Aber vergessen Sie nicht, einen starken Lüfter dazuzukaufen.

Bernd Holtmann

Athlon XP – was ist dran!

Übertakter aufgepasst: Sie dürfen bei Athlon-XP-Prozessoren nicht den Namen mit der Taktfrequenz verwechseln.

Prozessorname	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
Athlon XP 1.900+	1.600 MHz	12
Athlon XP 2.000+	1.666 MHz	12,5

Wer versucht, einen Athlon XP zu übertakten, der muss sich an die reale Taktfrequenz der AMD-Prozessoren halten. Wie sich die errechnet? Indem Sie den Multiplikator mit der Taktfrequenz des genannten Front-Side-Bus (133 MHz) multiplizieren.

PROZESSORVERGLEICH

Wir haben die Prozessor-Serien Athlon XP und Pentium 4 in unserem Testcenter auf Herz und Nieren überprüft. Hier die Ergebnisse:



Hier sehen Sie, wie flott die Kontrahenten im Direct3D-Vergleich wirklich sind. Der Pentium 4 holt in der Northwood-Version ordentlich auf.

Einstellungen: Win98 ZA; 256 MB PC266/RDRAM, GeForce3, Det. 23.11, SB Live!, AGP Ap. Size 128 MB; Intel: Asus P4T-E und P4B266s, 3.20.1008, AMD: Epox 8KHA+, VIA 4in1 4.36a.

TECHNIK-TRÄUME

Natürlich müssen Sie hin! Warum? Weil es sich lohnt. Wir konnten bereits einen Blick auf die kommenden Highlights werfen und sind überzeugt: Die CeBIT 2002 wird ein wahres Hardwarefeuerwerk!

CeBIT

Get the spirit of tomorrow

Internationaler Technik-Treff mit fünf Buchstaben? Genau, CeBIT! Jahr um Jahr riskieren hunderttausende Technikjünger Blasen an den Füßen, um immer auf dem neuesten Stand der Technik zu sein. Auch in diesem Jahr gibt es hier wieder viel zu sehen und PC Action bietet Ihnen bereits vorab die wichtigsten Infos zur Messe der Messen.



Iiyama zeigt auf der CeBIT unter anderem diesen schlanken 18,1-Zoll-Flachbildschirm.

Die GeForce4-Flut

Im Grafikkartenbereich geht es ordentlich rund auf der CeBIT. Nvidia zeigt seine brandheißen GeForce4-Grafikchips. Um den Trend der stets komplexeren Namensgebung bei Grafikkarten noch weiterzutreiben, gibt es nicht nur einen GeForce4-Grafikchip, sondern gleich fünf! Mit dem Grafikchip „NV17" fertigt Nvidia die Chipserie mit dem Namen „GeForce4 MX". Dahinter folgt dann die Modellnummer, von denen es bei dieser Chipserie drei gibt: „MX 420", „MX 440" und „MX 460". Das 420er-Modell unterstützt lediglich langsamen SDR-Speicher, wohingegen die schnellste Version „MX 460" schnelleren DDR-Speicher unterstützt und mit einem um 50 MHz höheren Chiptakt rechnet.

Der schnellste GeForce4-Chip hört auf den Namen „Ti 4600" und basiert auf einem anderen Chip, dem „NV25". Die etwas langsamere Version heißt „Ti 4400", unterstützt ebenfalls 128 MB DDR-Speicher und verwendet niedrigere Taktraten bei Grafikchip und Speicher. Technisch sind die neuen MX-Platinen den Ti-Platinen klar unterlegen. Sie besitzen keine frei programmierbaren Pixel- und Vertex-Shader-Einheiten wie die GeForce3, allerdings können die MX-Platinen Vertex-Shader-Operationen durch fest integrierte Befehle beschleunigen. Die Hardware-T&L-Einheit der GF4-MX-Reihe gleicht der, die Sie von der GeForce2-Serie kennen. Die Titanium-GF4-Platinen besitzen sogar zwei Vertex-Shader-Einheiten. Das sorgt für noch mehr Polygonleistung und in Zukunft wohl auch für noch realistischere 3D-Grafik.

Die Ati-Attacke

Guillemot, Gigabyte und Powercolor setzen in der Zukunft auf die Grafikchips von Ati. Am Stand von Guillemot gibt es die neuen Grafikkarten der Marke Hercules zu bestaunen, darunter auch die dick ausgestattete Multimedia-Grafik-

AUSSTELLER AUF DER CEBIT 2002

Wo kann ich die neuen GeForce4-Karten anschauen? Wir haben für Sie die Standnummern einiger Hardwarehersteller zusammengetragen.

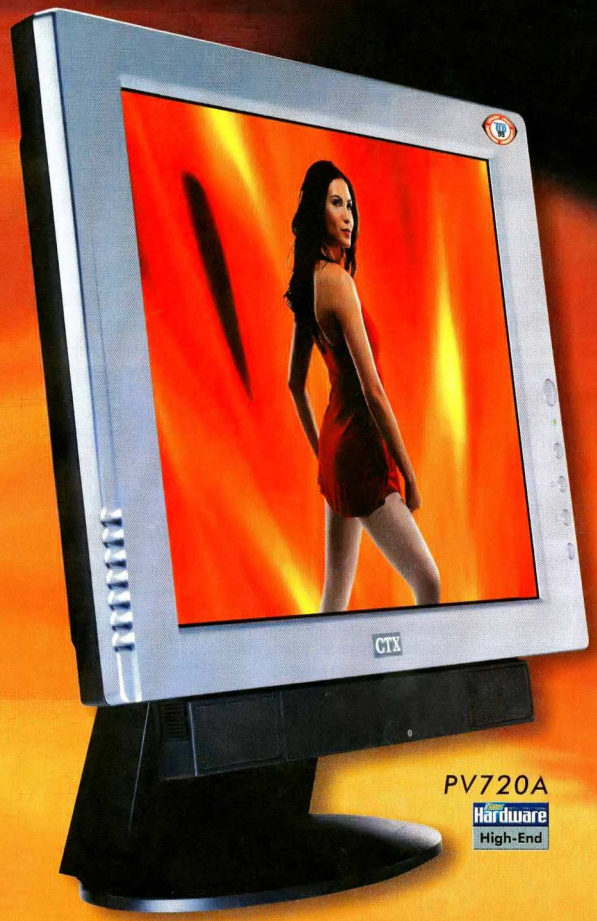
Firma	Halle	Stand
Asus	20	B18
Ati	11	G62
AMD	19	B24
Cherry	25	E75
CTX	21	C12
CyberDrive	24	D31
Elsa	16	B52
Gigabyte	H19	D24
Guillemot	19	A32

Firma	Halle	Stand
Iiyama	21	B11
Innovision	H19	A16
Intel	16	D05
Logitech	25	D67
MSI	20	B28
Philips	21	B06
Sparkle	19	C18
Tekram	24	D31

Echt scharf!

Jetzt zu haben!

Pivot 90°



PV720A
Hardware High-End

Hardware High-End
PV720A
Ausgabe 01/2002

PC WELT TOP 10 PLATZ 3
EX710F
Ausgabe 12/2001

PC WELT TOP 10 PLATZ 5
EX950F
Ausgabe 12/2001

Hardware 1,9
PV520
Ausgabe 07/2001

Hardware AWARD
EX950F
Ausgabe 09/2001

PC PROFESSIONELL
EX710F
Platz 3
Ausgabe 05/2001

PC PROFESSIONELL
PR705F
Platz 2
Ausgabe 05/2001

Gerätetestempfehlung FACT 8 Sehr gut
PR960F
Ausgabe 7-8/2001

c't
PR960F
Sehr gute Geometrie
Ausgabe 20/2000

PC go!
VL700
Oberklasse
Ausgabe 07/2001

c't
PR711F
Hervorragende Bildqualität
Ausgabe 09/2000

CeBIT
13. - 20. 3. 2002
Halle 21 Stand C12

Infos unter
www.ctx-computer.de





PV505
15" LCD-TFT
0,3mm Dot
120/100° Blickwinkel
200 : 1 Kontrast
31 - 60 kHz H.Sync.
58 - 75 Hz V. Sync.
TCO99, TÜV GS
Pivot Funktion

PV520
15,1" LCD-TFT
0,298mm Dot
120/110° Blickwinkel
350 : 1 Kontrast
31 - 60 kHz H.Sync.
58 - 75 Hz V. Sync.
TCO99, TÜV GS
Pivot Funktion mit Software
PV520A mit Lautsprecher

PV720A
17" LCD-TFT
0,264mm Dot
120/110° Blickwinkel
400 : 1 Kontrast
30 - 82 kHz H.Sync.
50 - 75 Hz V. Sync.
TCO99, TÜV GS
Pivot Funktion mit Software
Abnehmbare Lautsprecher
**PV720 ohne Lautsprecher*

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

Erhältlich bei folgenden Distributoren:

CTT	Tel: 089 - 420 900 90
Comtech	Tel: 01805 - 08 07 00
Monitor2000	Tel: 0711 - 7 81 97 90
Campus	Tel: 02241 - 9 41 10
Devil	Tel: 0531 - 21 54 00
FSE	Tel: 06331 - 53 80
Lintec	Tel: 034298 - 7 13 00
Monitor2000	Tel: 0711 - 7 81 97 90
ETC	Tel: 02151 - 3 37 46 13
Microtrend	Tel: 05207 - 92 50 50
Alternate	Tel: 06403 - 90 50 10

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

CTX
CTXellence

2002 - CTX Computer GmbH. Produktbezeichnungen und Logos sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller. Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.



Das Top-Modell der neuen Logitech-Boxenserie: das 5.1-System Z560.

karte 3D Prophet All-In-Wonder 8500DV. Sie arbeitet mit dem Radeon-8500-Grafikchip und ist damit selbst zukünftigen 3D-Spielen gewachsen. Die 3D Prophet All-In-Wonder 7500 baut auf den etwas älteren Vorgängerchip Radeon.

Die hauseigenen TFT-Monitore der ProphetView-Serie sowie die neuen XPS-Subwoofer-Systeme finden Sie am Guillemot-Stand natürlich ebenfalls. Gigabytes neue Grafikkartenserie nennt sich Maya und besteht aus Modellen mit den Grafikchips Radeon 7000E, Radeon 7500 und demnächst auch aus einer Variante mit dem Namen 8500 Pro. Hierbei kommt vielleicht ein etwas schneller getakteter Ati-Grafikchip mit dem Namen Radeon 8500XT zum Einsatz. Die Existenz eines solchen Chips wollte man bei der deutschen Pressestelle weder bestätigen noch dementieren. Warten wir also gespannt ab, ob eine Turbo-Version des Radeon 8500 mit den neuen GeForce4-Ti-Grafikkarten mithalten kann.

Infrastruktur

Neben seinen kürzlich erst vorgestellten Prozessoren (siehe Prozessorspecial ab Seite 156) dürften AMD und Intel zur CeBIT mit schnelleren Versionen der aktuellen Top-Range-Prozessoren aufwarten. Intel wird wohl den Pentium 4 Mobile für Laptops vorstellen und auf seinem Messestand einen Pentium 4 2.400 MHz zeigen. Freunde der neuen Athlon-XP-Prozessorserie könnten sich am AMD-Stand vom Athlon XP 2.200 überraschen lassen.

Aber was wäre ein Hauptprozessor ohne ein passendes Mainboard? Auf der CeBIT können Sie auch die ersten Modelle mit dem Nforce415-Chipsatz von Nvidia (vgl. Seite 154) sehen. Außerdem werden noch mehr Hauptplatinen für AMD-Prozessoren vorgestellt, denn Via begann bereits mit der Auslieferung des KT266A-Nachfolgers: KT333 heißt der flotte Chipsatz. Er unterstützt PC333-DDR-Speicher (PC2700) mit einem FSB-Takt von 333 MHz und besitzt eine zusätzliche Ultra-ATA/133-Schnittstelle für Festplatten.

KT333-Mainboards können Sie unter anderem an den Ständen von MSI und Asus begutachten. Der neue SiS 645DX+ unterstützt PC333-Speicher, 533 MHz FSB, USB 2.0 und FireWire. Neben diesen Neuheiten zeigt Gigabyte aber auch die neuesten Mainboards mit dem VIA KT333 und dem KM266.

Und sonst?

Tekram präsentiert auf seinem CeBIT-Stand unter anderem das Set aus Funknetzwerkkarten mit bis zu 11 MBit Übertragungsrate. Das 2@Net-Paket ist auf freier Strecke sogar bis zu 200 Meter funktionsfähig.

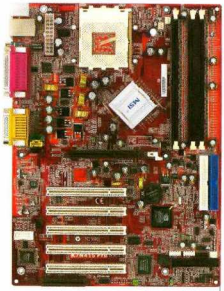
Die Zubehörspezialisten von Logitech präsentieren ein THX-zertifiziertes PC-Lautsprecher-System mit dem Namen Z-560. Dies ist das Flaggschiff der neuen Z-Serie, unter deren Namen auch die Systeme Z-540 und Z-340 gezeigt werden. Dank speziell patentierter Technik sollen die Boxen ein realistisches Hörerlebnis bei PC-Spielen, DVD-Filmen und auch bei Musik-CDs erreichen. Das Z-560 besteht aus vier einzelnen Satelliten sowie einem Subwoofer, liefert effektiv 400 Watt Sound und soll ab Ende März für 299 Euro im Handel stehen.

Aber auch am Philips-Stand gibt es ordentlich was auf die Ohren. Die Firma zeigt das neue A5.100-Extreme-Surround-Power-5.1-Boxensystem. Es besteht aus fünf Satelliten, einem Subwoofer und ist mit Zusatzfunktionen wie Extra-Bass-Power und einer Kabelfernbedienung ausgestattet. Die kleinere Variante mit zwei ultraflachen Satellitenboxen nennt sich A3.300 Acoustic Power und wird ebenfalls auf der CeBIT zu sehen sein.

Wenn die Tastatur nach nächtelangen Mehrspielerduellen den Geist aufgibt, können Sie am Stand von Cherry die Black Edition der neuen Funktastaturen begutachten. Daneben finden Sie auch neue, sehr große Mäuse aus der Reihe Delfin.

Iiyama zeigt unter anderem den brandneuen und gestochen scharfen TFT-Monitor As4637ut. Mit einer Sichtweite von 46 Zentimetern, einer maximalen Auflösung von 1.280x1.024 Pixeln und einer Response-Zeit von 35 Millisekunden ist der schlanke 18-Zoll-TFT auch für Fans von Actionspielen eine Überlegung wert.

Bernd Holtmann



Das K7N415 von MSI ist eines der ersten Mainboards auf Basis des Nforce415-Chipsatzes.

GEFORCE4. CHIPS IM DETAIL

Gleich fünf Grafikchips bringt Nvidia unter der Produktfamilie GeForce4 auf den Markt.

GeForce4 Ti 4600

Chiptakt: 300 MHz
Speichertakt: 660 MHz
128 MB DDR-SDRAM

Grafikkarten:
- Asus V8460Ultra
- Creative 3D Blaster GF4 Ti 4600 (vermutlich)
- Elsa Gladiac 925VIVO
- Inno3D Tornado GeForce 4 Titanium 4600
- MSI G4TI4600-VTD

GeForce4 Ti 4400

Chiptakt: 275 MHz
Speichertakt: 550 MHz
128 MB DDR-SDRAM

Grafikkarten:
- Asus V8440
- Creative 3D Blaster GF4 Ti 4400 (vermutlich)
- Elsa Gladiac 725TV-OUT
- Inno3D Tornado GeForce 4 Titanium 4400

GeForce4 MX 460

Chiptakt: 300 MHz
Speichertakt: 500 MHz
64 MB DDR-SDRAM

Grafikkarten:
- Asus V8170
- Creative 3D Blaster GF4 MX 460 (vermutlich)
- Elsa Gladiac 517TV-OUT
- Elsa Gladiac 517VIVO
- Inno3D Tornado GeForce 4 MX 460

GeForce4 MX 440

Chiptakt: 270 MHz
Speichertakt: 400 MHz
64 MB DDR-SDRAM

Grafikkarten:
- Asus V8170DDR
- Creative 3D Blaster GF4 MX 440 (vermutlich)
- Elsa Gladiac 517TV-OUT
- MSI G4MX440-VTP
- MSI G4MX440-T
- Sparkle 7100M4
- Inno3D Tornado GeForce 4 MX 440

GeForce4 MX 420

Chiptakt: 250 MHz
Speichertakt: 166 MHz
64 MB SDRAM

Grafikkarten:
- Asus V8170SE
- Creative 3D Blaster GF4 MX 460 (vermutlich)
- Inno3D Tornado GeForce 4 MX 420

Im Leben läuft nicht alles nach Plan.



„DER SCHUH DES MANITU“ AB 19. JANUAR ÜBERALL AUF VHS UND DOPPEL-DVD ERHÄLTLICH.

TM & © 2001 herbX. Alle Rechte vorbehalten.

www.tvtoday.de

Abends schon.



MIT DEM ORIGINAL FILM-PLANER!

TV TODAY. SCHÖNEN ABEND NOCH.

KNSK



Die G3Ti500 Pro-VTG wird mit sehr viel Zubehör ausgeliefert. Dazu gehört unter anderem ein Tool zur Übertaktung und Überwachung der Grafikhardware.

Powergrafik für Profispieler

Verdammt schnell, gut ausgestattet und günstiger als die Konkurrenz: Wir haben uns den Anwärter auf den Grafikkarten-Thron angesehen.

Asus macht es seit zwei Jahren vor: Von jeder Grafikkarte brachte der Hersteller eine „Pure"-Version heraus, die nur mit dem Nötigsten ausgestattet war. Dem gegenüber stand bei sämtlichen verwendeten Grafikchips stets eine teurere „Deluxe"-Variante mit Video-Ein- und Ausgängen, einer 3D-Brille und Hardware-Überwachung. MSI bringt mit seiner G3Ti500 Pro-VTG jetzt erstmals auch eine Grafikkarte in den Handel, die den aktuellen Deluxe-Karten von Asus nicht nur ebenbürtig, sondern sogar teilweise überlegen ist.

Die Hardware

Die rote MSI-Platine beherbergt den pfeilschnellen GeForce3-Ti500-Chip, der durch silberne Metallrippen und einen Aktivlüfter gekühlt wird. Allerdings wirkt dieser etwas unterdimensioniert. Auf der Karte befinden sich neben dem VGA-Ausgang auch ein Video-Ein- und -Ausgang. Besonders interessant ist die mitgelieferte zweite Platine, denn hier können Sie zwei 3D-Shutterbrillen anschließen. Eine solche Brille liegt dem Karton bereits bei, eine zweite können Sie bei MSI für 50 Euro auch separat erstehen. Die Brille kann über die Grafiktreiber in aktuellen 3D-Spielen (OpenGL und Direct3D) eingesetzt werden, um 3D-Welten noch plastischer darzustellen. 3D-Charaktere erwachen zum Leben!

Die Konkurrenz

Ein Nachteil für die Konkurrenz: Die Asus-AGP-V8200-T5-Deluxe-Platine wird mit einer unbequemeren Brille ausgeliefert und besitzt auch nur einen Anschluss. Softwareseitig liegen Asus und MSI gleichauf, die beigelegten Programme sind nahezu identisch (*Sacrifice*, Software-DVD-Player und Video-Tools von Intervideo). Asus hat allerdings zwei zusätzliche Spiele im Paket (den 3D-Shooter *Messiah* und das Echtzeit-Strategiespiel *Star Trek: New Worlds*). MSI hat sich stattdessen für eine Software entschieden, mit der Sie Videodateien wie AVI, MPEG oder VOB dreidimensional mit der 3D-Brille betrachten können. Der Diagnosechip Ihrer Platine beaufsichtigt die Chip-Temperatur, Lüfter-Geschwindigkeit, die angelegte Spannung und alarmiert den Spieler auch auf Wunsch, wenn der Lüfter der Grafikkarte einmal ausfällt.

Die Spielepraxis

Im Praxistest zeigten sich die Treiber der MSI-Karte etwas störrisch. Das als Feature hervorgehobene Treiber-Update per Internet funktionierte nicht unter Windows 98 (Zweite Edition). Auf der anderen Seite ist der mitgelieferte Treiber für die 3D-Brille nicht kompatibel mit den aktuellen Detonator-Referenztreibern von Nvidia. Hier hilft ein Blick auf unsere Heft-CD, denn dort finden Sie beide Treiber in der aktuellen Version. Ausstattungstechnisch liegt die Asus V8200 T5 Deluxe mit der MSI G3Ti500 Pro-VTG gleichauf. An den Treibern muss MSI allerdings noch etwas feilen, weshalb Asus im Gesamtvergleich auch knapp die Nase vorn hat. Die Firma sollte sich aber nicht auf ihren Lorbeeren ausruhen, denn die nächste Grafikchip-Generation steht pünktlich zur CeBIT wieder in den Startlöchern. Bei dem dann anstehenden Vergleich könnte sich das Blatt wieder wenden.

Bernd Holtmann

G3Ti500 Pro-VTG

Hersteller:	MSI
Info-Telefon:	069-408930
Web-Site:	www.msi-technology.de
Preis:	Ca. € 460,-
Stärken:	Grafik-Performance, Zubehörqualität
Schwächen:	Treiber
Ausstattung:	Sehr gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Sehr gut

Gesamturteil: 93%

» Ausstattungsriese mit ultraschneller 3D-Grafik «

Günstige GeForce3

Sie lässt sich hervorragend übertakten. Aber wie sieht es mit dem Rest aus?



Die GeForce3-Ti200-Platine von Innovision hat auch einen S-VHS-Ausgang für den Anschluss an den Fernseher.

Was muss eine Grafikkarte heutzutage bieten? Schnelligkeit, Stabilität und gute Treiber! Genau das bietet diese Ti-200, denn sie basiert auf dem Referenzlayout von Nvidia. Deren GeForce3-Ti-200-Grafikchip ist mit 175 MHz getaktet und wird durch eine Mini-Version des „Blue Orb"-Lüfters gekühlt. Die 64 MByte DDR-Speicher (4 ns) arbeiten mit 400 MHz Effektivtakt (200 MHz DDR). Ein Videokabel für den Anschluss an ein Fernsehgerät liegt bei, ebenso wie ein Software-DVD-Player, Bildbearbeitungssoftware und die OEM-Version von *Incoming Forces*.

Zubehör-Details

Dank des beigelegten Spieles können Sie die beeindruckenden DirectX-8-Features wie Pixel- und Vertex-Shader in Aktion sehen. Rund 230 Euro? So günstig spielen Sie mit kaum einer anderen Platine aus dieser Chipklasse! Im Test konnten wir den Grafikchip sogar bis 215 MHz und den Speicher bis zu 500 MHz übertakten. Fazit: Die Tornado ist eine flotte DirectX-8-Grafikkarte zu einem ausgesprochen günstigen Preis. Mit einem PC oberhalb der Gigahertz-Schallmauer bildet sie eine gute Basis für kommende 3D-Knüller wie *Unreal 2* und *Doom 3*. Wem der TV-Ausgang nicht reicht, dem empfehlen wir das Warten auf die im Februar erscheinende Radeon 8500 DV von Hercules. Die besitzt einen eigenen TV-Tuner, der Ihren PC zum vollwertigen Fernseher und Videorekorder macht.

Bernd Holtmann

Tornado GF3 Ti-200

Hersteller:	Innovision
Info-Telefon:	069-83833782
Web-Site:	www.compuflash.org
Preis:	Ca. € 230,-
Stärken:	3D-Leistung, Übertaktbarkeit
Schwächen:	Spielebundle
Ausstattung:	Sehr gut
Features:	Gut
Performance:	Sehr gut

Gesamturteil: 89%

» Günstige und gut zu übertaktende DX-8-Grafikkarte «

3D Blaster GeForce3 Ti-200

Getestet und für gut befunden? Lesen Sie, was die Platine aus dem Hause Creative alles leistet!



Nichts Besonderes, aber durch den angenehmen Preis eine gute Wahl: die 3D Blaster GF3 Ti-200.

Bereits bei den Grafikplatinen mit GeForce2-Grafikchips hat Creative einen klugen Schachzug gemacht: Statt die Herstellung selbst zu übernehmen, hatte man die Karten von MSI fertigen lassen und dann unter eigener Flagge verkauft. Bei den neuen GeForce3-Karten von Creative ist dies wieder der Fall. Technisch gibt es an der 3D Blaster GeForce2 Ti-200 nichts zu bemängeln: gute Standardleistung bei Standardtakt. Der Grafikchip sorgt für die DX8-Kompatibilität, die Spiele wie *Aquanox* und Co. besser aussehen lassen als bei allen Vorgänger-Grafikchips. Dazu gibt es noch einen TV-Ausgang, damit Sie das PC-Bild auch auf Ihrem Fernseher ausgeben können. Über den zusätzlichen DVI-Ausgang können Sie sogar TFT-Monitore anschließen.

Übertaktungsqualität

Neben der Ausstattung bietet die AGP-Karte jede Menge Spielraum für gezielte Übertaktung. Im Test konnten wir den Grafikchip auf 220 MHz und die 64 MB DDR-SDRAM (4 ns) auf 505 MHz takten. Zur Karte gibt es die zwei OEM-Spiele *E-Racer* und *Incoming Forces*, aber keinen Software-DVD-Player dazu. Fazit: Ab einer CPU mit einem Gigahertz können Sie getrost mit dieser Platine liebäugeln. Noch einen Tipp für den preisbewussten Käufer: Die MSI-Variante mit gleichem Chip ist rund 20 Euro günstiger.

Bernd Holtmann

3D Blaster GF3 Ti-200

Hersteller:	Creative
Info-Telefon:	0800-1815101
Web-Site:	www.soundblaster.com
Preis:	Ca. € 280,-
Stärken:	3D-Leistung, Übertaktbarkeit
Schwächen:	Spielebundle
Ausstattung:	Sehr gut
Features:	Gut
Performance:	Sehr gut

Gesamturteil: 88%

» Solide Standard-Platine mit wenig Ausstattung «





Dein Spiel ist überall



Jedes Heft ein Treffer:

Viele Kämpfer

Alles im Visier

Treffsicher & gnadenlos

	C4-Sprengsatz	4
	Handgranate	6
	Uzi	30/200
	Flammenwerfer	40/150

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





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
MSI	G3Ti500 Pro-VTG	03/02	069-408930	€ 460,-	93%
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%
Innovision	Tornado GeForce3 Ti-200	03/02	02779-1400	€ 290,-	89%
Leadtek	WinFast GF2 Ultra	02/01	040-25170777	€ 358,-	89%*
Ati	Radeon 7500	11/01	089-665150	€ 205,-	88%*
Asus	V7700 Ti/T	01/02	02102-95990	€ 199,-	88%
Creative	3D Blaster GF3 Ti-200	03/02	0130-815101	€ 280,-	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	0130-815101	€ 256,-	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	07152-398880	€ 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,-	76%
Thrustmaster	Firestorm 2	11/01	09123-96580	€ 15,-	76%
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)

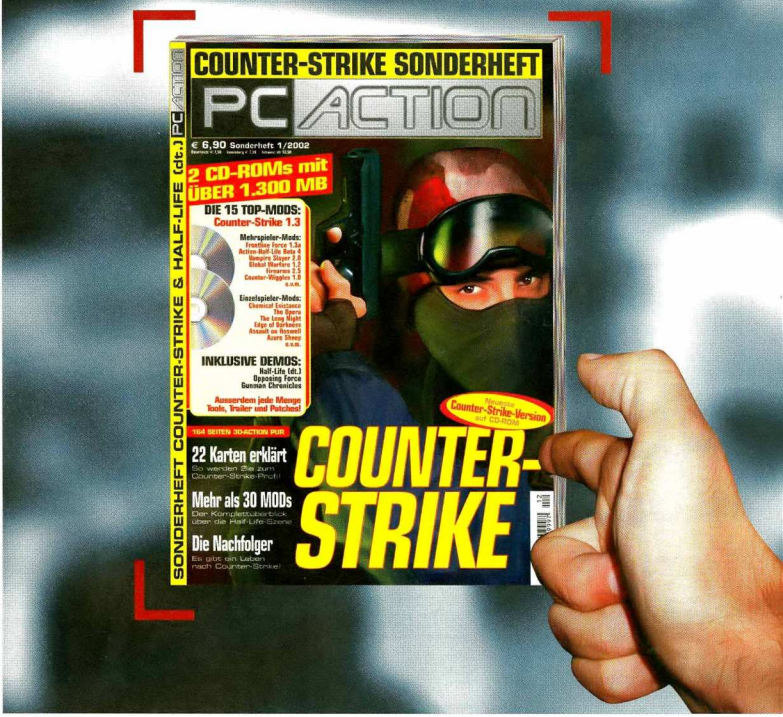
Ärger mit der Hardware? Hardware-Hotline 0190 – 82 48 35* (täglich 7 – 24 Uhr)

*Ein Anruf kostet €1,86/Minute.

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.

❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Action CD + 1 Sonderheft für € 9,90!

❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Action mit DVD (2 PC Action-CDs + PC Games-DVD) + 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

Spiele-Index

Acrobat Reader – Tool	CD
Actionspiele – Spielerforum	108
Anno 1602 NINA WinXP und Win2000 – Patch	CD
Anno 1602 WinXP und Win2000 – Patch	CD
Aquanox v1.17 von v1.15 (d) – Patch	CD
Auryn Quest – Demo	CD
Auryn Quest	78
Beam Brakers	54
Betty Bad – Demo	CD
Black & White – Spielerforum	114
C&C Renegade – Tipps & Tricks	132
C&C Renegade	70
C&C: Renegade – Video	CD
Civilization 3	86
Cossacks – The Art of War v1.29 (d) – Patch	CD
Counter-Strike – Condition Zero	42
Das dreckige Dutzend	52
Disciples 2	85
Echelon	80
Elchjagd	94
Empire Earth – Spielerforum	115
E-Sport – Spielerforum	111
Fußballmanager 2002 v1.11 (d) – Patch	CD
Gamespy – Tool	CD
Gothic 2	60
Gratisspiele – Spielerforum	116
Half-Life & CS – Spielerforum	98
Harry Potter v1.1 (d) – Patch	CD
Heli Heroes – Demo	CD
Heli Heroes	82
Hotwheels Jetz	96
Hotwheels Mechanix	96
Hugo	96
IL2 Sturmovik v1.03 (e) – Patch	CD
Incoming Forces – Demo	CD
Industriegigant 2	64
Jedi Knight Sprachaufnahmen – Video	CD
Jedi Knight Sprachaufnahmen – Blickpunkt	38
Judge Dread	56
Ladendetektiv	95
LAN-Partys – Spielerforum	112
Matchbox Emergency Patrol	96
Medal of Honor Einzelspieler (d) – Demo	CD
Medal of Honor Multiplayer – Tipps & Tricks	139
Mega Race 3	95
Midtown Madness 2 XP Patch – Patch	CD
Mobile Forces	58
Moto Racer 3 – Demo	CD
Moto Racer 3 v1.1 (d) – Patch	CD
Nascar Racing 2002 – Demo	CD
Netzwerk-Gladiatoren – Video	CD
Operation Flashpoint	
Upgrade 4 v 1.4 (d) – Patch	CD
Operation Flashpoint v1.42 – Patch	CD
Operation Flashpoint	110
Patrizier 2 – Add-on v1.1 (d) – Patch	CD
PC Action in Gefahr – Video	CD
Pepsi Max Extreme Sports	85
PGA Championship 2001	95
Pinball Ten	95
Pool of Radiance 2 v1.3 (d) – Patch	CD
Port Royal	67
Primitive Wars	85
Project Y	48
Raystorm	84
Return to Castle Wolfenstein – Spielerforum	102
Return to Castle Wolfenstein v1.1 (d) – Patch	CD
RTL Skispringen 2002 neue Grafiken benötigt v1.45 (d) – Patch	CD
RTL Skispringen 2002 v1.45 (d) – Patch	CD
Salt Lake City	93
Serious Sam 2 – Tipps & Tricks	145
Serious Sam – Spielerforum	106
Siedler 4 Editor v1577 auf v1578 (d) – Patch	CD
Siedler 4 v2.91.1056 (d) – Patch	CD
Sim Golf	92
Star Trek Armada 2 v1.1 (d) – Patch	CD
Star Wars – Galactic Battlegrounds v1.1 (d) – Patch	CD
Starmageddon	66
Straße & Schiene	65
Strayfire – Demo	CD
Strayfire	85
Tipps – Tool	CD
Trainz	95
Tropico v1.0.7 (d) – Patch	CD
Unreal Tournament – Spielerforum	104
Versailles 2	95
Wallpaper – Tool	CD
WinZip – Tool	CD
WWCL-Finale – Video	CD
WWCL – Blickpunkt	30
X2	62
Zanzarah – Mailing Monster – Tool	CD
Zoo Tycoon v10.9 (d) – Patch	CD

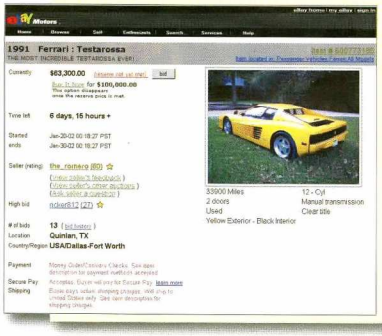


Mmmmmhhhh ... das schmeckt!

Knapp 2.000 Spieler trafen sich in Rheinberg (das ist irgendwo bei Duisburg) zum Finale der WorldWide Championship of LAN-Gaming – kurz WWCL. Dieses Spektakel ließ sich natürlich die Chefredaktion der PC Action nicht entgehen! Allen voran Christian Bigge, der sich ganz LAN-Party-typisch ernährte. Nach einer fetten Mafiatorte vom lokalen Pizzaboten (die nicht geschnitten und damit ein Fall für fortgeschrittene Esser war) testete er einen alkoholfreien Energy-Drink im Selbstversuch. Das Getränk verfehlte seine Wirkung nicht – die Bilder sprechen für sich. Eine Woche nach der Veranstaltung ließ die Wirkung des Power-Wässerchens übrigens nach und Herr Bigge konnte erstmals wieder schlafen. So kann's gehen.

Ey, wo is' mein Auto?

Nicht nur zehnfach verteuerte Euro-Starterkits oder drei Paletten Big-Brother-Boxershorts kommen beim Internet-Auktionator Ebay unter den virtuellen Hammer, auch richtig edle Straßenkreuzer finden zum Preis einer Eigentumswohnung problemlos einen neuen Besitzer. Vor allem, wenn das Objekt der Begierde einen so bekannten Vorbesitzer wie John Romero im Fahrzeugschein stehen hat. Der Star-Designer bekannter (*Daikatana*) und indizierter Baller-Orgien hat schon länger nichts mehr von sich hören lassen und bietet jetzt wohl gerade deswegen schweren Herzens seinen „brutal luxuriösen" und „einzigartigen" Ferrari Testarossa mit reichlich PS und Laptop-Anschluss bei Ebay für 100.000 Dollar zum Verkauf an. Inklusive First-Class-Leder-Interieur und dem bekannten Ferrari-Pferd auf der blitzeblankgelben Motorhaube, versteht sich. Ob John-Boy die abwischbaren Ledersitze mit seiner Freundin Stevie Case – bekannt durch Playboyfotos und als Level-Designerin – auch mal ordentlich „eingeweiht" hat (was den Sammlerwert wohl noch in die Höhe schnellen lassen würde), entzieht sich unserer Kenntnis.



In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 20. MÄRZ 2002

Ursprünglich hatten wir Ihnen bereits für diese Ausgabe die Testberichte zum potenziellen Action-Kracher *Counter-Strike: Condition Zero* und zum actionbeladenen Genre-Mix *Mafia* versprochen. Leider haben sich bei beiden Spielen die Erscheinungstermine kurzfristig noch um ein paar Wochen nach hinten verschoben. Wenn nun nicht erneut was dazwischenkommt, schaffen es aber beide Spiele in die nächste PC Action – lassen wir uns überraschen ...





AUSSERDEM ...

Tipps und Tricks zu Mafia, Counter-Strike: Condition Zero und vieles mehr!

Mehr Logos, Sounds und Bildmitteilungen findet ihr unter

www.zed.de

Jetzt kannst du's allen zeigen!

Nimm die Sache persönlich!

> Jetzt neu: das individuelle Ego-Logo* fürs Display!

Jetzt kannst du dein ganz persönliches Logo entwerfen und auf dein Handy-Display stellen! Entweder du suchst dir ein Symbol aus und kombinierst es mit deinem individuellen Text (max. 12 Zeichen) oder du stellst mit 2–3 Symbolen deine eigene Bilder-Story zusammen.

Zed schickt dir dann dein ganz persönliches Ego-Logo für dein Display!



Mix dir dein Logo – du hast die Wahl!

TEXT EGO-LOGO
Symbol + Text (max. 12 Zeichen)

Hier zwei Beispiele:

„Katzenfreund"

FREUND

Tipp ein: KATZE FREUND

„Party-Animal!"

Animal!

Tipp ein: FLASCHE Animal!



... so einfach geht's:

Guthaben über **0190-86962935** aufladen.

1. **Symbol** (z. B. SKULL) und deinen individuellen **Text** (max. 12 Zeichen) eintippen.
2. Die SMS-Nachricht an die **72772** schicken.
3. In wenigen Sekunden ist dein persönliches Ego-Logo auf deinem Handy!

SKULL Bad Boy! — NR. EINGEBEN 72772 — Bad Boy!

1,– €

SYMBOL EGO-LOGO
2 bis 3 Symbole

Hier zwei Beispiele:

„Nicht von dieser Welt!"

Tipp ein: EGO AUSRUF ALIEN AUSRUF

„Anti-Alkoholiker!"

Tipp ein: EGO SKULL FLASCHE BOMBE



... so einfach geht's:

Guthaben über **0190-86962935** aufladen.

1. Keyword **EGO** und 2 bis 3 **Symbole** (z. B. ALIEN SKULL BOMBE) als SMS-Text eintippen.
2. Die SMS-Nachricht an die **72772** schicken.
3. In wenigen Sekunden ist dein persönliches Ego-Logo auf deinem Handy!

EGO ALIEN SKULL BOMBE — NR. EINGEBEN 72772

1,– €

Symbole zum Mixen:

ALIEN	HEIRAT	SCHWERT
AUSRUF	HERZ	SKULL
BIRNE	HETERO	SMILE
BOMBE	KATZE	SMILEY
BOMBE2	KEY	SMILEY2
BROKEN	LAUT	SMILEY3
CHAMP	LESBE	SONNE
DONNER	MANN	SPINNE
ERDE	NORD	STERN
FAUST	NORDOST	SUED
FLASCHE	NORDWEST	SUEDOST
FLOP	NOSMOKE	SUEDWEST
FRAGE	NOTE	TOP
FRAU	OHR	TURK
FUCK	OST	VICTORY
FUCK2	PEACE	VICTORY2
GAY	PIG	WEST
GIRLIE	REGEN	WOLKE
GLEICH	SCHLEIFE	ZEIT

Die zed TOP CHARTS Klingeltöne**

1,– €

TOP 20 CHARTS DEUTSCHLAND

Nr.	Titel/Interpret	Keyword
1.	I believe/Bro'Sis	TON BELIEVE3
2.	Somethin' Stupid/Robbie Williams & Nicole Kidman	TON STUPID
3.	From Sarah with love/Sarah Connor	TON SARAH
4.	Paid my dues/Anastacia	TON PAID
5.	Wir kiffen/Stefan Raab	TON KIFFEN
6.	What if/Kate Winslet	TON WHATIF
7.	Wonderful dream/Melanie Thornton	TON WONDERFUL
8.	Hero/Enrique Iglesias	TON HERO
9.	Moi... Lolita/Alizee	TON LOLITA
10.	Free/Lighthouse Family	TON FREE2
11.	I'm real/Jennifer Lopez	TON REAL
12.	Because I got high/Afroman	TON HIGH
13.	All that she wants/Ace of Base	TON ALLTHATZ
14.	AM to PM/Christina Milan	TON AMTOPM
15.	Drifting away/Lange feat. Skye	TON DRIFTING
16.	Freaks come out at night/Whodini	TON FREAKS
17.	The land of make believe/Allstars	TON LAND
18.	Love is in the air/Milk and Sugar	TON AIR
19.	American Woman/Lenny Kravitz	TON AMERICAN
20.	Bump 'n grind/R. Kelly	TON BUMP

TOP-QUALITÄT

TOP 5 CHARTS UK

Nr.	Titel/Interpret	Keyword
1.	More than a woman/Aaliyah	TON MORE
2.	Addicted to bass/Pure Tone	TON ADDICTED
3.	Bad intentions/Dr. Dre feat. Knocturn'al	TON BADINTENT
4.	It's love/Goldtrix pres. Andrea Brown	TON ITSLOVE
5.	Murder on the dancefloor/Sophie Ellis Bextor	TON MURDER

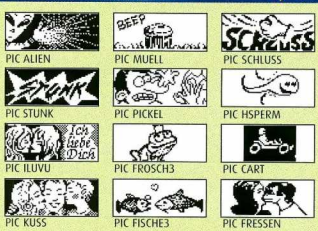
TOP 5 CHARTS US

Nr.	Titel/Interpret	Keyword
1.	U got it bad/Usher	TON UGOT
2.	Get the party started/Pink	TON PARTY2
3.	In the end/Linkin Park	TON THEEND2
4.	Family Affair/Mary J. Blige	TON FAMILY
5.	Ain't it funny/Jennifer Lopez	TON FUNNY

Die aktuellen TOP 5-Charts:

CHARTDE eintippen und per SMS an die **72772** schicken. **0,20 €**

AKTUELLE BILDMITTEILUNGEN*** 1,– €



AKTUELLE LOGOS* 1,– €

Technics	Keyword	Erotics	Keyword
	LOGO BARCODE	Bad Bitch!	LOGO BITCH3
	LOGO NERD3	nymphoman	LOGO NYMPHO
Start Cancel	LOGO START	nymphomanin	LOGO NYMPHO2
DISKETTE WECHSELN!	LOGO DISK3	Pornstar	LOGO PORNO3
DOWNLOADING	LOGO DOWNLOAD	Safer Sex	LOGO SAFE2
10100 10100	LOGO NERD4	geiles Luder	LOGO GEIL4
WINDOWS NEU STARTEN!	LOGO NEUSTART	fick & leder	LOGO LEDER
WWW	LOGO ZIP	Sexbombe	LOGO SEXBOMB2

Sports	Keyword	Party	Keyword
	LOGO TENNIS4	LET'S FESTIVAL	LOGO FEST
	LOGO SKI2		LOGO RUELPS
	LOGO SURF		LOGO PARTY
	LOGO ROLLER	PARTY	LOGO PARTY2
FUSSBALL FAN	LOGO FBFAN	PARTY	LOGO PARTY3
	LOGO POOL2		LOGO PARTY4
	LOGO FSCHRIM	PARTY	LOGO PARTY5
	LOGO JOGGER		LOGO CLUB

Liste der brandaktuellen Logos:

LOGO NEU eintippen und per SMS an die **72772** schicken. **0,20 €**

ANIMATED SCREENSAVER Nokia 3330/5510 2,– €



Keyword
SCREEN FRESSEN
SCREEN LIFE
SCREEN SEXY

Die pralle Auswahl gibt's unter www.zed.de

... so einfach geht's:

SCREEN BLOP — NR. EINGEBEN 72772

1. **Keyword** als SMS-Text eintippen, z. B. SCREEN BLOP. (dazw. immer 1 Leerzeichen)
2. Die Nachricht an die **72772** schicken.

Lesezeichen erhalten

3. Als Antwort erhältst du dein WAP-Lesezeichen, das du nur noch zu speichern und aufzurufen brauchst.

4. Über den Handy-Menüpunkt „Dienste" kannst du das Lesezeichen abrufen, deinen Screensaver herunterladen und abspeichern. Bitte achte darauf, dass deine WAP-Einstellungen richtig sind. Solltest du dir nicht sicher sein, dann schau auf www.zed.de bei den Screensavern nach. Dort findest du eine detaillierte Anleitung.

Für die Aktivierung deines Screensavers kannst du dir aber auch eine kostenlose Hilfe schicken lassen:
HELP SCREEN eintippen und per SMS an die 72772 schicken.

Einzelabruf – zum Testen!

Über 3.000 Logos, Sounds und Bildmitteilungen:

www.zedlogo.de

Anrufen und 4 € Fun tanken: 0190-86962935

1,86 €/Min.

... so einfach geht's:

1. Guthaben über **0190-86962935** aufladen
2. Keyword als SMS-Text eintippen, z. B. **LOGO PARTY** (dazw. immer 1 Leerzeichen) — LOGO PARTY
3. Die SMS an die **72772** schicken — NR. EINGEBEN 72772
4. Sekundenschnell ist deine Bestellung auf deinem Handy!

Lade über die Telefongebühr dein 4-Euro-Guthaben auf. Aktiviere es, indem du den erhaltenen Code per SMS an die 72772 schickst. (Für deine SMS-Anfrage an zed berechnet dir dein Netzbetreiber die üblichen SMS-Gebühren.) Mit dem Guthaben kannst du alle zed Services nutzen – SMS-Games, Klingeltöne, China-Horoskop und **vieles mehr ...**

www.zed.de

zed TM

Neu bei zed? Dann packt zed 1 € Startguthaben drauf!

*Die Logos können von folgenden Handys empfangen werden: Nokia 402, 3210, 33XX, 51XX, 6090, 61XX, 62XX, 71XX, 82XX, 88XX, 91XX, 92XX. **Die Sounds können von folgenden Handys empfangen werden: Nokia 3210, 33XX, 61XX, 62XX, 71XX, 8110i, 82XX, 88XX, 9000i, 91XX, 92XX. ***Die Bildmitteilungen können von folgenden Handys empfangen werden: Nokia 3210, 33XX, 62XX, 82XX, 8850

SERIOUS SAM™

THE SECOND ENCOUNTER







Mehr Waffen, Mehr Monster, Mehr Sam!

„Wer gerne ballert, sollte sich dieses Juwel in den Schrank stellen. Unbedingt empfehlenswert“
Joachim Hesse, PC Action 02/2002
81%

„Was die Designer hier in Sachen 3D Grafik aufgebaut haben, ist größtenteils sensationell, vor allem die riesigen Außenlevels.“
Peter Steinlechner, GameStar 02/2002
84%

GODGAMES
CROTEAM
www.take2.de